

Общие правила ЛенСтрайкОрг

(версия 2023)

ОГЛАВЛЕНИЕ:

1. Термины и определения.
2. Общие положения.
3. Игроки и допуск на игры.
4. Игровое снаряжение и экипировка.
5. Игровое вооружение.
6. Игровое оборудование.
7. Использование игрового вооружения и оборудования.
8. Поражение игроков.
9. Пленение игроков.
10. Полигон.
11. Фортификации и укрытия.
12. Техника.
13. Поражение и ремонт техники.
14. БПЛА (коптеры)
15. Командиры сторон.
16. Игротехники.
17. Комиссары.
18. Корреспонденты.
19. Некомбатанты.
20. Общие ограничения.
21. Решение конфликтов.
22. Ответственность игроков и команд.

1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ.

Страйкбольная игра (игра) – командная военно-спортивная тактическая игра с использованием игрового оружия на базе «мягкой пневматики» (привод). Игра проводится Организаторами.

Закрытая страйкбольная игра (закрытая игра, приватная игра) – игра, проводимая Организаторами, на которую привлечение игроков производится только по приглашениям.

Сценарий (сценарий игры) – это описание, по которому проводится страйкбольная игра. Сценарий включает в себя:

- время и место проведения страйкбольной игры;
- описание полигона с указанием игровой и неигровой территории;
- описание расположения игровых объектов, мертвяков и респаунов (с указанием времени респауна);
- описание имеющихся на полигоне укрытий и допустимых фортификаций;
- игровые задачи для сторон.

Сценарий публикуется до начала игры, чтобы участники могли ознакомиться с ним, задать Организаторам возникающие вопросы и получить ответы.

Игровое вооружение (страйкбольное вооружение) - копии реально существующих или вымышленных образцов стрелкового, холодного и тяжелого

вооружения, применяемые на страйкбольных играх. Подробнее об игровом вооружении в разделе ИГРОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ.

Снаряжение – комплект вещей и изделий, предназначенных для участия в страйкбольной игре. Включает в себя: одежду, обувь, экипировку. Подробнее о снаряжении в разделе ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА.

Средства защиты – средства защиты органов зрения – очки или маска, без которых игрокам, организаторам, некомбатантам и игротехникам запрещено находиться на территории полигона при проведении на нем страйкбольной игры. Средства защиты должны выдерживать без разрушения попадание пластикового шара весом 0.2 грамма, выпущенного из страйкбольного стрелкового оружия с дульной энергией 2,9-3 Дж, с расстояния менее 1 метра. Проверить свои средства защиты – обязанность человека, использующего их.

Игрок (игроки) – участник страйкбольной игры, который:

- имеет необходимые для игры: защитные средства, снаряжение, игровое оружие;
- ознакомлен с настоящими Правилами и Сценарием игры;
- прошел регистрацию на игру и получил допуск от Организаторов;
- ознакомлен (под личную подпись в Журнале ТБ) с техникой безопасности при использовании игрового оружия и пиротехнических изделий и при нахождении на территории полигона.

Одиночный игрок (одиночка) — игрок, не входящий в состав какой-либо команды, клуба, блока.

Команда – объединение из 3 или более игроков, единообразно экипированных и носящих шеврон команды.

Региональная команда – команда не из Санкт-Петербурга и не из Ленинградской области. Статус команды определяется по принципу постоянного места проживания большей части игроков.

Блок команд – объединение из нескольких команд и одиночек. Для одиночек обязательно наличие шеврона блока. Для команд обязательно наличие шеврона блока, в случае участия в игре в составе блока. На игры блок регистрируется и допускается как единая команда и несет ответственность за действия своих членов.

Сторона (игровая сторона) – объединение одиночных игроков, команд, блоков команд в рамках сценария для каждой конкретной игры. Распределением игроков по сторонам занимаются Организаторы. Пожелания игроков учитываются по мере возможности.

Организатор (Организаторы, Орг, Орги) – группа людей или отдельный человек, которые занимаются подготовкой и проведением страйкбольной игры. Организаторы из состава ЛенСтрайкОрг носят знак отличия – шеврон ОРГ ЛенСтрайкОрг.

Некомбатанты – люди, не принимающие участия в страйкбольной игре, но находящиеся на полигоне. К ним относятся: зрители, родственники и знакомые игроков и Организаторов. Также к некомбатантам относятся случайно зашедшие

на полигон люди (например, рыбаки, грибники и т.п.). Подробнее о некомбатантах в разделе НЕКОМБАТАНТЫ.

Игротехники (игротехи) – посредники между игроками и Организаторами. Обеспечивают исполнение сценария, выполняют различные игровые задачи. Подробнее об игротехниках в разделе ИГРОТЕХНИКИ.

Комиссар – одиночный игрок или член команды, которому Организаторы дали право разбирать споры (спорные ситуации) между игроками, а также отслеживать соблюдение игроками правил, требований техники безопасности и требований Организаторов. Комиссары из ЛенСтрайкОрг носят знак отличия – Комиссар ЛенСтрайкОрг. Подробнее о комиссарах в разделе КОМИССАРЫ.

Корреспондент – участник игры, который занимается фото- и видеосъемкой на территории полигона во время проведения игры. Подробнее о корреспондентах в разделе КОРРЕСПОНДЕНТЫ.

Полигон – специально отведенный Организаторами участок земли, предназначенный для проведения игры. Полигон включает в себя игровые и не игровые территории, а также мертвяк(ки), респаун(ны) и иные игровые объекты в рамках сценария каждой конкретной игры.

Игровая территория – территория, определенная Организаторами как место проведения игры. На игровой территории проводится страйкбольная игра. Границы игровой территории обозначены на карте, описаны в сценарии игры, а также могут быть обозначены сигнальной лентой на местности. Все, что находится за границами игровой территории, является не игровой территорией.

Не игровая территория – территория, определенная Организаторами как не игровая. На не игровой территории могут находиться, стоянки, жилые лагеря и т.д. Границы не игровой территории обозначены на карте, описаны в сценарии игры, а также могут быть обозначены сигнальной лентой на местности.

Мертвяк – определенная Организаторами зона, в которой игроки проводят время после игровой смерти. Время, которое игроки должны находиться в Мертвяке, определяется Организаторами и прописано в сценарии каждой конкретной игры. Перед входом в мертвяк игрок должен в обязательном порядке отстегнуть от игрового оружия магазин, отсоединить шароподатчик у пулеметов, разрядить гранатометы. Гранатометы, которые не могут быть разряжены в силу конструктивных особенностей, необходимо убрать в закрытый подсумок или рюкзак. Допускается не вынимать магазины из пистолетов, если они находятся в кобуре.

Респаун (респаун, респ) – определенная Организаторами точка возвращения игроков в игру после проведения времени в Мертвяке.

Укрытие – все объекты, которые могут остановить полет шара, выпущенного из игрового оружия. К укрытиям относятся: кусты, деревья, складки местности, постройки, здания, строения. Подробнее об укрытиях в разделе ФОРТИФИКАЦИИ И УКРЫТИЯ.

Фортификация – инженерное сооружение, созданное Организаторами или игроками, которое используется для защиты от игрового оружия. К фортификации относятся – окопы, мешки с песком, стены (в том числе и деревянные), корпус боевой и тяжелой техники и т.п. Подробнее о фортификациях в разделе ФОРТИФИКАЦИИ И УКРЫТИЯ.

Рикошет – движение (полет) шара (выпущенного из игрового оружия), после его удара о поверхность или преграду.

Журнал ТБ (журнал техники безопасности) – журнал, в котором игрок ставит свою подпись перед игрой, подтверждая, что он ознакомлен с настоящими Правилами и сценарием конкретной игры. Так же эта подпись означает, что игрок ознакомлен с техникой безопасности при нахождении на территории полигона и при использовании игрового оружия и пиротехнических изделий. Журнал ТБ ведется Организаторами и заполняется перед каждой игрой.

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

- 2.1. Смысл страйкбольной игры – коллективный отдых, нейтрализация негативных эмоций и агрессивных устремлений, радость от взаимного общения людей.
- 2.2. В игре принимают участие одиночные игроки и команды (блоки команд), вооруженные и экипированные в соответствии с настоящими Правилами. В рамках сценария каждой конкретной игры участники разделяются на противоборствующие стороны и выполняют игровые задачи, предусмотренные сценарием игры.
- 2.3. Цель игры для одиночных игроков и команд (блоков команд) – выполнить игровые задачи, поставленные сценарием игры и командованием стороны.
- 2.4. Для выполнения игровых задач, поставленных сценарием и командованием стороны, от одиночных игроков и команд (блоков команд) может потребоваться поражать игроков противоположной стороны (сторон) при помощи игрового оружия.
- 2.5. Любой пункт настоящих Правил может быть изменен Организаторами, если это потребуется. При этом, информация об изменении будет доводиться до игроков заранее.

3. ИГРОКИ И ДОПУСК НА ИГРЫ.

- 3.1 На игру допускаются лица, достигшие возраста 18 лет.
- 3.2 Лица с 12 до 18 лет допускаются на игру только в сопровождении:
 - родителей или близких родственников;
 - сопровождающих, достигших возраста 18 лет, при наличии письменного разрешения от родителей (форма Разрешения опубликована – в группе ЛенСтрайкОрг).Допущенное до игры лицо, не достигшее 18 лет, играет только вместе с сопровождающим. В случае поражения одного из них в мертвяк уходят оба.
- 3.3 Лица младше 12 лет не допускаются на игру в любом случае.
- 3.4 Ограничения по возрасту для некомбатантов подробно изложены в разделе НЕКОМБАТАНТЫ.
- 3.5 К участию в игре допускаются одиночные игроки и команды (блоки команд), которые прошли регистрацию на игру и получили допуск от Организаторов.

