

Правила для игр проекта Мастер-Группы "Омут"

1. Общие положения.

1.1. Мастер-группа «Омут» (далее МГ) — это не коммерческое объединение энтузиастов с целью увеличения количества ролевых и околоролевых игр в Краснодарском крае.

1.2. Что бы посетить игру от МГ "Омут" необходимо:

К участию в игре допускаются психически уравновешенные граждане, достигшие 18 лет, имеющие собственное игровое оружие и экипировку, и согласные с настоящими Правилами. Без исключений. Некомбатанты на игру не допускаются.

Подать заявку в тему регистрации.

Пройти собеседование на знание правил.

Сдать игровой взнос.

1.3. Пожертвования на развитие проекта (далее игровые/организационные взносы).

«Пожертвование — дар, передача денег в пользу какой-либо организации или лица; а также добровольная оплата без принуждения, то есть оплата в благодарность за уже имеющуюся вещь, полученную услугу или финансовая поддержка творчества или деятельности человека.»

Игровой взнос сдается с целью компенсировать затраты МГ на организацию игры, то есть Вы помогаете игромастерам делать для Вас интересную игру! Взносы уходят на покупку стаффа, расходников, привлечение дополнительных игротехов, оплаты полигона, вывоз мусора и прочие мелочи.

Если до игры остается неделя, то игровой взнос в случае отказа игрока от участия не возвращается, потому что уже произведены все необходимые закупки из расчёта количества людей в регистрации. Помните, регистрируясь на игру, Вы занимаете чьё-то место и любые сливы перед игрой воспринимаются негативно.

Вы можете передать право участия в игре другому игроку, уведомив об этом мастер-группу.

В случае необходимости возврата игрового взноса обращайтесь к главному мастеру проектора.

1.4. Полигоны располагаются в Краснодарском крае, карту полигона, схему проезда и прочее можно найти в группе, после анонса игры в соответствующей теме.

1.5. Организатор оставляет за собой право:

- Не допускать любых игроков до игры без объяснения причин.
- Удалять игроков за грубые нарушения правил с полигона без возвращения игрового взноса.
- Отменить игру по объективным причинам, перенести взносы на следующую игру или вернуть оплаченный заранее игровой взнос игрокам.
- Вносить изменения в сценарий игры в любой момент игрового времени.

ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. В связи с отказом от допуска на игру несовершеннолетних участников, МГ напоминает о том, что каждый взрослый человек сам несет индивидуальную

ответственность за сохранность своих вещей, за свои действия, жизнь и здоровье. В связи с этим, МГ отказывается от ответственности в случаях:

- получения игроками какого бы то ни было вреда жизни и здоровью (травм, увечий, прочего физического ущерба и даже смерти);
- порчи или утери имущества игроков (начиная от игровых, заканчивая неигровыми предметами);
- в случае если игрок заблудился в лесу или окрестностях;
- в случае если игрок подвергся психологическому стрессу или моральному давлению со стороны других игроков;
- если игрок испытал сильный страх или дискомфорт;
- прочих, связанных с игрой и поездкой на нее, случаях ущерба и дискомфорта в т.ч. пропажей личных неигровых вещей, оставленных игроками в пределах игровой территории.

1.5.1. Регистрируясь на игру Вы ознакомились и согласны с данными правилами, не имеете претензий к МГ. Регистрируясь на игру, вы прочитали инструктаж по ТБ и осознаёте свою ответственность за свою жизнь и здоровье.

1.6. Запрещается использовать лазейки в правилах с целью получения преимущества на игре.

Да мы понимаем, что пытливый ум всегда найдёт дыру в механике и мы поощряем игроков, сообщивших нам о любых дырах, лазейках и спорных моментах. Однако всех уличённых в абузе правил и механик постигнет суровая кара. МЕТАГЕЙМ запрещён.

1.7. Ролевой отыгрыш

Поскольку игра позиционируется как ролевая – отыгрыш выбранной роли является строго обязательным.

