

# **Правила «ЭПИДЕМИЯ. ПРОЛОГ» 2019г. V 2.0**

## **1. Общие положения**

1.1. Это не страйкбол, не milsim, это «Эпидемия»

1.2. Количество ресурсов, находящихся в игре является ограниченным. например, вода, еда, шары.

1.3. К мероприятию допускаются только эмоционально устойчивые и не имеющие серьезных проблем со здоровьем граждане.

1.4. Организаторы не несут ответственности за возможный ущерб, причиненный игроку самим себе, другими игроками. Запрещено намеренное нанесение ущерба другим игрокам.

1.4. Игрок обязан использовать только качественные защитные очки или заменяющий их визор противогаза, другие средства защиты.

## **2. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОРАЖЕНИЯ.**

2.1. Отыгрыш попадания. После ЛЮБОГО попадания, в ЛЮБУЮ часть тела обязательно упасть и отыграть ранение стонами.

Мертвый игрок обозначает себя красной тряпкой или красным фонарем в темноте. Пока игрок себя не обозначил, он является целью.

## **3 Типы ранений**

Легкое ранение, тяжелое ранение, контузия

### **3.1. Легкое ранение**

Сразу после попадания шаром в конечности, участник обязан отыграть:

- при попадании в ноги - упасть;
- при в руки симитировать болевой шок, вскрикнуть.

С момента ранения участник не имеет права использовать раненую конечность до места ранения (например, при ранении в руку, участник может пользоваться только здоровой).

При ранениях в ноги, участник не может ходить и бегать!. После оказания ПМП легкораненому, он может пользоваться раненой конечностью, но

запрещается использование тяжелого оружия , перенос тяжестей, бег.

В случае легкого ранения, участник должен стремиться в кратчайшие сроки оказать себе "первую помощь", а именно, наложить повязку на "пострадавшую" часть тела или попросить оказать ПМП ему.

Повторное ранение легкораненного засчитывается как тяжелое ранение. Если в течение 20 минут легкораненому участнику не была оказана "первая помощь", он считается тяжелораненым.

### **3.2. Тяжелое ранение**

Сразу после получения тяжелого ранения участник обязан:

- упасть;
- симитировать болевой шок, вскрикнуть.
- прекратить любые игровые действия.

Тяжелораненый участник не может полноценно продолжать игру (ходить, стрелять и оказывать сам себе "первую помощь"), даже после оказания "первой помощи". Он имеет право только шевелиться и тихо полуразборчиво разговаривать.

В случае тяжелого ранения "первую помощь" оказывают товарищи по команде или игровой врач. Самостоятельная медицинская помощь при этом не допускается. Необходимо наложить бинт на раненую часть тела и поставить капельницу и максимально быстро провести эвакуацию в госпиталь.

Если в течение 20 минут тяжелораненому участнику не была оказана "первая помощь", он считается убитым.

### **3.3 Контузия**

Игрок падает на месте и про себя считает до 180. После чего может играть дальше. Может быть приведен в сознание тремя "лещами" от других игроков или нашатырем. В случае попадания в шлем, кроме контузии накладывается эффект "легкое ранение" – нужна перевязка головы.

## **4. Последствия поражение игроков**

### **4.1. Поражение игрока, не имеющего СИБЗ (одиночный или очередь):**

- Голова и шея – смерть.
- Тело – тяжелое ранение.
- Конечности – легкое ранение.

### **4.2. Поражение игрока имеющего СИБЗ.** Игрок имеет бронежилет, шлем или эти элементы по отдельности

Поражение цели обладающей СИБЗ (одиночный или очередь):

- Попадание в шлем – легкое ранение + контузия. Попадание в лицо – смерть, в противоосколочные очки – тяжелое ранение.
  - Бронежилет – первое попадание одиночным или очередью - контузия.
- После первого попадания СИБЗ не работает см п.2.2.