- 3.6 Организаторы имеют право отказать в допуске на проводимые ими игры и мероприятия любому игроку или команде (блоку команд) без объяснения причин.
- 3.7 Для участия в закрытой (приватной) игре Организаторы самостоятельно приглашают одиночных игроков и команды (блоки команд).
- 3.8 В обязанности каждого игрока помимо соблюдения данных правил и требований техники безопасности входит обязательство честно назвать свой позывной и свою команду, если этого попросит другой игрок, комиссар, игротехник или Организатор.

4. ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА.

- 4.1. Для участия в игре игрок должен иметь при себе следующее снаряжение:
 - 4.1.1. Средства защиты органов зрения – очки или маска. Средства защиты должны выдерживать без разрушения попадание пластикового шара весом 0.2 грамма, выпущенного из страйкбольного стрелкового оружия с дульной энергией 2,9-3.2 Дж, с расстояния менее 1 метра. Проверить свои средства защиты – обязанность человека, использующего их.
 - 4.1.2. Красную повязку, кусок ткани красного цвета или головной убор красного цвета для обозначения поражения. Площадь повязки или куска ткани должна быть не менее 0,06 м² ((0,2м * 0,3м) или (0,4м * 0,15м)).
 - 4.1.3. Красный фонарик/ проблесковый маячок (как замену красной повязке) в условиях недостаточного освещения – игра в темное время суток, в плохо освещенных строениях, под землей.
Должен быть на видном месте (на груди/голове/руке).
 - 4.1.4. Шеврон команды, а также шеврон блока, если команда является частью блока. В случае, если игроку не положено носить стандартный шеврон команды, то он обязан носить шеврон с названием команды буквами. Шеврон должен быть размещен на плече или на груди игрока и не должен быть скрыт одеждой. Допускается скрывать шеврон маскировочными костюмами типа «Гили» или накидками типа «Накидка снайперская».
 - 4.1.5. Повязку принадлежности к игровой стороне шириной от 5 сантиметров и более. Повязка стороны может быть сделана цветным скотчем, и ее ширина должна быть не менее 5 сантиметров. Повязка носится на руке выше локтя. Допускается носить более одной повязки стороны. Для игроков в маскировочных костюмах типа «Гили» или накидками типа «Накидка снайперская» допустимо ношение повязки стороны на ноге - ниже колена и выше обуви, или на запястье.
 - 4.1.6. Штаны, брюки, футболку, головной убор, обувь военного образца или в стиле милитари, или однотонную тактическую одежда (если иное не оговорено сценарием конкретной игры).
- 4.2. В случае отсутствия какого-либо обязательного снаряжения (см.подпункты4.1.1-4.1.6) игрок не допускается к игре до момента устранения нарушения.
- 4.3. В случае утери повязки стороны или ее порчи игрок может обратиться к Организаторам для ее восстановления или замены. Замена будет выполнена цветным скотчем.
- 4.4. Все игроки одной команды должны иметь единообразный внешний вид. Допускаются незначительные отступления у отдельных игроков (например, однотонный разгрузочный жилет у одного игрока, в то время как у всей команды они камуфляжные). Решение о допуске на игру игроков с

отступлениями от единообразного внешнего вида принимают Организаторы.

- 4.5. Запрещается снимать свою повязку принадлежности к игровой стороне на игровой территории или менять ее на повязку противоположной стороны (если это не предусмотрено сценарием конкретной игры). Повязку можно временно закрыть игровым оружием или рукой, но запрещено закрывать одеждой или любым снаряжением.
- 4.6. Допускается использование в дополнение к камуфляжу футболок и курток неярких цветов, кроме маек «алкоголичек». Игра с голым торсом запрещена.
- 4.7. Пончо, накидки от дождя и т.д. являются снаряжением и допускаются в том же камуфляже, что и форма команды, либо в однотонной расцветке.
- 4.8. Маскировочный костюм
 - 4.8.1. Маскировочный костюм (кикимора/леший, зимний маскхалат) должен закрывать игрока со всех сторон, закрывать большую часть рук и ног, иметь капюшон. Может закрывать привод и снаряжение.
 - 4.8.2. Расцветка маскировочных костюмов может отличаться от расцветки основного камуфляжа команды.
 - 4.8.3. Ношение маскировочного костюма позволяет носить шеврон команды в быстром доступе, а повязку стороны на ноге выше края обуви. Можно не носить камуфляж команды под маскировочным костюмом.
 - 4.8.4. Если игрок носит маскировочный костюм, закрывающий тело и руки, но не ноги (вайперхуд), то маркер принадлежности к стороне можно носить на запястье и на ноге.
 - 4.8.5. Если маскировочный костюм не соответствует требованиям п.4.8.1 или п.4.8.4, то он должен соответствовать общим правилам по снаряжению.

5. ИГРОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ.

- 5.1 Игровое вооружение делится на следующие группы:
 - игровое стрелковое вооружение – пистолеты, пистолеты-пулеметы, штурмовые винтовки, пулеметы, снайперские винтовки;
 - игровое холодное оружие – ножи, топоры, лопаты и т.п.;
 - игровое тяжелое вооружение – подствольные, настольные и ручные гранатометы, минометы и выстрелы к ним;
 - игровая пиротехника – ручные гранаты, мины, растяжки.
- 5.2 Допуск на игру образцов вооружения, которые не имеют аналогов среди существующих образцов осуществляется только с разрешения Организаторов. Это относится к игровому стрелковому, холодному и тяжелому вооружению.
- 5.3 **Игровое стрелковое оружие.**
 - 5.3.1. Для использования на играх допускаются копии реально существующих образцов вооружения, использующие электропневматический, газовый (пропан (greengas, redgas, blackgas и т.п.), CO₂, сжатый воздух (ВВД)) или механический привод для стрельбы пластиковыми шариками диаметром 6 мм и массой от 0,12 до 0,5 г. Стрельба может осуществляться в автоматическом, полуавтоматическом режимах и с ручным взводом после каждого выстрела.
 - 5.3.2. Игровое оружие делится на три основные группы:
 - применяемое в здании (для CQB) – не имеет ограничений по размеру, может вести автоматический огонь;
 - применяемое на открытой местности – не имеет ограничений по размеру, может вести автоматический огонь;

- снайперское оружие – длина должна быть не менее 90 сантиметров, конструктивно не может вести автоматический огонь, оснащено оптическим прицелом.
- 5.3.3. На играх ЛенСтрайкОрг к пулеметам относятся следующие модели:
 - пулеметы Калашникова: ПК, ПКМ, ПКП, АЕК-999 «Барсук», «Печенег», «Печенег-буллпап»;
 - ручной пулемет Калашникова и его модификации;
 - М-240 и его модификации;
 - FN Minimi, М-249, Мк-46, Мк-48, НК МG-4 и их модификации;
 - Stoner М-63 (Мк23 Mod0) и его модификации;
 - Stoner LMG и его модификации;
 - М60 и его модификации;
 - Browning М1918 и его модификации;
 - Browning М2 и его модификации;
 - М-134 «Вулкан» и его модификации;
 - НК МG-36 и его модификации;
 - МG-34 и его модификации;
 - МG-42, МG-3 и их модификации;
 - МG-5 (НК121) и его модификации;
 - L86А2 и его модификации.
- 5.3.4. Максимальная дульная энергия шара, вылетающего из
 - для игрового оружия, применяемого в здании – не более **1,69 Дж**;
 - для игрового оружия применяемого на открытой местности – **2,4 Дж**;
 - для снайперского оружия – не более **3 Дж**.

В указанные ограничения уже включена погрешность прибора.
- 5.3.5. Все игровое оружие, которое будет использоваться на игре должно пройти проверку хронографом у Организаторов и получить допуск. Проверка должна осуществляться при стрельбе шаром того веса, который будет применяться в данном оружии на данной игре. В случае отсутствия шара необходимого веса, проверка производится шаром весом 0,2 грамма из наличия организаторов. Проверка производится при минимальном положении хоп-апа.
- 5.3.6. Трассерные шары допускаются к использованию наравне с обычными шарами и с аналогичными ограничениями по дульной энергии. Рекомендуются к применению в условиях недостаточного освещения – игра в темное время суток, в плохо освещенных строениях, под землей. Применение трассерных шаров прописано в сценарии конкретной игры.
- 5.3.7. Игровые пистолеты, использующие электропневматический привод (АЕР), получают отметку о допуске без замеров.
- 5.4. **Магазины для стрелкового оружия.**
 - 5.4.1. На играх разрешено использование следующих типов магазинов:
 - механические магазины;
 - бункерные магазины;
 - электробункерные магазины.