Отыгрыш и выполнение индивидуальной вводной обязательно. Мы ожидаем от игроков, совместной «работы» на атмосферу игры, стремления создать себе и окружающим погружение в процесс, отождествить себя с персонажем, испытать завязанные на этом эмоции. Поэтому мы просим играть максимально честно, не только в смысле соблюдения правил, но и в плане отыгрыша и самоотдачи. Чем больше будет сыграно антуражных, запоминающихся, красивых моментов – тем лучше для всех. Вспоминать в дальнейшем вы будете именно такие эпизоды – и в этом наша цель. На нашем проекте не место игрокам, для которых единственный критерий хорошей игры – победа в ней. К сожалению, «выиграть» у нас нельзя, победы в ролевой игре не существует.

1.7.1. Запрещается нарушать законы вселенной игры.

Мы играем техногенные игры с применением страйкбольного вооружения с чётко прописанными критериями игрового мира в теме ЛОРа (см. тему ЛОР в группе проекта). Запрещается самовольно реализовывать не прописанные в правилах игромеханики и отыгрывать иные роли, кроме полученных при старте игры.

Пример: запрещено использовать магию, обосновывать действия персонажа не реалистичными состояниями, добавлять фэнтезийную составляющую. По любым предложениям касательно своей роли обращайтесь строго ДО игры к сценаристу.

Всё, что не нарушает настоящих правил, вселенной игрового мира и не противоречит стартовой роли - реализовывать можно, реализация как-то конкретно не регламентируется. Игрок волен принимать решения сам. В нашем понимании это и называется ФРИПЛЕЙ.

1.8. Страйкбольные правила СК ЮФО тут: https://vk.com/@sc_sfo_news-pravila-sk-ufo-na-sezon-2021

Наш свод правил основывается на правилах СК ЮФО, но не повторяет их. Все важные уточнения и изменения описаны в правилах ниже и обязательны к соблюдению на играх нашего проекта.

1.9. Инструктаж по ТБ

🔊 ПРЕДИСЛОВИЕ

Организаторы НЕ НЕСУТ ответственности за Вас, ваше здоровье и имущество.

Регистрируясь на игру ВЫ принимаете всю ответственность за СЕБЯ, СВОЁ ЗДОРОВЬЕ И ИМУЩЕСТВО.

Организаторы, в свою очередь, так же проведут краткий инструктаж по технике безопасности, который можно прочесть ниже.

Поэтому крайне внимательно отнесись к написанному ниже. Соблюдение простых правил в буквальном смысле может спасти жизнь и избавить всех от неприятностей.

⚠ ИНСТРУКТАЖ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ ⚠

Мероприятия, подобные нашим, могут негативно повлиять на твоё здоровье. Поэтому, приезжая к нам, ты соглашаешься с тем фактом, что за все последствия своей неосторожности, глупости или пьяные выходи, отвечаешь только ты и никто, кроме тебя. И как раз для того, чтобы свести подобные риски к минимуму, до тебя будут донесены несколько простых советов/просьб/требований. Потому, что не только ты, но и орг. группа Омут, одинаково заинтересованы в том, чтобы состояние твоего здоровья по окончании игры было точно таким же, как и до её начала.

Территория полигона – зона повышенного риска. Получить травму, поймать клеща, быть укушенным змеей, простудиться и так далее, довольно просто, если забивать на безопасность.

Так что давай по порядку.

На полигоне имеет место быть довольно большое количество строений разной степени разрушенности. Отсюда следует:

- Не уверен, что кусок штукатурки/перекрытия/стены не свалится на голову – не входи.
- Помни, что ни одно из зданий не находится в идеальном состоянии и всегда возможен риск того, что пол на этаже выше первого, может обвалиться. Не уверен – не входи!

- Не лезь лишний раз на крышу. Помимо того, что она может провалиться (см. предыдущий пункт), каждая крыша имеет свойство заканчиваться – а в горячке боя или тёмной ночью – ты просто можешь слишком поздно заметить, что этот момент настал.

