

ПРИ: Метро 2036. Мелодия ужаса.
22-24 апреля 2016 г.
Допуск: общеизвестная информация
Тема: Правила по боевому взаимодействию

Игровое оружие

На игре существует три типа вооружения:

«Стрелковое оружие»

К участию в игре допускаются промышленно изготовленные модели оружия пневматические и электропневматические для игры в страйкбол, стреляющие пластмассовыми шариками ВВ калибра 6мм.

В связи с тем, что игра проходит в основном в помещениях, вводится строгое ограничение по мощности игрового вооружения до 130 м/с шаром весом 0,2 грамма.

«Холодное оружие»

К игре допускаются копии ножей, выполненные из эластичного материала и не имеющие острых кромок, подходящее под мир игры. Для холодного оружия длиннее 40 см, допускаются изделия типа «ColdSteel» или иное с твердой резиной и не гнущееся под углом 80 и выше градусов. Холодным оружием являются когти, лапы, зубы монстров. Всё нестандартное оружие, заранее обговаривается с мастером по боёвке и тестируется на полигоне перед игрой.

«Пиротехника»

Для изготовления имитаций гранат и мин, разрешается применение петард только промышленного производства на базе петард до "Корсар № 6" включительно, где поражающим элементом являются пластиковые шары калибра 6 мм.или горох. Использование TAG-гранатометов ЗАПРЕЩЕНО. Ручные TAG-гранаты допускаются на общих основаниях.

Игровое снаряжение и экипировка.

Все игроки обязаны иметь защитные очки. В случае их отсутствия игроку запрещается находиться на игровой территории. Очки могут быть выборочно проверены на поражение шаром с близкого расстояния

У каждого игрока ОБЯЗАТЕЛЬНА должна быть повязка желтого цвета и фонарик красного цвета. Красный фонарь или желтая тряпка указывает на статус «убит».

Ограничение боеприпасов.

- Игрокам разрешается использовать только механические магазины (механы) для стрелкового оружия.
- Боеприпасами на игре, могут быть только те шары, которые введены в игру через организаторов.
- Привезенные на игру гранаты разрешается использовать только после маркировки специальным чипом. Перед игрой они сдаются мастеру- региональщику с пояснительной надписью о принадлежности гранаты. Чипы приобретаются у торговцев за игровую валюту (гильзы) или иным способом.

Поражение.

«Пораженным» считается игрок в следующих случаях:

- при попадании шара в любую часть тела или надетого снаряжения;
- при уверенном касании холодным оружием любой части тела;
- при взрыве гранаты, в радиусе пяти метров от игрока (если нет укрытий);
- при поражении тела «осколками» взорвавшейся гранаты.

Поражение гранатами:

- Попадание поражающего элемента гранаты в любую часть тела, вызывает «легкое» или «тяжелое ранение», как от «стрелкового оружия» (см п. 4.3)
- Взрыв гранаты, в комнате без укрытий, вызывает «тяжелое ранение»
- При взрыве гранаты, в радиусе 5-ти метров, наступает «тяжелое ранение»
- Взрыв гранаты за укрытием, в радиусе 5 метров вызывает контузию, если укрытием является столб, щит или деревянное, металлическое перекрытие, не превышающее 1.5 метра по длине или ширине.

Поражение «стрелковым оружием» :

- Попадание в руки или ноги вызывает «ранение»
- Повторное попадание в любую конечность вызывает «тяжелое ранение».
- Попадание в торс или в голову вызывает «тяжелое ранение».
- Попадание в торс или в голову, защищенные допущенными и находящимися в исправном состоянии (см п.19) бронежилетом или каской, вызывает «контузию».
- Поражение несколькими шаром, в течении 3 секунд, считается как одно поражение. Если, шары, попали сразу в конечность и торс, считается наиболее тяжелое ранение, т.е. попадание в торс.
- «Дружественный огонь» (попадание в игрока своей же стороны) — засчитывается как обычное попадание.

«Ранение» .

Игрок получает ранение после:

- попадание из стрелкового оружия в конечность
- попадание из стрелкового оружия в плечо
- два удара по конечности холодным оружием.

При получении «ранения», игрок должен:

- отыграть ранение, схватившись за «раненую» руку или присесть, если поражена нога.
- не стрелять в течении 10 секунд, в результате «болевого шока». (считать медленно)
- далее игрок, может продолжать бой, но использовать «раненую» конечность до «медицинской помощи», невозможно.
- «Раненому» игроку должна быть оказана «медицинская помощь». Если, в течении 10-ти минут, «раненому», не оказана помощь, наступает «тяжелое ранение». (см. п.6.)
- При повторном попадании в любую конечность или торс, наступает «тяжелое ранение».

