

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ ОРУЖИЯ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- К применению допускается исключительно ПротектированноеОружие - (далее ПО) оружие, изготовленного из прочного и гибкого сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху краской или окрашенным эластичным покрытием.
- Всё оружие проходит предигровой контроль.
- Колющим оружием на данной игре является исключительно копьё/пика. Наносить колющие удары любым другим оружием ЗАПРЕЩЕНО. Наносить копьём/пикой рубящие удары ЗАПРЕЩЕНО.

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично и по внешнему виду соответствовать эпохе 10-17вв Азиатского (в некоторых случаях Европейского) регионов, а также соответствовать вашей роли.
- ПО должно быть обмягчено ЭП полностью, включая гарды и яблоки мечей, а так же древка и рукояти топоров, булавы и молотов. Исключением является только рукоять, за которую удерживается оружие и древко пик/копий (см. пункт 5.2.)
- Вес ПО может варьироваться от 200 до 1000 грамм на метр длины оружия. При этом, учитываются такие факторы, как баланс оружия, а так же мягкость и толщина слоя ЭП на кромках.
- Слои ЭП должны быть хорошо склеены между собой. В случае, если на рубящей кромке ПО прощупываются не склеенные между собой слои – такое ПО не допускается.
- На любом участке рабочих частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при лёгком нажатии на поверхность ПО.

КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ

- Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок метровой длины должен выдерживать сильное изгибание (до 45 градусов или 30 см на метр длины) без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.
- Клинковое ПО должно быть обмягчено ЭП полностью, включая гарду и яблоко. Исключением является только рукоять, за которую удерживается оружие.
- Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 1,5 см толщиной. На не предназначенных для удара частях оружия слой ЭП может быть тоньше.
- Допускаются кинжалы. Материалы реактопласт, мягкая резина, ПО. Длина до 35см. Скругление верха клинка минимум 3см(5 рублевая монета).

Если имеется стержень, он не должен прощупываться при нажатии, особенно на верхней части лезвия.

ИНЕРЦИОННОЕ И ДРЕВКОВОЕ РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

- Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие образцы, допустимо использование деревянного черенка в качестве стрежня. В силу особенностей баланса такого оружия оно плохо контролируемо в приложении силы удара при излишне гибком стержне в сочетании с массивной ударной частью.
- Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия должен быть не менее 2 см толщиной. На не предназначенных для удара частях оружия слой ЭП может быть тоньше. Особое внимание необходимо уделить протектированию прилегающих к ударной части участков древка массивного оружия с длинным древком и малой рабочей частью алебард, двуручных топоров и молотов.
- Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 2,5 метра.
- Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов и тд., цепь так же должна быть мягкой, из плетеной толстой веревки имитирующей цепь.

ПИКИ И КОПЬЯ

- Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 5 см. Толщина ЭП или реактопласт (глефа тип 1 или копье тип 1) на кончике должна быть тоже не менее 3 см. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался.
- Древко пики должно быть покрыто ЭП минимум на 100 см, считая длину наконечника.
- Общая длина пики не должна превышать 3,5 м.
- Древко пики не должно сгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника более чем на 10 см при хвате за пятку и в 50 см от неё.
- Посохи боевые. Делается из слабо гибкого стержня, либо деревянного. Длина от 150см до 200см Обмотка делается по всей длине посоха. В месте хвата допускается в 10мм, ударные части должны быть не менее 20мм.

ЩИТЫ

- Щиты должны быть лёгкими и прочными – твёрдая основа для щитов изготавливается из фанеры (5-6 мм толщиной) или пластика. Кант щита должен быть 50мм толщиной. Смягчен обязательно полимерными материалами жесткостью не более 40 шор.
- К игре допускаются только щиты имеющие протектирование кромки и умбон (если он есть). Внутренняя и внешняя стороны щита могут быть не протектированными. Щиты без обивки или с железным кантом НЕ ДОПУСКАЮТСЯ.

- На игру допускаются луки с натяжением до 15 кг и скоростью полета стрелы не более 33 м/с. При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается.
- На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг при ходе тетивы не более 25 см и скоростью полета болта не более 33 м/с.
- Не допускаются луки с окном и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты.
- Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фиброгласовые не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным "оперением" без режущих кромок (т.е. стрелы соперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника). Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение, быть не короче 65см.
- Наконечники игровых стрел и болтов изготавливаются из 2х частей: закладная часть, препятствующая выходу древка за пределы наконечника при ударе и гуманизирующая часть, смягчающая удар стрелы. Гуманизирующая часть стрелы должна иметь диаметр эстетичной и мягкой боевой части из ЭП не менее 3 см, диаметр закладного элемента на торце древка не менее 25мм (5 рублей), толщина амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 30мм и не жестче каремата. Даже при сильном давлении на головную часть древко или сердечник не должно прощупываться. При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый отстрел. Также стрела или болт могут быть разобраны для ознакомления с ее конструкцией.
- Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.

МЕТАТЕЛЬНОЕ И ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

- Все образцы метательного и иного дистанционного оружия рассматриваются и допускаются индивидуально мастером по боёвке или главным мастером. Такое оружие должно соответствовать всем общим правилам, быть безопасным и эстетичным.

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ ДОСПЕХОВ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Доспехом является часть антуража игрока, моделирующее защитное вооружение и дающее игроку дополнительные качества.
- Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу.
- Шлем является частью доспеха в некоторых случаях, но в основном выполняет только функции антуража и реальной защиты игрока.

МАТЕРИАЛЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ДОСПЕХОВ И ШЛЕМОВ

- Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а так же качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров.
- Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.
- Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпаные).

БЕЗОПАСНОСТЬ ДОСПЕХА

- Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а так же повредить протектированное оружие.
- Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3 мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).
- Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.
- Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.