- При строительстве зданий часто используется железобетон. Под воздействием ветра-воды-разрушений бетон крошится и рассыпается. А железные штыри арматуры – нет. Смотри, куда ступаешь и что торчит из стен.

- На большинстве лестниц отсутствуют лестничные ограждения – перила, ограждения площадок. При подъёмах-спусках будь предельно внимателен и старайся идти как можно ближе к стене. Особенно ночью.

- Некоторые здания (входы, лестницы, дверные и оконные проемы) (как полностью, так и частично) могут быть огорожены красно-белой киперной лентой. Это значит, что туда лезть нельзя. СОВСЕМ. Даже «просто посмотреть». Там могут оказаться обвалоопасные места, "колодцы смерти", организаторская территория, разлитое ракетное топливо или туалет бармена. Просто не лезь.

- Если тебя всё-таки занесло на крышу, не вздумай бросать сверху кирпичи, стёкла или ещё что-то. Из здания, на котором ты сидишь, всегда может кто-то выйти. И, как показывает жизнь, это происходит именно тогда, когда «Ну я же точно видел, что там никого не было, блин!».

- Если ты решил войти в здание или покинуть оное – сначала убедись, что ты находишься на первом этаже, в оконной раме нет стекла или его осколков, а внизу – ровная поверхность без гвоздей, ям, штырей, колотых кирпичей и других опасных вещей, и сломать ногу шансы малы.

- Не лезь на столбы уличного освещения и не трогай проводку. Она очень даже может оказаться под напряжением.

!И не лезь за киперную ленту!

На полигоне всё не так гладко, как может показаться. Поэтому:

- Смотри под ноги. Внизу может оказаться яма, доска с гвоздями и т.п.

- Помни, что игры проходят на заброшенной территории т.д., поэтому колючая проволока, натянутая на том, что когда-то было забором и всегда возникающая внезапно – обычное дело. И расположена она может быть на любой высоте.

- Любая лужа/канавка с водой запросто может оказаться на порядок глубже, чем выглядит. Не лезь. Принять ванну дома – гораздо приятнее.

- Если не уверен, что ягода или гриб, которые тебе понравились, съедобные – не ешь. Если уверен – тоже не ешь.

- На полигоне бывают клещи. Надеюсь, ты об этом знаешь, и поэтому китель/куртка/свитер у тебя заправлен в штаны, манжеты на рукавах затянуты, штаны заправлены в берцы, а берцы плотно затянуты. И все места «стыков» одежды, открытые части тела (в зависимости от марки защитного средства) обработаны специально обученным репеллентом. И ещё читаем это.

- Также на полигоне есть змеи. Такие, как гадюки – ядовиты. Добавлю только, если вы увидели змею – не надо рассматривать и гадать, что это за змея – просто медленно и без резких движений отойдите и обойдите животное. Просто так она нападать не станет.
- Не забывай о том, что впереди идущий товарищ может резко отпустить ветку дерева, которая неприятно сильно может дать тебе в нос. Это больно.
- Если увидел кусок тропинку/просеку перетянутые киперной лентой – не лезь!
- Не мусори на полигоне!

Алкоголь, наркотики и иные расслабляющие курительные смеси.

- Игрокам на полигоне запрещено привозить, передавать, употреблять, находиться под действием и совершать иные действия с запрещёнными законодательством РФ препаратами. Любой игрок замеченный за преступным деянием будет моментально удалён с полигона, забанен и в худшем случае будет вызвана полиция.
- Распитие алкогольных напитков во время игры без согласования с организатором строго запрещено. Любой человек замеченный играющим в состоянии алкогольного опьянения будет незамедлительно удалён в жилой лагерь для отдыха вне игровой территории.
- Неадекватное поведение в состоянии алкогольного опьянения карается баном и удалением с игры.
- Не забывайте, что выпить Вы можете в любой момент, а сыграть с друзьями в ролевку только несколько раз в год. Не мешайте одно с другим!
- Не забывайте, что действует организаторская солидарность и за серьёзный проступок можно быть забаненным сразу на нескольких проектах!