Ранение после применения медицинской помощи:

В случае, если на раненом» игроке, использовали бинт, «кровотечение» останавливается. Игрок может продолжить игру, не используя, частично, перевязанную конечность, а именно:

- при «ранении» в руку, плечо, нажимать «раненой» рукой на спусковой крючок, пользоваться ножом, рацией или гранатой, невозможно.
- при «ранении» в ногу- бежать невозможно, двигаться только шагом, припадая на одну ногу.

«Тяжелое ранение».

Игрок получает тяжелое ранение после:

- Попадания из стрелкового оружия в торс
- Попадания из стрелкового оружия в голову
- Взрыва гранаты до 5 метров
- Повторного попадания из огнестрельного оружия в конечность
- Уверенного касания торса холодным оружием. Успешным считается касание, нанесенное в незащищенный участок тела. Защитой считаются магазины, игровое оружие, бронежилет.

При получении «тяжелого ранения» игрок обязан:

- упасть и ждать помощи.
- «Раненый», не имеет права вести боевые действия и обязан отыгрывать «ранение». (Издавать стоны, кричать, и.т.п.)
- Если помощь не была оказана в течении 10-ти минут, наступает потеря сознания и «смертельное ранение» (см. п.9).
- При повторном попадании в раненого наступает «смертельное ранение».

Помощь, оказывается, посредством использования на повреждённой части тела, бинта. Использовать бинт может любой игрок, КРОМЕ получившего «тяжелое» ранение..

«Тяжелое ранение» после применения аптечки.

Аптечка - индивидуальное средство первой помощи, которое игроки могут приобретать на игре.

- В случае, если на «тяжелораненом» игроке использовали аптечку, он может продолжить частичное игровое взаимодействие с окружающим миром.
- После оказания помощи, «раненый» игрок, может самостоятельно (медленно) передвигаться, но не имеет возможности бегать, вести боевые действия.

Медицинская Помощь.

- При «Ранении»- оказывается посредством использования на повреждённой части тела, бинта. Использовать Бинт может любой игрок, даже раненый.
- При «тяжелом ранении» - использовать бинт может любой игрок, кроме получившего ранение. Использование бинта для самолечения при «тяжелом ранении», невозможно.
- При использовании бинта, необходимо сделать, не менее 5 оборотов вокруг поврежденной конечности, торса. От того, насколько, правильно наложен бинт, зависит последствия после лечения в госпитале.
- Ранение может снять только врач в госпитале или врачом при наличии всех необходимых препаратов вне госпиталя (см. правила медицины) После снятия ранения, повязка снимается, и игрок продолжает игру как персонаж без поражений (Все наложенные эффекты остаются).

«Контузия».

«Контузия»- состояние игрока, при котором, он, временно теряет сознание и не может двигаться. Появляется в результате взрыва гранаты за небольшим укрытием, попадание в бронежилет.

- При получении «контузии», вы обязаны лечь или сесть на землю в месте, где её получили, имитировать «потерю сознания» и просчитать до 20 секунд (считать медленно). «Контуженный» игрок, не может кричать и звать на помощь, а также разговаривать.
- «Контуженного» можно оттащить с места ведения боевых действий в безопасное место. Его можно пленить.
- При попадании по «контуженному», он получает ранение согласно правилам выше.

Смертельное ранение.

«Смертельное ранение» – состояние после «тяжелого ранения» если игроку не оказана медицинская помощь, либо повторное попадание в «тяжелораненого».

- «Смертельное ранение» отыгрывается обязательным падением и «потерей сознания». Вести любые действия невозможно.
- Спустя 10 минут, наступает «СМЕРТЬ».
- Повторное попадание в смертельно раненного- «СМЕРТЬ».

«Экстренное Лечение» при «смертельном ранении».

Вывести из данного состояния, может только применение «ОБЕЗБОЛИВАЮЩЕГО ПРЕПАРАТА» (ОП). После чего обязательная перевязка бинтом места ранения.

После «экстренного лечения», состояние такого раненого, доходит до стабильно «тяжелого раненого». Самостоятельно передвигаться такой раненый НЕ ИМЕЕТ ВОЗМОЖНОСТИ.

«Смерть» .

«Смерть»– потеря игровой жизни.