Ограничения на применение магазинов изложены в следующих пунктах и распространяются на все игры, проводимые ЛенСтрайкОрг, если иное не оговорено сценарием конкретной игры.
 - 5.4.2. Для пистолетов разрешено использование только механических магазинов.
 - 5.4.3. Для дробовиков разрешено использование только механических магазинов.
 - 5.4.4. Для пистолетов-пулеметов, автоматов (штурмовых-винтовок) разрешено использование:

- или 1 бункерный магазин на привод;
- или неограниченное количество механических магазинов на привод.
- 5.4.5. Для снайперского оружия разрешено использование только механических магазинов.
- 5.4.6. Для пулеметов нет ограничений по типу и количеству используемых магазинов.
- 5.4.7. В случае если игрок использует для своего оружия не стандартные магазины, ему необходимо согласовать их применение с Организаторами до игры.
- 5.5. **Игровое холодное оружие.**
- 5.5.1. Для использования на играх допускаются имитации холодного оружия (муляжи), выполненные из мягкой, легко гнущейся пластмассы (полистирол, полиэтилен) или мягкой резины, не имеющие острых кромок. Общая длина имитации не должна превышать 40 сантиметров.
- 5.5.2. Имитации холодного оружия, изготовленные не фабричным способом должны обязательно пройти проверку у Организаторов и получить допуск.
- 5.6. **Игровое тяжелое вооружение. Гранатометы.**
- 5.6.1. Для использования на играх допускаются только промышленно изготовленные ручные и подствольные гранатометы, использующие выстрелы только промышленного изготовления и имеющие сертификат Таможенного союза на пиротехнические изделия 3 класса опасности.
- 5.6.2. Для использования на играх допускаются промышленно изготовленные наствольные гранатометы, имеющие сертификат Таможенного союза на пиротехнические изделия 3 класса опасности.
- 5.6.3. Запрещено использовать самостоятельно изготовленные гранатометы.
- 5.6.4. Запрещено применять промышленно изготовленные выстрелы без поражающих элементов (выстрелы с мелом или краской) во всех типах гранатометов.
- 5.6.5. Вести огонь из всех типов гранатометов рекомендуется по навесной траектории.
- 5.6.6. Запрещено стрелять из подствольных и ручных гранатометов зарядами, которые не предназначены для этого.
- 5.6.7. Запрещено использовать подствольные гранатометы отдельно от привода если они не снабжены специальной платформой для этого (версия standalone).
- 5.6.8. Запрещено использовать отдельно от гранатомета пусковые устройства («гильзы» и т.п.) для запуска выстрела.
- 5.6.9. Запрещено стрелять из ручных гранатометов по целям, находящимся ближе 20 метров. Запрещено использовать гильзу гранатомета отдельно от устройства
- 5.7. **Игровое тяжелое вооружение. Минометы.**
- 5.7.1. Для использования на играх допускаются как промышленно, так и самостоятельно изготовленные страйкбольные минометы, в которых для запуска выстрела используются сжатый воздух, газ, механический принцип или вышибной заряд.
- 5.7.2. В вышибных зарядах для минометов разрешены к применению только пороховые смеси промышленного производства. Пороховые смеси кустарного производства к применению в вышибных зарядах запрещены.
- 5.7.3. Для использования на играх допускаются выстрелы как промышленного производства, так и самостоятельного изготовления.
- 5.7.4. В самостоятельно изготовленных выстрелах для миномета:

- в качестве заряда могут быть использованы только петарды промышленного изготовления, мощностью до «Корсар 5» включительно (или аналогичных пиротехнических изделий типа «петарда», схожих с ним по мощности);
 - поражающим элементом могут быть только пластмассовые шары диаметром 6 мм или цельный сухой горох;
 - корпус выстрела для миномета должен быть мягким и не должен создавать травмоопасных элементов при взрыве;
 - конструкция самостоятельно изготовленного выстрела не должна иметь в конструкции частей из жестких и твердых материалов, чтобы не создавать травмоопасных элементов при взрыве.
- 5.7.5. Запрещено применять выстрелы без поражающих элементов.
- 5.7.6. Все применяемая на играх страйкбольные выстрелы для минометов должны быть предоставлены Организаторам на проверку перед каждой конкретной игрой. Самодельные страйкбольные выстрелы для миномета обязательно проверяются организаторами на предмет безопасности, путем пробного использования.
- 5.7.7. Стрельба из минометов должна вестись только по навесной траектории (больше 45 градусов к горизонту). Стрельба прямой наводкой запрещена.
- 5.7.8. Стрельба должна вестись с поверхности – с земли, с автомобиля и т.п. Стрельба с рук запрещена, опора обязательна.
- 5.8. **Игровая пиротехника.**
- 5.8.1. Для использования на играх допускаются страйкбольные ручные гранаты, мины, и растяжки, изготовленные промышленным способом и имеющие сертификат Таможенного союза на пиротехнические изделия 3 класса опасности. Поражающим элементом в игровой пиротехнике гранатах могут быть только пластмассовые шары диаметром 6 мм или цельный сухой горох.
- 5.8.2. Запрещено использовать игровую пиротехнику, не имеющую сертификата.
- 5.8.3. Запрещено использовать светозвуковые ручные гранаты
- 5.8.4. Запрещены к применению страйкбольные ручные гранаты, не имеющие поражающих элементов (пластмассовые шары диаметром 6 мм или цельный сушеный горох).
- 5.8.5. Разрешено использовать страйкбольные ручные гранаты, отвечающие требованиям данного раздела, для изготовления растяжек.
- 5.8.6. Страйкбольные мины и растяжки приравниваются к ручным гранатам по всем условиям поражения ими, а также накладываемым ограничениям и требованиям к ним.

6. ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ.

- 6.1. **Дымовые гранаты, шашки и выстрелы.**
- 6.1.1. Для использования на играх допускаются только промышленно изготовленные для военно-тактических игр дымовые шашки и выстрелы, имеющие необходимые сертификаты.
- 6.1.2. Разрешено применение армейских дымовых шашек белого дыма следующих моделей РДГ-2Б, РДГ-П, ДМ-11. Использование других моделей дымовых шашек запрещено.
- 6.2. **Осветительные и сигнальные патроны (ракеты).**
- 6.2.1. Для использования на играх допускаются промышленно изготовленные осветительные и сигнальные патроны (ракеты) следующих моделей:
- «Сигнал охотника»;
 - патрон осветительный увеличенной дальности 30 мм;

- реактивные сигнальные однозвездные и многозвездные патроны 30 мм;
- реактивный осветительный патрон увеличенной дальности 40-мм.
- 6.2.2. Использование осветительных и сигнальных патронов (ракет) допускается только на открытой местности для стрельбы вертикально вверх. При использовании необходимо исключить попадание патрона (ракеты) в какие-либо препятствия.
- 6.3. **Фонари и лазерные целеуказатели.**
- 6.3.1. Для использования на играх допускаются фонари исключительно белого цвета.
- 6.3.2. Мощность фонарей, применяемых на закрытых полигонах (CQB) и в зданиях не должна превышать 200 люменов. На открытых полигонах ограничений на мощность фонарей нет.
- 6.3.3. Запрещено использование стробоскопов или режима стробоскоп в фонарях на всех типах полигонов (открытых и закрытых (CQB)).
- 6.3.4. Для использования на играх допускаются лазерные целеуказатели (далее ЛЦУ), включая целеуказатели с инфракрасным лазером. Разрешены ЛЦУ с любым цветом луча в видимом диапазоне.
- 6.3.5. Мощность ЛЦУ должна быть не более 5 мВт
- 6.3.6. Категорически запрещено направлять лазерный луч или его зеркальное отражение на органы зрения.
- 6.4. **Приборы ночного видения и тепловизоры.**
- 6.4.1. Для использования на играх допускаются технические приспособления, такие как приборы ночного видения (далее ПНВ) и тепловизионные приборы (далее тепловизоры).
- 6.4.2. Поскольку применение фонарей на играх не ограничивается, игрокам, использующим ПНВ необходимо помнить о возможной засветке и порче приборов. Организаторы не несут ответственности за оборудование игроков.
- 6.5. **Щиты.**
- 6.5.1. Для использования на играх допускаются баллистические щиты или их имитации, визуально схожие с реальными аналогами. Имитации щитов должны иметь вес не менее 5 кг и не иметь острых краев и углов.
- 6.5.2. Баллистические щиты и их имитации могут иметь в конструкции обзорные щели и проемы, встроенные бойницы, встроенные фонари. Обзорные щели и окошки должны быть закрыты оргстеклом или прочным пластиком. Фонари должны соответствовать требованиям раздела ФОНАРИ И ЛАЗЕРНЫЕ ЦЕЛЕУКАЗАТЕЛИ.
- 6.5.3. Игрок использующие щиты на играх могут использовать в качестве игрового оружия только пистолеты, ручные гранаты и холодное оружие. Другое игровое оружие для игрока со щитом запрещено.
- 6.5.4. Пораженному игроку перед уходом в мертвяк разрешается передавать свой щит не пораженным игрокам – для этого он должен оставить его на месте своей гибели.
- 6.5.5. Запрещено перемещение щита пораженным игроком для его передачи не пораженным игрокам.
- 6.5.6. Запрещается щитом толкать игроков или другой щит.
- 6.5.7. Игрокам, которые не используют щит напрямую, запрещено братья руками за щит.
- 6.6. **Специальные средства.**
- 6.6.1. На играх ЛенСтрайкОрг игроками могут применяться различные средства, такие как дроны с видеокамерами, беспроводные камеры наблюдения, системы, отслеживающие перемещение игроков по полигону и многое

другое. Их использование не требует отдельного согласования с Организаторами и разрешено, если иное не указано в сценарии конкретной игры.

- 6.6.2. На играх ЛенСтрайкОрг Организаторами могут применяться различные средства, способствующие выполнению сценария конкретной игры или добавляющие антураж. Это могут быть лазерные или иные средства поражения техники, муляжи тяжелых образцов вооружения или боеприпасов. Правила использования таких средств будут прописаны в сценарии конкретной игры.
- 6.6.3. Игрокам необходимо бережно относиться к специальным средствам на игре и постараться сохранить их целостность.
- 6.6.4. Ответственность за сохранность специальных средств игроков лежит на самих игроках.