Отдельно акцентируем внимание на пожарной безопасности:

- Любое самовольное разведение костров **ЗАПРЕЩЕНО**, для разведения костра обратитесь к МГ и получите разрешение, согласуйте конкретное место и форму кострища.

- Если решил развести костёр – убедись, что ты разводишь его не на участке, сплошь покрытом сухой травой.

- Выбери место, которое максимально уменьшит риск возгорания. На полигоне бывают отличные обрезки железных бочек, которые организаторы притащили и напилили для того, чтобы костры можно было делать антуражными и локализованными.

- Собрался уходить – убедись, что ты полностью потушил костёр. Полностью – это когда не осталось даже чуть тлеющих углей и т.д.

Правильно затушить костёр: залить водой, засыпать верхним слоем земли, подождать 15-20 минут и убедиться в отсутствии тления.

- Не кидай дымовые шашки, зажжённые спички, гранаты в сухую траву, валежник и т.д.

- Не кидай в костёр использованные газовые баллоны и другие взрывоопасные предметы.

- Помни, что бутылка или осколки, которые ты бросил в лесу – могут привести к пожару, особенно в жаркий период.

- В случае если из-за чего-то всё-таки произошло возгорание травы – немедленно объявляй «стоп-игру» и туши возгорание. Не важно, из-за тебя это произошло или нет.

- Запрещается сжигать в костре стеклянные бутылки, не рекомендуется сжигание консервных банок и прочих трудно горящих предметов. Для этого организатор ВСЕГДА предоставляет мусорные пакеты.

Лесные пожары – это страшно.

! Пиротехника !

Выдернув чеку из гранаты – бросай её как можно быстрее. Гранату. Чеку можешь оставить. То же самое касается дымов – зажёг – сразу бросил. Бывали случаи, когда и то, и другое взрывалось в руках. А мы в начале темы решили, что вернуться ты должен целым и без лишних дыр и швов. Не используй просроченные дымы и гранаты, а также пиротехнику сомнительного происхождения. Подбирать активированную гранату или дым с земли, чтобы откинуть или т.д. – категорически запрещается.

☛ Дымы в помещениях использовать ЗАПРЕЩАЕТСЯ.

- Лучше дымы вообще не использовать. Чтобы в игре от твоей крутой дымовухи был толк, нужно очень хорошо понимать, как использовать дым себе на пользу, а не во вред. А потом обычно кто-то кричит "стоп-игра", и все бегут тушить затлевшую от шашки прошлогоднюю траву.

- Так как большинство дымов - списанные с военных складов просроченные изделия, они взрываются. А еще они тяжелые. Лучше не надо.

В сети есть поучительный FAQ по дымам. Вот цитата знающих людей:

☛ "В большинстве случаев РДГ-24 на играх запрещены в связи со своей фееричной пожароопасностью и бестолковостью. "

- Дым из помещения выветривается долго и снижает видимость внутри до абсолютного нуля. Мало того, что есть нормальный шанс надыхаться, так еще и сломать ногу, выпасть в дыру в полу или свалиться с лестницы.

- Следи, чтоб твоя дымовая граната не оказалась хлоридной.

- Если из-за дыма на полигоне произойдет какой-то казус, мы их не задумываясь запретим к использованию.

Оружие.

- Не стреляй в упор из своего "овертюна". Если на то пошло, у тебя не должно быть овертюна в соответствии с нашими правилами. Если тебе потом прилетит обратно чем-нибудь тяжёлым – прав в ситуации окажешься не ты. Думай головой. Для таких случаев есть вторичка.

- Не стреляй в лицо если можешь это не делать.

И НИКОГДА НЕ СНИМАЙ ОЧКИ! Если всё запотело или чешется глаз – зайди в ближайшее здание, забейся в угол, прижми голову к коленям и попроси друга подежурить – только тогда снимай и БЫСТРО протирай очки. Запомни – два глаза – это не роскошь.

Очки должны быть специальными, и в упор держать шар из ЛЮБОГО ствола, находящегося на полигоне.