- Игрок, обязан лечь на месте, где был «убит», достать желтую повязку (в темное время - фонарь с красным светофильтром) и лежать, не создавая помех для игры, ждать окончания боевых действий (не менее 10 минут).
- После окончания боевых действий, игрок, обязан, игровое имущество, выложить рядом на видном месте. После чего, он должен, сразу же, явиться в «мертвятник», и действовать в соответствии с указаниями мастера по «мертвятнику»

Бой на «холодном оружии» .

Бой на «холодном оружии» — столкновение двух или нескольких противников с применением «холодного оружия» — ножа, меча и т.д.

- Запрещается наносить травмоопасные удары, например: касание ножом во время прыжка или на бегу.
- Запрещаются удары руками, ногами, любые броски и болевые приемы.
- Рукопашный бой запрещен в любом виде.
- Запрещается метание «холодного оружия».
- Запрещается наносить любые удары «холодным оружием» в область шеи, головы и паха. Такие удары не засчитываются как поражение.
- Запрещается использование ножей присоединенных к «стрелковому оружию».

«Добивание» .

- «Добивание» возможно только в отношении уже «раненого», «тяжело раненного», «контузенного», «оглушенного противника , который обычно лежит (сидит).
- «Добивание» возможно осуществить из «стрелкового», «холодного» оружия или при помощи гранат.
- «Холодное оружие»: добивание обозначается на жертве, касанием «холодного оружия» или его аналогов (когти, зубы монстров и т.п.), а также приклада.
- «Стрелковое оружие»: с расстояния не более одного- двух метров осуществить выстрел рядом с жертвой.
- При добивании, «стрелковым» оружием, необходимо громко сказать: "Добиваю!"

- При добивании холодным оружием, говорить «Добиваю!» можно шепотом, но так чтобы слышал противник (ради скрытного поражения). Такое добивание, возможно, только в отношении уже лежащего противника.
- При «добивании», игрок, в отношении которого применено это действие, погибает.
- Наличие бронежилета, каски, при «добивании», не учитывается.

«Тайное убийство» .

- «Тайное убийство» – попытка скрытого «убийства» противника.
- Для этого необходимо подойти к противнику со спины и положив одну руку на плечо, совершить два уверенных удара ножом по торсу в незащищенное место. После чего, жертва, получает «смертельное ранение» и падает «без сознания». Кричать, подавать какие то иные звуки, пораженный уже не может. Если, необходимо «добить» жертву, то по правилам «добивания»
- При наличии бронежилета, «тайное убийство» невозможно.

«Оглушение» .

- «Оглушение» осуществляется специальными предметами, зачинованными на оглушение перед игрой (ларповые дубинки, монтировки, кирпичи и т.д.)
- Не путать с «контузией»!
- Для этого, необходимо подойти к противнику, сбоку или сзади и обозначить «оглушение», путем касания плеча тупым значительным предметом (приклад от винтовки., автомата, рукоять пистолета, дубинка), при этом заявить жертве: «Оглушен!». Рукоятью ножа, оглушить невозможно!
- После чего, игрок, получающий «оглушение», падает «без сознания». Оглушение длится 10 минут.
- При наличии каски, «оглушение» невозможно.

Изъятие вещей, обыск.

- У любого «убитого» и пленного, могут быть игровые вещи допущенные к изъятию (патроны, игровые вещи, документы). Гранаты и оружие «реально» изымаются только с согласия владельца.
- «Условное (игровое) изъятие» может быть без согласия владельца. «Условное изъятие» гранаты- с гранаты снимается чип, после чего она не может использоваться, без другого чипа, который выдается мастером-региональщиком.
- Оружие пленного можно повредить, путем «условного изъятия бойка» оружия. (Боек – механизм оружия, разбивающий при выстреле капсуль патрона). Имитируется «изъятие бойка»- белой повязкой на «стрелковое оружие». После «изъятия бойка», оружие стрелять не может. Вновь исправить «стрелковое оружие» («вставить боек»), может только техник-оружейник на станции (любой). Также, во избежание стрельбы, можно заставить убрать магазин с «патронами» из «стрелкового оружия».
- Любой игрок, может «обыскать» пленного и забрать у него игровые вещи. «Обыск» пленного происходит «по- игровому». Необходимо, указать на обыскиваемый элемент одежды или снаряжения (карман, подсумок и т.д.) и сказать "обыск", после чего пленный, обязан честно предъявить содержимое названного. Содержимое изымается командой "изъято".
- «Убитый», сразу должен выложить игровые предметы рядом с собой, если его пытаются обыскивать и не должен разговаривать.