7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ВООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ.

7.1. Общие положения.

- 7.1.1. Запрещено вести огонь из всех видов игрового вооружения через отверстия и дыры в стенах укрытий, если через них не пролезает голова стреляющего.
- 7.1.2. Запрещено использовать холодное оружие для нанесения режущих ударов по телу через отверстия и дыры в стенах укрытий, если через которые не проходит голова использующего.
- 7.1.3. Запрещено метать, выбрасывать или просовывать игровые ручные гранаты через отверстия и дыры в стенах, укрытий через которые не проходит голова использующего
- 7.1.4. Запрещено вести огонь за угол или через преграду не видя цель, по которой ведется огонь – так называемая стрельба «по-сомалийски».
- 7.1.5. Всегда нужно смотреть на цель ведения огня в момент выстрела. При этом, возможно использование зеркала, призмы.
- 7.1.6. Применение игрового оружия осуществляется аналогично его боевого аналога. Если игровое оружие предусматривает стрельбу при его удержании двумя руками, то следует стрелять, удерживая оружие двумя руками.
- 7.1.7. Запрещено брать в руки и отбрасывать от себя любые инициированные пиротехнические изделия.
- 7.1.8. Запрещено стрелять из ручных, подствольных и наствольных гранатометов по живым целям, которые находятся ближе 20 метров от стреляющего. Данный запрет не распространяется на картечные выстрелы ко всем типам гранатометов.
- 7.1.9. Стрельба из минометов должна вестись только по навесной траектории. При стрельбе миномет должен быть установлен на твердой поверхности. Стрельба из миномета «с рук» запрещена. Для минометов, у которых опорные элементы типа «ноги» конструктивно отсутствуют разрешена стрельба, только если «пятя» гранатомета упирается в твердую поверхность.
- 7.1.10. Запрещено использовать игровое тяжелое вооружение если перед стволом находится какой-либо посторонний предмет.

7.2. При игре внутри зданий.

- 7.2.1. Запрещено использовать игровое стрелковое оружие с дульной энергией шара на вылете из ствола более 1,69 Дж.
- 7.2.2. Запрещено стрелять из игрового тяжелого вооружения по игрокам, находящимся в том же здании. Данный запрет не распространяется на картечные выстрелы ко всем типам гранатометов.

- 7.2.3. Запрещено использовать дымовые гранаты, шашки и выстрелы.
- 7.3. **При стрельбе из зданий.**
- 7.3.1. Разрешена стрельба из игрового стрелкового оружия с дульной энергией выше 1,69 Дж.
- 7.3.2. Разрешена стрельба из игрового тяжелого вооружения по целям вне здания или в другом здании.
- 7.4. **При стрельбе по зданиям.**
- 7.4.1. Разрешена стрельба из игрового стрелкового оружия с дульной энергией выше 1,69 Дж.
- 7.4.2. Разрешена стрельба из всех видов игрового стрелкового и тяжелого вооружения.
- 7.5. **При стрельбе на открытой местности.**
- 7.5.1. Запрещено стрелять по игрокам, расположенным ближе 20 метров от игрока, стреляющего со снайперского игрового оружия с дульной энергией выше 2,4 Дж.

8. ПОРАЖЕНИЕ ИГРОКОВ.

8.1. Поражение игровым стрелковым оружием.

- 8.1.1. Пораженным игровым оружием считается игрок, в которого попали хотя бы одним шаром в любую часть тела или снаряжения. Попадание в щит, в игровое оружие в руках игрока, в предметы и изделия, используемые для обзора (такие как труба разведчика, зеркальце или призма, видеокамера на штативе, палке или кронштейне) поражением не считается. Игровое оружие в кобуре или висящее на ремне за спиной считается снаряжением и попадание в него засчитывается как поражение игрока.
- 8.1.2. Рикошет не засчитывается как поражение игрока. Стрельба сквозь траву или кустарник, во время которой шар неизбежно изменяет траекторию не считается рикошетом.
- 8.1.3. Дружественный огонь поражает игроков так же, как и вражеский, если иное не оговорено сценарием конкретной игры.
- 8.1.4. Стрельба с расстояния менее 5 метров из игрового стрелкового оружия дульной энергией от 1,69 Дж до 2,56 Дж не поощряется, но не является запрещенной.
- 8.1.5. На дистанции от 5 до 10 метров рекомендуется стрелять по ногам или закрытым снаряжением участкам тела. Если игрок сумел подойти к противнику вплотную и не был обнаружен, то необходимо поразить его наименее травмирующим способом: допускается либо стрелять в разгрузочную систему, ботинок, спину; либо использовать игровое холодное оружие, либо взять в плен.

8.2. Поражение игровой имитацией холодного оружия.

- 8.2.1. Имитацией холодного оружия разрешено наносить только режущие удары. Колющие удары запрещены.
- 8.2.2. Запрещено наносить удары в голову, шею, пах.
- 8.2.3. Запрещено метание игровой имитации холодного оружия в игрока.
- 8.2.4. Запрещено использование игровой имитации холодного оружия, закрепленной на игровом стрелковом оружии как штык.
- 8.2.5. Поражение игрока игровой имитацией холодного оружием считается «тихим убийством». Пораженному игроку запрещено говорить что-либо, а также обозначать себя «убитым» при помощи голоса (произносить слово «убит» и тому подобное). Пораженный игровой имитацией холодного оружия игрок должен молча проследовать в мертвяк.

8.3. Поражение пиротехникой и выстрелами игрового тяжелого вооружения.

- 8.3.1. Пораженным пиротехникой считается игрок, в которого попал хотя бы один поражающий элемент или элемент корпуса пиротехнического изделия. Попадание засчитывается в любую часть тела или снаряжения. Дальность нахождения игрока от места взрыва при этом не учитывается.
- 8.3.2. Не считается поражением попадание поражающих элементов или элементов корпуса пиротехники в игровое оружие в руках, в предметы и изделия, используемые для обзора (такие как труба разведчика, зеркальце или призма, видеокамера на штативе, палке или кронштейне).
- 8.3.3. Пораженным пиротехникой считается игрок, который находился в момент взрыва менее чем в трех метрах от взрыва, если между игроком и взорвавшейся пиротехникой не было укрытия Тип 2. Подробнее об этом в разделе ФОРТИФИКАЦИИ И УКРЫТИЯ.
- 8.3.4. Прямое попадание в игрока игровой пиротехники не приводит к его поражению. Поражение происходит при попадании поражающих элементов или элементов корпуса при взрыве ручной гранаты (см. п. 8.3.1.) или при взрыве на расстоянии ближе трех метров от игрока (см. п. 8.3.3.).

8.4. Поражение игрока со щитом.

- 8.4.1. Игрок со щитом поражается стрелковым оружием по общим правилам.
- 8.4.2. Игрок со щитом считается пораженным при взрыве игровой пиротехники - ручной гранаты, гранатометного или минометного выстрела, мины или растяжки, на расстоянии ближе трех метров от игрока, даже если в него не попали поражающие элементы.

8.5. Действия игрока при поражении.

- 8.5.1. Основная задача пораженного игрока – максимально быстро и явно дать понять окружающим, что он поражен, после чего покинуть игровую территорию, не мешая другим игрокам.
- 8.5.2. При поражении игрок обязан в течении 5 секунд обозначить свое поражение поднятием вверх руки или привода, а также голосом, если это не противоречит пункту 8.2.5.
- 8.5.3. После обозначения поражения игрок обязан маркировать себя красной повязкой (тряпкой) или красным фонарем в темное время суток. После этого игрок должен в кратчайшие сроки покинуть место поражения, не создавая помех для других игроков. Допускается оставаться на месте поражения какое-то время, если уход с него создаст больше помех для других игроков, чем нахождение игрока на месте поражения.
- 8.5.4. После отхода от места поражения игрок должен сразу следовать в мертвяк или на респаун – точное место указано в сценарии конкретной игры.
- 8.5.5. Пораженный игрок не должен задерживаться на игровой территории.
- 8.5.6. Пораженный игрок не имеет права говорить с не пораженными игроками, а также говорить что-либо в рацию (в том числе, чтобы сообщить о своей гибели).
- 8.5.7. В случае, если не пораженный игрок просит пораженного обойти какое-либо место или позицию, чтобы не создавать помех игре, пораженный игрок обязан выполнить просьбу и проследовать обходным путем.
- 8.5.8. Во время следования в мертвяк или на респаун, пораженный игрок может голосом обозначать свой статус, произнося «мертвый» или «убит», чтобы исключить возможность повторного обстрела.

9. ПЛЕНЕНИЕ ИГРОКОВ.