Погода. Ну тут в целом все понятно. Наши игры не зависят от погодных условий. Поэтому многим выживать приходилась в скверных условиях. Следи за собой. Имей теплую снарягу, сухое сменное белье, носки. Если почувствовал, что заболеваешь и хлюпаешь носом? Это верный признак того, что пора вылезать из засады в болоте и идти отогреваться и переодеваться в сухое. Хардкор хардкором, но в понедельник обычно на работу ехать приходится.

☺ Организаторы стараются делать все возможное, чтобы обезопасить вас и нас от травм и падений. Но если игроки не будут соблюдать ТБ, это может обернуться слишком печально для всех. Именно поэтому нарушение правил техники безопасности карается по всей строгости!

Следи за собой, будь осторожен. (с)

2. Оружие и допуски.

2.1. Стрелковое оружие, обозначенное в правилах, должно стрелять промышленно изготовленными пластиковыми шариками калибра 6 мм либо 8 мм. Дульная энергия оружия не должна превышать 3 Джоуля (оборот пневматического оружия указанных характеристик Законом РФ "Об оружии" не регулируется). Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:

→Для пистолетов и револьверов – 110м/с

→Для электропневматического и газового, автоматического оружия – 120м/с

→Для LSW (легких пулеметов без ленточного питания) - 130м/с, питание осуществляется только от механических магазинов без ограничения их по емкости

→Для пулеметов с ленточным питанием (MG) – 140м/с

→Для станковых и крупнокалиберных пулеметов – 160м/с

→Для снайперского оружия с одиночной стрельбой — 172,5м/с

*Скорости указаны при стрельбе шаром 6 мм массой 0,20 грамма с настроенным для игры хоп-апом.

*При замере скоростей в качестве погрешности измерительного оборудования, влияния внешних факторов и т. п. принята погрешность плюс 5м\с.

Ввиду ряда факторов (специфичность реального прототипа по дальнбойности, малые размеры и т.п.) **ВСС снайперской винтовкой или марксманкой не является.

***Признать РПК-16 лёгким пулемётом (130 м/с, механы без ограничения ёмкости, бункеры ЗАПРЕЩЕНЫ) только при удлинении ствола до 580 мм (общая длина 1076 мм с разложенным и 831 со сложенным прикладом), установке сошек и прочим изменениям, призванным различать его с остальной АК серией, по аналогии с собственно "старыми" РПК.

**** Признать СВУ (ОЦ-03) полноценной снайперской винтовкой с тюном до 3 Дж.

- Для ручного оружия допускается использование штатных магазинов только механического типа с емкостью не более 150 шаров.

- Обязательным является соответствие оружия боевому прототипу. Пример: ручной пулемет – наличие тяжелого ствола, увеличенный вес, использование сошек, соответствующих прототипу и магазинов повышенной емкости – имитации коробов для ленты, также соответствующих прототипу. Снайперское оружие – обязательное наличие оптического прицела, невозможность ведения автоматического огня

- Все кастомные (самостоятельно изготовленные) или не стандартные модели допускаются к игре решением Организаторов.

- **Перед началом игры, все игроки проходят доп. регистрацию на полигоне, производится хрон приводов и выдаются допуски на игру. Вооружение, не прошедшее хрон к игре допущено НЕ БУДЕТ.**

2.2. Имитация холодного оружия должна быть изготовлена и применяться с соблюдением всех мер безопасности, исключающих любое травматическое воздействие. Имитация холодного оружия, применяющаяся для поражения игрока, может быть изготовлена из мягкого (легкогнущегося) пластика или резины и не должна иметь острых граней или кромки. Длина клинка имитации холодного оружия не должна превышать 40 см. Длина рукоятки - не более 20 см.

- Метание имитации холодного оружия в игрока запрещено.

- **Запрещается наносить удары холодным оружием в голову.**

- Запрещается приматывать холодное оружие к приводу или палке и использовать как штык-нож.

- Разрешены только режущие удары ножом, топором. Колоть нельзя.