Плен.

- Попытка пленения, осуществляется путем наставления на бойца противника оружия с нескольких шагов, произнеся при этом "Руки вверх!". Если боец не имеет «тяжелое ранение», у него есть выбор: продолжить сопротивление, попытаться скрыться или сдаться в плен. При «тяжелом ранении» выбора не остается.
- Можно пленить не раненого игрока, если его удерживают двое противников за обе руки в течение 5 секунд. После этого и произнесения ими фразы: «Пленен», активное сопротивление плененный, должен прекратить.
- В случае пленения, можно изъять у игрока «патроны» (шары), «условно» изъять гранаты (используя команду "изъято"), условно повредить «стрелковое оружие». Также, можно заставить спрятать магазины от оружия.

Связывание.

- Пленного игрока можно связать. По договорённости сторон, связывание, может быть «реальным» и «условным» (игровым).
- При «условном» (игровом) связывании, на руки и ноги игрока может быть повязана верёвка или любой её аналог. Условия:
- Веревку нельзя порвать руками;
- Веревка не должна давить, но не должна спадать с рук или ног пленного;
- Узел не должен сам развязываться;
- Пленный, при «условном» связывании, не может сам снять верёвки.
- При «реальном» связывании, важно соблюдать меры безопасности и через два часа и далее, нужно периодически освобождать от веревок пленного.

Допрос.

- Допрос производится путем задавания пленному ТРЕХ РАЗНЫХ вопросов, из которых, обычный пленный, должен ответить честно на два из трех вопросов, а на один из трех, может ответить нечестно.
- На дальнейшие вопросы, пленный, может отвечать по своему усмотрению. Но обычному пленному персонажу, необходимо понимать, что при применении противником пыток и угрозы казнью, он разумно хочет сберечь свое здоровье и жизнь.
- Внимание! Некоторые особенные персонажи, при допросе, могут отвечать иначе, чем указано выше. Какие-то персонажи заговорят не сразу, некоторые, готовы пойти на сотрудничество, а другие могут молчать под пытками. (Такие способности, указаны в индивидуальной квенте игрока и известны лишь, ему одному).

Нахождение в плену.

- Нахождение в плену может быть до 4 часов. Время считается с момента пленения.
- В случае, нахождения в плену более 4 часов, игрок, имеет право объявить себя мертвым (умер от ран, болезни, обезвоживания).
- По желанию игрока, оставаться в плену на срок более 4 часов, не возбраняется.

Защитное снаряжение.

Защитным снаряжением считается наличие аутентичных каски, шлема или бронежилета. Бронежилеты могут быть реальные, так и их реплики. Пластины в бронежилете должны быть твердыми и вес такого бронежилета должен быть соответствующим. Бронежилет и каска демонстрируются перед игрой мастерской группе и проходят чиповку.

Мастерская группа оставляет за собой право не засчитывать предъявленное самодельное снаряжение игрока, как защитное.

Исправный бронежилет обозначается соответствующей повязкой.

Эффект от поражения:

- Первое попадание от стрелкового оружия, осколком гранаты, - «контузия». Защитное снаряжение в которую попал шар- считается неисправной. При попадании в бронежилет – снимается повязка исправности.
- Второе попадание – «тяжелое ранение».
- Броня защищает от холодного оружия, «тайного убийства»
- Шлем защищает от попытки «оглушения»
- Защита защищает лишь ту часть тела, что прикрывает.
- Поражение считается отдельно. Например: поражение по шлему, не означает, что у вас поражен бронежилет и наоборот.
- Если бронежилет или шлем пробиты, то их восстановление возможно только у техника-оружейника на станции.
- Даже пробитый шлем и бронежилет, защищают от «холодного оружия», «оглушения» и «тайного убийства», но не от «стрелкового попадания».

Щиты.

Щиты допускаются либо реальные щиты, используемые в спецподразделениях, МВД, либо антуражный игровой щит квадратной, прямоугольной формы, изготовленный игроками.

Игровой самодельный щит должен иметь высоту не более 120 см. Обит черной или темнозеленой (олива) тканью. Обит антуражно склепками, а не степлером, без свисающих, ненатянутых концов ткани. Быть безопасным при использовании. Обязательно должен иметь ручку. Не должен сломаться при ударе рукой, ногой.