- 9.1. На играх ЛенСтрайкОрг, разрешено брать игроков в плен, если это предусмотрено сценарием конкретной игры.
- 9.2. Пленить одного игрока может один или более игроков.
- 9.3. Чтобы взять игрока в плен, необходимо несильно хлопнуть его ладонью по плечу или по спине и отчетливо сказать ему: «Пленен».
- 9.4. После фразы «Пленен» игрок считается связанным, а все его игровое оружие считается изъятым. Фактический обыск не производится. Фактически связывать пленного игрока допускается только с его согласия.
- 9.5. Пленному игроку запрещено:
- использовать игровое оружие, в том числе и против себя – оно считается изъятым (см. пункт 9.4.);
 - привлекать внимание игроков своей стороны к факту своего нахождения в плену, кроме как поднятыми вверх двумя руками;
 - пытаться сбежать из плена.
- 9.6. Пленный игрок остается в игре и может быть поражен на общих основаниях.
- 9.7. Удерживать игрока в плену можно не более одного часа, если иное не указано в сценарии игры. Время нахождения в плену контролирует сам плененный.
- 9.8. Пленный игрок может быть:
- допрошен;
 - расстрелян;
 - отпущен.
- Если на игре будут допущены другие действия в отношении пленных это будет изложено в сценарии игры.
- 9.9. Допрос может проводить любой игрок или игроки. На допросе пленному игроку может быть задано три вопроса, на которые он должен правдиво ответить «да» или «нет». После допроса пленный считается погибшим на допросе – он должен обозначить себя пораженным и следовать в мертвяк.
- 9.10. Расстрел пленного может проводить любой игрок или игроки. При расстреле пленного необходимо или выстрелить рядом с ним в воздух, или коснуться его имитацией холодного оружия. После расстрела игрок должен обозначить себя пораженным и следовать в мертвяк. Допускается расстрел пленного с фактической стрельбой в него с согласия плененного игрока с расстояния, указанного в разделах ИГРОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ и ПОРАЖЕНИЕ ИГРОКОВ.
- 9.11. Пленивший может в любой момент освободить пленного с формулировкой «свободен». С этого момента бывший пленный может продолжить игру по обычным правилам.
- 9.12. Разрешен обмен пленными по договоренности между сторонами. Условия и порядок обмена остаются на усмотрение сторон, но не должны противоречить пункту 9.7. и сценарию конкретной игры.

10. ПОЛИГОН.

- 10.1. Территория полигона делится на три зоны: игровая территория, не игровая территория, территория мертвяка(ов).
- 10.2. Границы игровой территории обозначены на карте, описаны в сценарии игры, а также могут быть обозначены сигнальной лентой на местности. Для облегчения ориентирования границы прокладываются организаторами по четким ориентирам – дороги, заборы, реки, канавы, просеки и т.п.

- 10.3. Игрок, вышедший за границы игровой территории, считается пораженным и должен обозначить себя красной повязкой или фонарем и проследовать в мертвяк.
- 10.4. На не игровой территории запрещена любая стрельба из любого игрового оружия.
- 10.5. Для пристрелки игрового оружия на каждой конкретной игре отводятся зоны для пристрелки. Находиться на территории для пристрелки оружия разрешено только в средствах защиты глаз.

11. ФОРТИФИКАЦИИ И УКРЫТИЯ.

- 11.1. Во время проведения страйкбольной игры игроки могут использовать имеющиеся на полигоне естественные и искусственные укрытия и фортификации без ограничений, если иное не указано в сценарии игры.
- 11.2. Игрокам разрешается строить новые или дорабатывать уже имеющиеся на полигоне фортификации только после согласования с организаторами места их размещения и способа их устройства.
- 11.3. Запрещено намеренное повреждение или уничтожение фортификаций.
- 11.4. Запрещено создавать на полигоне завалы и баррикады, препятствующие перемещению игроков и техники.
- 11.5. В зданиях и строениях запрещено блокировать проходы укреплениями.
- 11.6. Имеющиеся на полигоне укрытия делятся на два типа по степени защиты:
 - 11.6.1. Тип 1. Не защищает от взрыва игровой пиротехники, если тот произошел ближе 3 метров от игрока, даже если в игрока не попали поражающие элементы или осколки корпуса игровой пиротехники. То есть укрытие Тип 1 не препятствует выполнению пункта 8.3.3.
 - 11.6.2. Тип 2. Защищает от взрыва игровой пиротехники, если тот произошел ближе трех метров от игрока. То есть укрытие Тип 2 препятствует выполнению пункта 8.3.3.
- 11.7. К укрытиям Тип 1 относятся: страйкбольные щиты; кусты; деревья (растущие или поваленные) с диаметром ствола менее 0.5 м; перепады складок местности до 0.5 м.
- 11.8. К укрытиям Тип 2 относятся: перепады складок местности/рельефа и деревья (растущие или поваленные) с диаметром ствола, которые полностью скрывают игрока со снаряжением; фортификации.
- 11.9. Укрытия обоих типов не препятствуют выполнению пункта 8.3.1.
- 11.10. Возводимые на полигоне фортификации должны по мере возможности соответствовать реальным аналогам. Допускается отступление по материалу и весу при сохранении объема. При возведении фортификации из мешков с песком необходимо заполнять мешки грунтом, а не поролоном. Возводимые из дерева конструкции должны делаться сплошными без щелей и, по возможности, толщиной не менее 100 мм.
- 11.11. Разрешено делать в фортификациях бойницы для ведения огня из всех видов игрового оружия, но через них должна пролезать голова стреляющего.
- 11.12. Если во время взрыва игровой пиротехники игрок находился за укрытием Тип 2 и был поражен поражающими элементами или осколками корпуса игровой пиротехники через отверстие, дыру или бойницу в укрытии, то игрок считается пораженным.
- 11.13. Во избежание вопросов по фортификациям, необходимо все построенные фортификации предъявить Организаторам. Желательно делать это до игры.

- 11.14. Возникающие во время игры споры и вопросы по фортификациям будут решаться Организаторами или Комиссарами при их привлечении. Подробнее о решении спорных вопросов в разделе РЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ.

12. ТЕХНИКА

- 12.1. Применяемая на играх техника делится на следующие группы:
- **припаркованная техника** – техника игроков, организаторов, игротехников, корреспондентов и некомбатантов, которая совсем или временно не принимает участия в игре и находится на территории полигона с заглушенным двигателем;
 - **тяжелая техника** – техника, предоставляемая на игру Организаторами, к ней относятся предоставленные Министерством Обороны грузовики, бронемшины, танки и т.д. Тяжелая техника принимает участие в игре;
 - **боевая техника** – техника игроков или организаторов, которая принимает участие в игре;
 - **техника «вне игры»** – к этой группе относится пораженная тяжелая или боевая техника, следующая в мертвяк, а также личная техника игроков или организаторов, которая применяется для нужд организаторов (как разъездная). Перемещается по полигону с включенным аварийным сигналом, поднятым красным флагом(флагами).
- 12.2. Применяемая на играх техника должна иметь знаки отличия стороны. Это могут быть полотна ткани, пленки, скотча или аналогичные материалы цвета игровой стороны, закрепленные на корпусе техники. Также для обозначения цвета стороны может применяться один или несколько флагов, с размером полотна не менее 30х30 см, закрепленные на корпусе техники так, чтобы они были видны со всех сторон
- 12.3. Применяемая на играх техника должна быть оборудована или укомплектована:
- клаксоном или ручной «дуделкой» для подачи сигналов;
 - одним (или более) флагом красного цвета с размером полотнища примерно 30х30 см на коротком древке – для обозначения уничтожения техники;
 - аварийными световыми сигналами (если они конструктивно имеются) – для обозначения уничтожения техники.
- 12.4. **Техника безопасности.**
- 12.4.1. Техника – это транспортное средство повышенной опасности. Необходимо соблюдать правила техники безопасности не только при управлении техникой, но и при нахождении рядом с ней.
- 12.4.2. Водитель – это лицо, ответственное за управление транспортным средством повышенной опасности. Основная задача водителя – управлять транспортом аккуратно и не травмировать участников игры.
- 12.4.3. Водитель отвечает за соблюдение правил, связанных с его техникой и следит за исполнением всеми игроками правил, связанных с его техникой.
- 12.4.4. На технике, предоставляемой организаторами, ответственным лицом считается игротехник. Игротехник выполняет функцию посредника между водителем и игроками.
- 12.4.5. Водитель боевой техники заявляется при регистрации. Смена водителя может быть произведена только в мертвяке - замена водителя на игровой территории полигона запрещена. О смене водителя необходимо уведомить Организаторов.

- 12.4.6. Запрещено движение боевой техники, как предоставляемой Организаторами, так и предоставляемой игроками, по игровой территории полигона без игротехника.
- 12.4.7. Запрещено входить или выходить, залезать или вылезать, запрыгивать или спрыгивать на и с движущегося транспортного средства до полной его остановки.
- 12.4.8. Игрокам запрещено занимать позиции под днищем или на расстоянии ближе одного метра от любого вида техники с работающим двигателем.
- 12.4.9. О поломках или иных форс-мажорных ситуациях с техникой водитель или игротехник должен немедленно сообщить Организаторам.
- 12.4.10. Категорически запрещено движение любого вида техники на территории полигона с открытыми дверями и входными люками.
- 12.4.11. Запрещено передвижение игроков внутри любой техники по полигону в положении стоя, если это не предусмотрено конструктивом самой техники
- 12.5. **Правила движения техники по игровой территории полигона.**
- 12.5.1. Техника может передвигаться по игровой территории полигона со скоростью не более 20 км/ч.
- 12.5.2. Запрещено движение техники сквозь кусты и заросли.
- 12.5.3. Движение техники задним ходом осуществляется только при помощи регулировщика. Регулировщиком может выступить любой человек - игротехник, игрок, корреспондент или организатор. Регулировщик обязан хорошо видеть все, что находится позади техники и голосом либо знаками сообщать водителю о возможности или невозможности безопасного движения назад.
- 12.5.4. На игровой территории техника должна всегда обозначать начало движения коротким гудком или криком ответственного лица (водителя, игротехника).
- 12.5.5. Запрещено силовыми методами передвигать чужую технику без согласия ее водителя. Буксировка допускается только в случае поломки техники или иных форс-мажорных обстоятельств, при этом буксирующая и буксируемая техника переводятся в группу «вне игры».
- 12.6. **Припаркованная техника.**
- 12.6.1. Припаркованная техника должна находиться на игровой территории только в зоне или зонах, которые указаны в сценарии каждой конкретной игры.
- 12.6.2. Боевая техника может перейти в группу припаркованной только из состояния «поражена» или через мертвяк. При этом техника должна проследовать в зону где она может находиться в соответствии со сценарием каждой конкретной игры. В указанной зоне двигатель техники должен быть заглушен, фары выключены, окна и двери закрыты.
- 12.6.3. Корпус припаркованной техники считается фортификацией и поэтому при взрыве пиротехники защищает от поражения укрывшихся за корпусом техники игроков.
- 12.6.4. Запрещено перекрывать припаркованной техникой дороги, проезды, проходы и т.п.
- 12.6.5. Не пораженным игрокам запрещено находиться внутри (в кабине, в салоне) припаркованной техники – внутри нее могут находиться только пораженные игроки.
- 12.6.6. Запрещено использовать турели припаркованной техники.
- 12.6.7. Размещая свою технику на игровой территории как припаркованную, ее водитель подтверждает, что согласен с возможным обстрелом техники из

игрового оружия и не будет предъявлять Организаторам игры претензий за возможную порчу и повреждения его техники.