Правила поражения аналогичны попаданию шара.

2.2.1. **Разрешается использование протектированного LARP Вооружения, это специально изготовленные из мягкой полиуретановой пены модели оружия.**

- **Запрещается наносить удары холодным оружием в голову.**

Любое использование подобной экипировки согласовывается с МГ.

Допускаются различные модели топоров одно или двуручных. Постапокалиптические варианты гаечных ключей, бит и прочее, подходящее под рамки вселенной. Катаны разрешены.

Правила поражения аналогичны попаданию шара.

2.2.2. На игру допускаются не летальные протектированные дубинки.

Поражение дубинкой: 1 удар по корпусу – оглушение на 1 минуту. По другим частям тела лупить дубинкой запрещено.

2.3. Игровая пиротехника должна быть изготовлена на базе петард промышленного производства, прошедших государственную сертификацию в России и имеющих в свободной продаже на территории России.

- К играм допускается имитация, своим внешним видом похожая на реально существующий прототип и созданная на базе петард до "**Корсар № 6**" включительно, без дополнительных эффектов в виде искр, звука и т.п. Поражающим элементом являются шары калибра 6 мм весом до 0,20 гр. включительно, допускается использование цельного гороха.
- Запрещены к использованию любые парафиновые гранаты.
- Запрещены к использованию сигнальные и осветительные ракеты (в том числе сигналы охотника).
- Для постановки дымовых завес допускаются к использованию только белые дымы промышленного производства.
- Любая игровая пиротехника за исключением сертифицированных свободно продающихся образцов должна пройти проверку перед игрой у комиссии по пиротехнике.
- Гранаты можно отчуждать при мародёрстве.
- Не отчуждаются при мародёрстве выстрелы для подствольного гранатомёта, выстрелы для иных гранатомётов и миномётов, любые мины.
- Трогать или пинать уже инициированную гранату запрещено.
- Запрещено трогать чужие мины на ДУ, отключать их, перерезать провода и тому подобное.
- Запрещено забирать не сработавшие мины или растяжки.
- Запрещено трогать или забирать устройства для активации мин.
- Запрещена стрельба из подствольных или иных гранатомётов/миномётов прямой наводкой по человеку.

2.4. Боезапас на игру.

Шары на игру предоставляет организатор. Боезапас отчуждаем при мародёрстве.

ГДЕ МОЖНО ЗАРЯЖАТЬСЯ и сколько можно заряжать. Использовать лоадер для зарядки механ можно только в баре/магазине, чьей-то базе, лагере местных/сталкеров, бункере учёных/МИПе, базе военных, специальных зелёных зонах (если таковые отмечены на карте. Применимо к Озёрску)

Пальцами заряжать по одному шарик можно и в полевых условиях! Только соблюдайте правило ограничения количества шаров в механу.

ШТУРМОВОЕ ОРУЖИЕ (автоматы и ПП):

В одну механу можно заряжать только 40 шаров.

Бункерные магазины запрещены. В увеличенные маханы (от РПК) на АК можно заряжать 60 шаров.

ЛЁГКИЕ ПУЛЕМЁТЫ (типа РПК):

Бункерные магазины запрещены.

ТЯЖЁЛЫЕ ПУЛЕМЁТЫ:

Заряжать можно сколько влезет в короб без ограничений.

СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ:

20 шт. Если снайпер хочет стрелять тяжёлыми шарами, он привозит свои шары на игру, снайперские шары не отчуждаемы.

ДРОБОВИКИ:

Шеллы заряжаются полностью.

Дробовики-игрушки из детского магазина запрещены.

ПИСТОЛЕТЫ:

Заряжаем не больше 40 шаров.

2.5. Вся территория полигона, отмеченная на карте, является игровой (исключение – парковка).

2.6. Не допускается намеренное повреждение или уничтожение построенных баз группировок или каких-либо дверей.

2.7. Формата А4 нет, стрелять можно из любого отверстия. Обязательным условием является возможность видеть куда ты стреляешь. Стрельба по-сомалийски запрещена.