- Допуск щитов на игру оговаривается с мастером по боевке до игры.
- Щит выдерживает попадание стрелкового оружия, когтей монстра, холодного оружия.
- При взрыве гранаты на расстоянии до 5 метров, щит считается укрытием. Взрыв гранаты вызывает контузию.
- Попадание поражающего элемента в любую часть тела игрока, несущего щит, засчитывается по общим правилам.

Подрыв и захват специальных объектов.

- Специальные объекты: склады, генератор, гермодверь и прочее, обозначаются черно-желтой киперной лентой и имеют на себе НАДПИСЬ с пояснением. Некоторые специальные объекты можно будет уничтожить, а некоторые - захватить.
- Подрыв объекта осуществляется специальной бомбой, которую необходимо будет собрать на игре. Отыгрывается пиротехникой, отличной от взрыва обычной гранаты, эффект действия которой длится от 10 секунд и более.

- Двери (включая гермодверь) не должны запираются и не должны создаваться физические препятствия для их открытия (защелки, завалы, подпоры и т.д.)
- Пройти через гермодверь можно только, если, тебя впустят с внутренней стороны, либо подорвав её специальным зарядом.

Укрепления.

Укрепления защищают то, что защищают по реальному.

Исключения:

- Стены, помеченные красной киперкой - НЕ ПРЕОДОЛИМЫ ВООБЩЕ.
- Закрытые двери, обычно помеченные черножелтой киперкой, можно подорвать специальной взрывчаткой. Такая взрывчатка ограничена по игре и вводится организаторами.

Правила поведения в "Мертвятнике".

- В «мертвятнике» категорически запрещаться стрельба, включая «пристрелочную», из любого вида «стрелкового оружия». Пристрелочная зона будет обозначена отдельно.
- Все игровые предметы, которые принёс «погибший» персонаж с собой, демонстрируются и сдаются мастеру «мертвятника».
- Личное оружие остается при игроке, гранаты демонстрируются и сдаются мастеру – региональщику.
- Что именно происходит в «мертвятнике», знают лишь его обитатели. Можно покинуть «мертвятник» досрочно, выполняя определенные условия и задания Мастера.
- Помните, что, если вы были например, главным врачом и случайно погибли, то станция вряд ли получит обратно такого специалиста. «Погибая», вы навсегда теряете своего персонажа, его достижения и квесты. Вам придется смириться с этим и начать все заново в другой роли.

Крайне не рекомендуется следующее поведение:

- Ношение моделей пневматического оружия не зачехлённым вне полигона.
- Неуважение к другим игрокам.
- Стрельба из-за укрытия «вслепую», если предварительно, вы, не удостоверились, что противник далее 10 метров от вас.
- Стрельба «по сомалийски»- т.е. стрелять, держа стрелковое оружие над головой.
- Стрельба держа автомат\винтовку одной рукой, без упора на какую то поверхность. За исключением пистолет – пулемета, пистолета.
- Ведение громко и публично разговоров «не по игре» в игровой зоне в игровое время. Крайне желательно, подобные разговоры вести только шепотом, чтобы слышал только ваш собеседник.
- Проход «не по игре» на позиции, занятые противной стороной. Противная сторона, имеет право, игровыми способами, не пускать такого игрока. Если проход очень необходим, обращайтесь к организаторам.

Ограничения в игре.

Запрещено:

- находиться в зоне игры без защитных очков или защитной сетки. (Снимать очки можно только в укромном месте, присев, смотря при этом обязательно вниз).
- использование дымовых или световых шашек и таких же гранат, TAG–гранатометов..
- какие-либо неигровые выяснения отношений между игроками во время игры в игровой зоне. Обо всех нарушениях сообщайте мастерам.
- игрокам объявлять перерывы в игре для других участников (стоп таймы), кроме форс-мажорных обстоятельств.
- участие в игре лицам в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.
- применение рукопашного боя либо других видов единоборств во время игры, кроме имитации такого боя с согласия всех участвующих в бою.
- намеренное поражение игрока с надетой желтой повязкой или с включенным красным фонарем.
- намеренная стрельба в лицо с близкого расстояния(5-7 метров)
- использование палаток использовать в качестве укрытий.
- Стрелять из палатки, или по палатке.

Участник, нарушивший данные ограничения автоматически выбывает из игры на время или вообще.

Ответственность и права организаторов.

Лица, организующие проведение игры, контролируют соблюдение данных Правил и имеют право, принимать решения об отстранении игроков, на время, за нарушение Правил. Решения по всем спорным вопросам во время игры принимаются только Организаторами. Решения Организаторов обсуждению не подлежат.