- 12.6.8. Если водитель решает, что припаркованная техника готова к возвращению в игру, то он должен обозначить ее как техника «вне игры», после чего проследовать в мертвяк (или иное оговоренное сценарием каждой конкретной игры место).

12.7. **Тяжелая техника.**

- 12.7.1. Тяжелая техника закрыта, водители и члены ее экипажа не поражаемы. Все взаимодействие тяжелой техники с игроками осуществляется только через игротехника, который находится на ней.

- 12.7.2. Правила ведения огня из ручного стрелкового оружия и гранатометов при нахождении игроков в тяжелой технике, которая перевозит игроков, прописаны в сценарии каждой конкретной игры.

- 12.7.3. Если сценарием конкретной игры разрешено ведение огня из тяжелой техники, то вести огонь разрешается через:

- специально оборудованные бойницы;
- через открытые люки.

Запрещено ведение огня через приоткрытые двери или входные люки – при движении тяжелой техники все двери и входные люки на ней должны быть закрыты (см. пункт 12.4.10).

- 12.7.4. Игроки внутри тяжелой техники могут быть поражены через перечисленные в пункте 12.7.3. элементы.

- 12.7.5. Корпус тяжелой техники считается фортификацией и поэтому при взрыве игровой пиротехники защищает от поражения укрывшихся за корпусом техники игроков. При этом действие пункта 8.3.1. не отменяется.

12.8. **Боевая техника.**

- 12.8.1. Боевая техника является снаряжением водителя, поэтому при поражении водителя, техника считается пораженной и должна проследовать в мертвяк.

- 12.8.2. Корпус и стекла боевой техники считаются бронированными. Попадание в них шаров или поражающих элементов игровой пиротехники не засчитывается как поражение.

- 12.8.3. Корпус боевой техники считается фортификацией и поэтому при взрыве игровой пиротехники защищает от поражения укрывшихся за корпусом техники игроков. При этом действие пункта 8.3.1. не отменяется.

- 12.8.4. Разрешено вести огонь из боевой техники. При этом можно находиться как внутри, так и в кузове боевой техники. Можно вести огонь из игрового стрелкового оружия, подствольных, наствольных и ручных гранатометов, а также из минометов.

- 12.8.5. Из боевой техники можно вести огонь через:

- специально оборудованные бойницы;
- через открытые люки;
- через окна, при этом стекла должны быть опущенные полностью или частично, чтобы через открытое пространство пролезала голова стреляющего.

- 12.8.6. Запрещено ведение огня при движении боевой техники через приоткрытые двери или входные люки, поскольку во время движения боевой техники все двери и входные люки на ней должны быть закрыты (пункт 12.4.10.).

- 12.8.7. Игроки внутри боевой техники могут быть поражены через перечисленные в пункте 12.8.5. элементы.

- 12.8.8. Боевая техника может оснащаться турелью с игровым стрелковым оружием или гранатометом. Турель может находиться в башне.

Установленное на турели оружие должно соответствовать требованиям раздела ИГРОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ.

12.9. Техника «вне игры».

- 12.9.1. Техника «вне игры» может перемещаться по полигону только со включенным аварийным сигналом и поднятым красным флагом (флагами). Допускается установка дополнительных полотен ткани, пленки, скотча или аналогичных материалов красного цвета.
- 12.9.2. В технике «вне игры» могут находиться только пораженные игроки или Организаторы.
- 12.9.3. Запрещается стрелять и кидать гранаты в технику «вне игры».
- 12.9.4. Запрещено использовать технику «вне игры» в качестве передвижного укрытия.
- 12.9.5. При движении по игровой территории полигона, техника «вне игры» не должна создавать помех для участников игры. Допускается дожидаться уменьшения интенсивности боев, в случае, если ей предстоит пересечь район соприкосновения воюющих сторон.

13. ПОРАЖЕНИЕ И РЕМОНТ ТЕХНИКИ.

13.1. Поражение и ремонт тяжелой техники.

- 13.1.1. Поражение тяжелой техники прописывается в сценарии каждой конкретной игры.
- 13.1.2. Способ ремонта тяжелой техники прописывается в сценарии каждой конкретной игры.
- 13.1.3. Тяжелая техника обозначает свое уничтожение длинным (4-5 секунд) непрерывным гудком. Допускается заменить гудок криком игротехника «Уничтожен» при неисправности или отсутствии клаксона. Сразу после гудка игротехник, находящийся на или в технике, должен поднять над техникой красный флаг.

13.2. Поражение боевой техники.

- 13.2.1. Боевая техника может быть поражена прямым попаданием в любую часть корпуса или под днищем выстрелом из гранатомета (наствольного, подствольного, ручного) или миномета. При этом должен использоваться тип выстрела, содержащий поражающие элементы (страйкбольные шарики или цельный горох). После попадания выстрел гранатомета (наствольного, подствольного, ручного) или миномета может взорваться в любом месте.
- 13.2.2. Боевая техника может быть поражена прямым попаданием в любую часть корпуса или под днищем ручной гранаты. После попадания граната может взорваться в любом месте.
- 13.2.3. Попадание ручной гранаты, выстрела из гранатомета (наствольного, подствольного, ручного) или миномета в игрока, находящегося на или в боевой технике, засчитывается как попадание в корпус боевой техники. После попадания граната или выстрел из гранатомета (наствольного, подствольного, ручного) или миномета могут взорваться в любом месте.
- 13.2.4. Пораженная один раз боевая техника считается подбитой (поврежденной). Она останавливается и остается на месте до уничтожения или до завершения ремонта. Водитель должен включить аварийный сигнал, но не должен подавать никаких звуковых сигналов.
- 13.2.5. При поражении боевой техники один раз игроки на или в боевой технике выживают, если их не поразило поражающими элементами выстрела, и могут вести огонь.

- 13.2.6. На подбитой (поврежденной) боевой технике может продолжать действовать турель (если она имеется).
- 13.2.7. Повторное поражение подбитой (поврежденной) боевой техники приводит к ее уничтожению. Боевая техника обозначает свое уничтожение длинным (4-5 секунд) непрерывным гудком. Допускается заменить гудок криком водителя «Уничтожен» при неисправности клаксона. Сразу после гудка водитель или игрок, находящийся на или в технике, должен поднять над техникой красный флаг.
- 13.2.8. Все игроки, находившиеся на или в подбитой (поврежденной) боевой технике при ее поражении, считаются пораженными.
- 13.2.9. В боевой технике, не имеющей разделения на салон и кузов (как в пикапе или грузовике), попадание ручной гранаты, выстрела из гранатомета (наствольного, подствольного, ручного) или миномета внутрь боевой техники приводит к поражению и всех игроков внутри и самой боевой техники, поскольку погибает водитель.
- 13.2.10. В боевой технике, имеющей разделение на салон и кузов, попадание ручной гранаты, выстрела из гранатомета (наствольного, подствольного, ручного) или миномета в салон боевой техники приводит к поражению и всех игроков внутри и самой боевой техники, поскольку погибает водитель.
- 13.2.11. В боевой технике, имеющей разделение на салон и кузов, попадание ручной гранаты, выстрела из гранатомета (наствольного, подствольного, ручного) или миномета в кузов боевой техники приводит к поражению и всех игроков в кузове, а боевая техника считается подбитой (поврежденной).
- 13.2.12. В спорных ситуациях решение о поражении боевой техники принимает только игротехник или организатор.
- 13.3. **Ремонт боевой техники.**
- 13.3.1. Подбитая (пораженная) боевая техника может быть отремонтирована любым игроком, в том числе и водителем.
- 13.3.2. Для ремонта боевой техники игрок должен положить обе руки на капот или переднюю оконечность техники и вслух досчитать до 180. По завершении отсчета боевая техника считается отремонтированной.
- 13.3.3. Если починка была прервана каким-либо способом (игрок или водитель убрал руки или его поразили), то отсчет необходимо начать заново.
- 13.3.4. Количество ремонтов на единицу боевой техники не ограничено. Отремонтированная боевая техника в случае поражения снова считается подбитой и может быть отремонтирована.
- 13.3.5. Если ремонт пораженной боевой техники выполнял ее водитель и при этом он был поражен, боевая техника так же считается пораженной и должна обозначить свое поражение и проследовать в мертвяк. При это игроки, которые в момент ремонта находились на или в боевой технике должны или немедленно покинуть ее или проследовать вместе с ней в мертвяк.
- 13.4. **Общие положения для пораженной техники.**
- 13.4.1. Пораженную технику необходимо сразу убрать с дороги, чтобы она не мешала проезду другой техники. Пораженная техника следует в мертвяк или иное оговоренное сценарием каждой конкретной игры место.
- 13.4.2. На боевой и тяжелой технике запрещено перевозить пораженных игроков. В случае, если игрока поражают во время движения техники, техника должна остановиться, пораженный игрок должен слезть с техники. Только после этого технике можно продолжить движение.