3. Что запрещено делать на игре

3.1. На играх МГ «Омут» существует 2 вида наказаний за проступки: предупреждение и бан.

Предупреждение может получить игрок от игротеха или организатора за не серьёзное нарушение правил. При этом игротех или организатор, на своё усмотрение, может наложить тот или иной дебафф на игрока (например: оглушить, обезоружить, наложить ограничение на перемещение, игровая смерть и прочее).

БАН может получить игрок ТОЛЬКО от организатора за грубое нарушение правил (пример: порча имущества, абюз правил в целях поломки игры, метагейм с целью поломки сценария, не адекватное поведение, драка и прочее).

3.2. Запрещено:

Играть в алкогольном или наркотическом опьянении;

Воровать или портить игровой стафф;

Воровать или портить личные вещи других игроков;

Любые драки и выяснения отношений во время игры на территории полигона;

Овертюн;

Нарушение ТБ;

Злонамеренное, выходящее за рамки игрового процесса, оскорбление, унижение, нанесение физических повреждений игрокам и организаторам с переходом на личности;

Открытое ношение неигровых ножей;

Активация любого пиротехнического изделия, закрепленного на своей или чужой экипировке (в том числе находящиеся в подсумке);

Привоз игроками на полигон животных и лиц, не достигших возраста 18 лет;

Сброс и не вывоз за собой мусора, поджог сухой травы, битье бутылок и прочей стеклотары;

Умышленное причинение вреда представителям флоры (растениям) и фауны (животным).

Целенаправленная стрельба по всем носящим красную повязку/мерцающий фонарь.

Запрещается брать в руки инициированную пиротехнику.

Стрельба в здании с тюном выше 120 м/с.

Музыка на парковке/жилом лагере с 23:00 до 8:00 перед игрой.

Запрещены все лазерные источники ВИДИМОГО диапазона, включая ЛЦУ любого цвета, лазерные фары и проекционное оборудование.

4. Ночь на игре

Если организатором заявлено ночное игровое время, то:

- ПНВ и тепловизоры разрешены для всех игроков;

- Обязательны мерцающие фонари любого цвета, для обозначения смерти в тёмное время суток;

- Обязательно использование трассерных шаров и систем их подсветки для всех видов оружия (диод в хоп-апе, трассерная насадка и тп). Снайперские винтовки также обязаны использовать систему подсветки для стрельбы в ночное время.

Искл.: Подсветка Фонарём разрешена ТОЛЬКО для стрельбы с пистолета и дробовика.

- Для стрельбы с пистолета или дробовика ночью ТАКЖЕ должны использоваться трассерные шары.

- Отсутствие трассерной подсветки не является уважительной причиной слива с ночной фазы.

- Игра НОН-СТОП, без перерывов. Организатор разумно распределяет сценарную нагрузку на группировки и время просто посидеть, отдохнуть и поесть всегда найдётся. Слив с игры на поспать БЕЗ уважительной причины строго карается вплоть до БАНА (Сон за пределами полигона).

4.1. Разрешается на полигоне установка палаток для ночлега и хранения личных вещей.

- Палатку можно поставить рядом с базой группировки или в самой базе.

- Палатка, установленная на полигоне, является игровой, игрока в ней можно убить, разбудить и прочее. **Электроника также действует на игрока в палатке.**

- Запрещено прятать в палатке любые квестовые предметы, артефакты, документы и прочее.

- Запрещено кидать в палатку и из палатки гранаты.

- Запрещено использовать палатку как укрытие для боёвки.

5. Мертвяк

Мертвяк и точки оживления определяет организатор перед игрой в анонсе. Мертвяк обозначен красно-белой киперной лентой и является не игровым безопасным местом. Время мертвяка определяется перед игрой организатором и отображается в анонсе игры.

6. Техника на игре – любая техника на игре должна быть заранее заявлена и согласована с организатором. В случае заявки на игровую технику будет отдельный пост с правилами взаимодействия и поражения.