После любого попадания в СИБЗ отыгрывается Правило «Контузия»

## **5. Количество ранений:**

- Игрок может иметь одновременно два легких ранения в разные конечности. Третье, автоматически переводит его в статус тяжело раненного.
- Попадание в раненую ранее конечность - тяжелое ранение
- Тяжелое ранение + легкое = смерть

5.1. «Герои» В игре имеются ключевые персонажи, которые в случае нанесения им смертельных ранений остаются в состоянии «тяжелораненный».

**6. Поражение имитациями взрывных устройств.** В игре могут присутствовать только сертифицированная безопасная пиротехника.

6.1. Ручные гранаты, гранатометы, минометные мины:

- взрыв «под ногами» в радиусе 1 метра- смерть;
- взрыв в радиусе от 1 до 3 метров, - тяжелое ранение в независимости от использования СИБЗ + поражение имитацией осколков;
- взрыв свыше 3 метров - попадание как из стрелкового оружия по п.4.
- взрыв в замкнутом помещении площадью до 10 кв.м.- смерть

6.2. Легкие СВУ (мины нажимного типа, растяжки):

- Тяжелое ранение у сорвавшего\наступившего.
- для остальных попадание как из стрелкового оружия по п.4.

6.3. «Фугасы»:

Сертифицированная пиротехника большой мощности обозначенная организаторами. Количество фугасов в игре ограничено.

Радиус поражения 5 метров (диаметр 10 метров соответственно) в котором все считаются убитыми. Радиус выше 5 и до 10 метров, все считаются тяжелоранеными. СВУ не имеет поражающих элементов.

**6.7. Техника на игре и ее поражение**

Легковые автомобили – поражаются через открытые окна стрелковым огнем

Бронетехника – для поражения 4 гранаты (первая граната – убивает десант, 2-я граната – останавливает, 3-я граната – внутри все тяжелораненные, 4-я – выводит из строя технику и экипаж)

*Попадание в оружие (привода, ножи) выводит его из строя и требует замены.*

## **7. Правила по холодному оружию.**

7.1. К холодному оружию относятся тренировочные имитации ножей из резины и подобных ей материалов, которые не могут причинить вреда здоровью и имеющие длину клинка до 300 мм.

Такое оружие может быть выведено из игры с помощью маркировки

### **7.2. Поражение холодным оружием**

Удар ножом:

- в тело – тяжелое ранение;
- в конечности - легкое ранение;
- в СИБЗ - игнорируется;
- смерть - рассекающее движение ножом в области шеи (удар в шею категорически запрещен).

## **8. Безопасность.**

**ЗАПРЕЩЕНЫ:**

- метание холодного оружия;
- подрыв пиротехники опасный для игрока;
- стрельба в голову, лицо с близкого расстояния;
- любые удары имитацией ножей в голову;
- драки между игроками.

## **9. Мертвяк и «послесмертие»**

9.1. Мертвяк находится в специально отведенном организаторами месте.

9.2. До распоряжения организаторов длительность мертвяка 1 час.

Далее по специальному алгоритму выхода - «Зомби-раш», который контролируют организаторы.

### **9.3. Общие правила "смерти"**

После наступления смерти, игрок должен достать красную повязку (и красный фонарик в темное время суток) и накрывшись красной тряпкой или обозначившись фонарем, лежать на месте 5 минут либо до конца игрового эпизода.

Мертвому игроку запрещаются любые действия кроме того как лежать без движения.

9.4. После выхода из мертвяка, игрок, имеющий роль, не помнит происшедших событий и обстоятельства смерти и вливается в игру в виде

«родственника» жертвы для мирняка и в качестве «подкрепления» для военных.

## **10. Пленение игроков**

10.1. Случаи, в которых участник может быть взят в плен:

- при численном превосходстве в 2 раза и при угрозе применения в адрес пленяемого оружия («под стволом»);
- у участника закончились «боеприпасы»;
- участник оглушен и не может оказать сопротивление;
- участник может добровольно сдаться в плен;
- раненного участника, вылечил вражеский медик и взял в плен.

В плену игрок должен честно ответить на 3 вопроса, касающиеся игры. После допроса пленный может быть отпущен или расстрелян. Запрещено удерживать в плену более 3 часов.