13.4.3. На пораженной боевой и тяжелой технике разрешено перевозить пораженных игроков. Для того, чтобы попросить пораженную технику подвезти его, пораженный игрок должен «проголосовать» (поднять руку параллельно земле и поднять большой палец вверх), чтобы водитель или игротехник увидел это. Решение подвезти или нет принимает водитель или игротехник на технике.

14. БПЛА(коптеры)

14.1. Понятия и определения

БВС – беспилотное воздушное судно

Визуальный полет БВС - полет беспилотного воздушного судна, в ходе которого его внешний пилот поддерживает непосредственный бесприборный визуальный контакт с этим воздушным судном

Временный режим - запрещение или ограничение использования воздушного пространства Российской Федерации в отдельных его районах;

Зона ограничения полетов - воздушное пространство Российской Федерации установленных размеров, в пределах которого полеты воздушных судов ограничены определенными условиями

Планирование использования воздушного пространства - деятельность, осуществляемая в целях обеспечения разрешительного и уведомительного порядка использования воздушного пространства, организации воздушного движения, организации потоков воздушного движения путем распределения воздушного пространства по месту, времени и высоте между его пользователями в соответствии с государственными приоритетами

Уровень полета - Высота в «Метрах», на которой пилотируется БВС. Характеризуется верхним и нижним уровнем полета (ВУП и НУП). По умолчанию дается разница в 10 метров между ВУП и НУП.

<https://fpln.ru/> - ресурс для определения зон с ограниченным полетом или запрещенным полетом

Визуальное наблюдение – наблюдение, ведущееся с БВС при помощи установленной камеры с передачей видеосигнала пилоту.

Сброс – контролируемое отделение, в ходе полета, носимого БВС, груза

14.2. Общие положения

14.2.1. Запрещено применять внутри зданий и ближе чем 10 метров от дверных проемов, окон и земной поверхности. За исключением взлета и посадки.

14.2.2. Поражение может быть применено только к оператору БВС, по общим правилам, если иное не оговорено сценарием конкретной игры. Вести физическое воздействие на БВС, строго запрещено.

14.2.3. Пораженный оператор БВС, обязан обозначить себя голосом о состоянии «убит», по возможности достать красную тряпку. И немедленно

вернуть БВС из полета, после чего проследовать в мертвяк на общих основаниях, если иное не оговорено сценарием конкретной игры.

- 14.2.4. Оператор БВС не может быть пленен, только убит, если пленение оператора БВС не прописано в сценарии конкретной игры.
- 14.2.5. БВС может применяться на игровой территории с уровнем полета не выше 150 м и не ниже 10 метров над уровнем земной или водной поверхности.
- 14.2.6. Если на игре применяется более 1 единицы БВС, организаторами проводится планирование использования воздушного пространства, а также распределяются уровни полета для каждого из БВС. Игроки обязаны следовать распределенным планам на каждое БВС.
- 14.2.7. Запрещено скидывать боеприпас, если иное не оговорено сценарием конкретной игры.
- 14.2.8. БВС можно использовать в районе штаба и мертвяка, БВС должен находиться не ближе 50 м.
- 14.2.9. Вести видеонаблюдение за территорией проведения игры, можно не ограниченное время, а также на всей территории игры, кроме базы/штаба/мертвяка/точки взлета и посадки противоположной стороны.
- 14.2.10. Запрещено снабжать БВС страйкбольными приводами, лазерами.
- 14.2.11. Владелец БВС, несет ответственность за свое оборудование сам.

15. КОМАНДИРЫ СТОРОН.

- 15.1. Командир стороны – это выбранный и утвержденный на эту роль игрок, который осуществляет руководство игроками на игре.
- 15.2. Командир стороны должен носить наплечную повязку «Командир стороны».
- 15.3. Команды командира стороны обязательны к выполнению игроками стороны.
- 15.4. Командир стороны может говорить с игроками вне зависимости от своего и их статуса.
- 15.5. Способ и необходимость поражения командира прописаны в каждой конкретной игре.
- 15.6. При поражении командир обязан обозначить себя красной повязкой (или красным фонарем), но может не уходить в мертвяк.
- 15.7. Пораженный командир может:
 - осуществлять руководство стороной;
 - находиться на месте поражения, не создавая помех для игры;
 - вести переговоры по рации.
- 15.8. Командир возвращается в игру по истечении времени, которое он должен провести в мертвяке.
- 15.9. Если пораженный командир не пошел в мертвяк, то он самостоятельно засекает требуемое время.

16. ИГРОТЕХНИКИ.

- 16.1. Игротехники не имеют специальных знаков отличия (как у организаторов или комиссаров). Могут носить сигнальный жилет, если это обусловлено сценарием конкретной игры.

- 16.2. Задачи игротехников на игре – выполнение служебных (по отношению к игре) функций, а также контроль за соблюдением правил в месте своего нахождения на полигоне. Местоположение, время нахождения и конкретный задачи игротехников определяют и назначают Организаторы.
- 16.3. На игротехников распространяются те же ограничения в части соблюдения настоящих правил и требований техники безопасности, что и на всех участников игры, находящихся на полигоне.
- 16.4. Игроки, посчитавшие, что игротехник тем или иным образом нарушает настоящие правила, требования техники безопасности или сценарий игры, могут сообщить об этом Организаторам лично, по радиосвязи или через комиссара (если тот находится неподалеку от места событий).

17. КОМИССАРЫ.

- 17.1. Комиссары – это игроки, которых члены группы Организаторов ЛенСтрайкОрг признали наиболее ответственными, проверенными и беспристрастными, и которым дали право разбирать споры между игроками, а также отслеживать соблюдение игроками правил, требований техники безопасности и требований организаторов на полигоне во время игры. Список действующих комиссаров опубликован в открытой группе ЛенСтрайкОрг на Интернет-ресурсе «ВКонтакте».
- 17.2. Комиссар обязательно носит следующие знаки отличия:
- шеврон – «Комиссар ЛенСтрайкОрг»;
 - шеврон-никнейм или бейдж со своим позывным.
- 17.3. Комиссары наблюдают за:
- соблюдением правил игры игроками;
 - соблюдением техники безопасности игроками, корреспондентами, некомбатантами;
 - появлением на игровой территории некомбатантов.
- 17.4. Действия комиссара при выявлении нарушения:
- надеть красную повязку (в темное время суток включить красный фонарь);
 - выйти из игры, проследовать к месту нарушения или иной ситуации;
 - представиться, показать шеврон комиссара и разобрать конфликт;
 - при наличии нарушителя (нарушителей) записать позывной и команду;
 - объяснить нарушителем в чем конкретно состоит их нарушение;
 - проверить наличие обязательного снаряжения у игрока (игроков);
 - вернуться в игру через Организаторов.
- 17.5. Комиссар имеет право:
- попросить игрока назвать свой позывной, команду;
 - при необходимости делать замечания игротехникам;
 - на фото-видео-фиксацию нарушения (нарушителя);
 - отправить нарушителя (нарушителей) в мертвяк;
 - сообщить Организаторам о нарушении и его участниках для фиксации.
- 17.6. Комиссару запрещено:
- вести себя не вежливо и некорректно;
 - разбирать конфликты, в которых они задействованы как участники;
 - возвращаться в игру после разрешения спорной ситуации, не уведомив Организаторов;
 - порочить миссию и должность комиссара.
- 17.7. Комиссар имеет полномочия только при наличии красной повязки, когда он находится вне игры. Указывать на нарушения и давать советы и замечания в корректной форме комиссар может и без красной повязки.

- 17.8. Комиссар должен быть вежливым и корректным при обращении с игроками.
- 17.9. По итогам выявленных нарушений Организаторами будет проведен разбор, при этом мнение комиссара будет учитываться при разборе инцидента как приоритетное.
- 17.10. В случае расхождения мнений между двумя (или более) комиссарами касательно конкретной ситуации они должны запросить Организаторов игры и выполнить их решение.
- 17.11. Игрок обязан выполнить требования комиссара, но вправе подать жалобу Организаторам игры для рассмотрения спорного вопроса. При подаче жалобы игроку следует обязательно указывать имя (позывной) комиссара, а также свой позывной и название своей команды.
- 17.12. Если один из назначенных комиссаров замечен или уличен (с неопровержимыми доказательствами) в предвзятости, нечестности и иных действиях, порочащих их миссию, комиссар может получить предупреждение или лишение прав и шеврона комиссара. Решение принимается советом Организаторов.
- 17.13. Для получения шеврона и прав комиссара ЛенСтрайкОрг необходимо сдать экзамен на знание настоящих правил с учетом последних корректировок и дополнений. Для подтверждения статуса комиссара ЛенСтрайкОрг необходимо сдавать повторный экзамен не реже одного раза в год.

18. КОРРЕСПОНДЕНТЫ.

- 18.1. Корреспонденты делятся на 2 вида – игровые корреспонденты и не игровые корреспонденты.
 - 18.1.1. Не игровой корреспондент, находясь на игровой территории полигона не должен взаимодействовать с игроками, не должен участвовать в игровом процессе, не может быть поражен. Как знак отличия не игровой корреспондент обязан носить оранжевый жилет с крупной надписью ПРЕССА или PRESS.
 - 18.1.2. Игровой корреспондент, находясь на игровой территории может взаимодействовать с игроками, может участвовать в игровом процессе, может быть поражен. Как знак отличия обязан носить только крупную надпись ПРЕССА или PRESS поверх одежды и снаряжения.
- 18.2. Не игровой корреспондент не имеет права говорить с игроками в игре. Все интервью – только после выхода игрока из игры после поражения (только у пораженных игроков или только у игроков в мертвяке).
- 18.3. Игровой корреспондент имеет право говорить с игроками в игре.
- 18.4. Корреспондент обязан покинуть занимаемую позицию по первому замечанию игроков.
- 18.5. Корреспонденту запрещено своими действиями демаскировать позиции игроков.
- 18.6. Корреспондент использует съемочное оборудование на игре на свой страх и риск. Организаторы и игроки не несут ответственности за порчу оборудования корреспондентов.
- 18.7. Корреспонденты обязаны зарегистрироваться в соответствующей теме и получить допуск на игру от Организаторов.
- 18.8. В течении недели после мероприятия корреспондент обязан разместить результаты съемки на общедоступный хостинг и выложить ссылку на выложенные результаты на одном из публичных ресурсов игры.

- 18.9. Перед публикацией репортажа с игры, интервью и т.п., текстовую информацию готовящегося репортажа корреспондент должен согласовать с организаторами игры.

19. НЕКОМБАТАНТЫ.

- 19.1. Некомбатанты, прибывшие на полигон с ведома игроков или организаторов, должны находиться только на не игровой территории и не должны каким-либо образом влиять на игру. Некомбатанты должны быть обеспечены защитой для глаз.
- 19.2. На некомбатантов накладываются те же ограничения по возрасту, что и на игроков - на территорию полигона допускаются лица, достигшие возраста 18 лет.
- 19.3. Некомбатанты с 12 до 18 лет допускаются на полигон только в сопровождении:
- родителей или близких родственников;
 - сопровождающих, достигших возраста 18 лет, при наличии письменного разрешения от родителей (форма Разрешения опубликована – в группе ЛенСтрайкОрг).
- В этом случае некомбатант, не достигший по возрасту 18 лет, находится на полигоне только постоянно вместе с сопровождающим.
- 19.4. Некомбатанты младше 12 лет не допускаются на полигон в любом случае.
- 19.5. Некомбатанты, не имеющие отношения к игре, но оказавшиеся на игровой территории (такие как грибки, рыбаки, случайные прохожие и т.п.) должны быть как можно скорее удалены с игровой территории. При отказе некомбатантов покинуть полигон игроки должны как можно скорее вызвать Организаторов к месту появления некомбатантов.
- 19.6. Для удаления некомбатантов игра должна быть немедленно остановлена в месте их появления, и об их появлении должно быть обязательно сообщено Организаторам. Остановить игру в месте появления некомбатантов может любой игрок, комиссар, Организатор, игротехник или корреспондент. Для этого он должен громко сообщить «Стоп-игра!» и донести эту информацию для находящихся рядом игроков и Организаторов по радиосвязи.
- 19.7. Способ удаления некомбатантов с игры определяют организаторы. Остановку игры на пути эвакуации некомбатантов с полигона производят организаторы.
- 19.8. Команду к возобновлению игры после удаления некомбатантов дают только Организаторы.

20. ОБЩИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ.

- 20.1. На игровой территории разрешено нахождение только в средствах защиты глаз. Снимать средства защиты глаз категорически запрещено! В том числе и при позировании корреспондентам при фото- и видеосъемке. Запрет действует все время проведения игры с момента стартового построения и до финального построения.
- 20.2. Если во время игры средства защиты органов зрения необходимо очистить от пота, грязи и т.п. допускается подойти ближе к другому игроку или укреплению, или фортификации, встать лицом к нему и только после этого очистить защиту. Запрещается протирать очки, не повернувшись к надежному укрытию. Рекомендуется предупредить ближайших игроков о том, что Вы очищаете средства защиты органов зрения.

- 20.3. Запрещено называться стороной противника. На вопрос «Твоя сторона?» можно отвечать честно, молчать или попробовать запутать противника. Ответы «свои», «хорошие», «не стреляй» и тому подобные обманом не являются и не расцениваются как нарушение.
- 20.4. При ведении радиоигры разрешено слушать частоты противника, если иное не оговорено сценарием игры. Запрещено глушить каналы, засоряя их шумами или звуками. Каналы организаторов можно слушать, но запрещено занимать, глушить или дезинформировать Организаторов.
- 20.5. Запрещено нахождение на игре в состоянии алкогольного или наркотического опьянения. Запрещено употреблять алкоголь и наркотические средства во время игры. Запрет распространяется на всех участников игры – Организаторов, игроков, игротехников, корреспондентов, а также некомбатантов, прибывших на игру с ведома игроков или Организаторов.
- 20.6. Запрещается трогать или брать чужое оружие, снаряжение и имущество без ведома и разрешения владельца.
- 20.7. Запрещено садиться на/в транспортные средства без разрешения владельца (водителя).
- 20.8. На игре запрещены такие виды физического контакта между участниками как толчки, удары, захваты, приемы рукопашного боя, удушения и т.п.
- 20.9. Запрещено касаться, отталкивать в сторону, брать в захват или еще каким-либо образом взаимодействовать с чужим игровым оружием, исключая имитацию холодного оружия.
- 20.10. При входе на территорию мертвяка необходимо игрок должен в обязательном порядке отстегнуть от игрового оружия магазин, отсоединить шароподатчик у пулеметов, разрядить гранатометы. Гранатометы, которые не могут быть разряжены в силу конструктивных особенностей, необходимо убрать в закрытый подсумок или рюкзак. Допускается не вынимать магазины из пистолетов, если они находятся в кобуре.

21. РЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ.

- 21.1. Запрещается какое-либо выяснение отношений между игроками во время игры. Крики в духе «я же в тебя попал, выходи несознанщик!», а также мат являются грубым нарушением правил.
- 21.2. В случае, если игрок видит нарушение правил и уверен в этом, он может признать себя пораженным, надеть красную повязку, подойти к игроку, подозреваемому в нарушении, и, убедившись, что правила действительно нарушаются, спросить и записать позывной и команду (по возможности сфотографировать) нарушителя. Выводить нарушителя из игры запрещено. После этих действий игрок, убедившись в нарушении, обязан уйти в мертвяк, где должен сообщить о факте нарушения и его участниках Организаторам.
- 21.3. В случае, если рядом со спорной ситуацией находится комиссар или Организатор, игрок должен попросить его разобраться в ситуации для исключения личных разбирательств между игроками.
- 21.4. В случае форс-мажора игра может быть остановлена командой «Стоп-игра», которая дается громко голосом и повторяется так, чтобы ее услышали все участники игры на данном участке полигона. Команда «Стоп-игра» может быть объявлена любым участником игры, но только в случае:
 - пожара,

- травмы игрока, требующей эвакуации игрока с игровой территории,
- выход на игровое поле некомбатантов без средств защиты глаз,
- драки;
- иных форс-мажорных обстоятельств.

По другим причинам остановка игры запрещена. Об остановке игры следует сразу же сообщать Организаторам.

- 21.5. В отдельных случаях команда «Стоп-игра» может объявляться Организаторами, если этого потребуют Обстоятельства.
- 21.6. Сигнал к продолжению игры после команды «Стоп-игра» может быть дан только Организаторами.

22. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ И КОМАНД.

- 22.1. Нарушение игроком настоящих правил, правил техники безопасности и требований сценария (в части правил для конкретной игры) приводит к санкциям в отношении игрока со стороны комиссаров и Организаторов. Если игрок состоит в команде, то санкции распространяются на всю команду. Если игрок состоит в команде, которая состоит в блоке, то санкции распространяются на весь блок.
- 22.2. Степени санкций: порицание, предупреждение, бан, отправление игрока в мертвяк на определенное время, снятие с игры.
 - 22.2.1. Порицание – устное замечание игроку от комиссара, или игротехника, или Организатора, за нарушение игроком правил страйкбольной игры и требований техники безопасности. Применяется при незначительных нарушениях, которые не привели к срыву игры, или порче имущества, или причинению вреда здоровью.
 - 22.2.2. Предупреждение – замечание игроку и команде, если он состоит в ней, которое делается Организаторами публично за нарушение игроком (или командой) правил страйкбольной игры и требований техники безопасности. Повторное Предупреждение ведет к Бану игрока и команды (если он состоит в ней).
 - 22.2.3. Бан – запрет игроку и команде, если он состоит в ней, посещать игры и мероприятия ЛенСтрайкОрг на установленные Организаторами сроки.
 - 22.2.4. Отправление игрока в мертвяк на определенное время.
 - 22.2.5. Снятие с игры на определенное время или до конца мероприятия.
- 22.3. Если игрок состоящий в команде получает Предупреждение, то оно распространяется на всю команду, а блок, в котором состоит эта команда, получает от Организаторов Порицание. Исключать команду, получившую Предупреждение, из блока или нет – остается на усмотрение блока.
- 22.4. Комиссары ЛенСтрайкОрг вправе накладывать только следующие санкции: порицание и отправление в мертвяк.
- 22.5. Организаторы вправе при необходимости накладывать любые санкции.
- 22.6. Список нарушителей – список, в который заносятся данные игроков и команд, получивших порицания, предупреждения, бан - с указанием даты и причин их получения. Список нарушителей ведется Организаторами.