10.2. Участники имеют право обыскать пленного, на предмет скрытого игрового оружия и секретных документов. Взятый в плен имеет право сбежать, используя при этом не изъятое у него при досмотре (обыске) игровое оружие.

10.3. Во избежание конфликтных ситуаций допускается добровольная «условная» сдача игрового оружия и обязательная сдача секретных документов пленным игроком, без проведения физического контакта. В таком случае пленный не может использовать не изъятое физически при обыске игровое оружие при попытке бегства или после него.

10.4. Допускается:

- использовать пленных в качестве "живого щита";
- использовать пленных как "заложников".
- использовать пленных как рабочую силу (только в игровых целях) для переноски боеприпасов, раненных, строительстве укреплений.

10.5. Если пленные есть с двух противоборствующих сторон, они могут быть обменяны с обоюдного согласия.

## **11. Оглушение**

Для оглушения противника, необходимо быть вооруженным, подойти к нему со спины, и постучать по спине, сказав «оглушен». На игроках в шлемах не работает.

Оглушенный игрок не может выполнять какие-либо действия в течении 5 минут (любым образом двигаться, разговаривать и т.д.). Оглушенный игрок может быть взят в плен.

## **12. Боекомплект и дозарядка.**

На игре используются только шары предоставленные организаторами. Они могут использоваться как по прямому назначению – стрельбы из приводов, так и являются ресурсом, который можно предложить к обмену. **ВНИМАНИЕ!** Повторное использование стрелянных шаров является читом и жестко карается организаторами

12.1. Стороны имеют боекомплект, приближенный по количеству к реальному.

### **Снаряжение БК.**

Шары снаряжаются в магазины в соотношении 2 к 1 к реальному. (Пример Механа М4 на размером на 30 патронов снаряжается 60 шарами. Ручной пулемет М249 с коробом на 200 патронов снаряжается 400 шарами. РПК с секторным емкостью 40 патронов - 80 шаров и барабанный (дисковый) емкостью 75 патронов - 150 шаров.)

### **12.2. Носимый БК**

Количество боезапаса определяется количеством механ, коробов в соответствии с реально носимыми.

Зарядка может осуществляться в любой момент из дополнительного боезапаса, схрона, арсенала либо предоставленного оргами квестового задания.

Допускается иметь дополнительный боекомплект, равный наличию снаряженных шаров в механах, коробах и пр., если он носится в рюкзаках, бэтипах.

### **12.3. Дозарядка**

Осуществляется из носимого подразделением зарядного ящика либо арсенала.

### **12.4. Схроны.**

Боезапасы и привода можно хранить на местности в схронах. Их изъятия другой стороной производится только с разрешения организаторов

### **12.5 Пополнение боеприпаса:**

- на старте - выдано организаторами;
- за выполнение квеста у NPC;
- за счет экспроприации;
- с прибывшим пополнением у военных.

## **13. Технические требования к приводам.**

13.1. К участию в игре допускается пневматические копии оружие, использующие пластмассовыми шарики калибра 6 мм

13.2. Скорость шарика на выходе из канала ствола не выше 130 м/с 0.2 шаром. Снайперские винтовки 172 м/с 0.2 шаром. Использовать в зданиях запрещено.

## Часть 2.

### Специальные игровые правила (СИП)

1. Правило "Стоп-слово". В игре будет достаточно моментов, с пытками, истязаниями, насилием, тяжелыми моральными моментами. Если вы не можете это переносить, то достаточно громко два раза сказать "ФЛЮГЕГЕХАЙМЕН", после чего вас обязаны убить и отпустить в мертвяк.
2. Экспроприация:
  - допускается экспроприация боеприпасов (шаров) по правилу «Все шары минус 30». С «убитого» или плененного можно аккуратно вытащить **ТОЛЬКО из механ или бункеров**, с его ведома все шары за вычетом 30 шаров в одной механе;
  - карт и сетки частот. Возможен только поверхностный осмотр тела «убитого» без залезания в карманы и под сумки (кроме оговоренных далее) для экспроприации этих документов. Подлежат экспроприации только карты и сетки частот, находящиеся в наручных планшетах, сброснике, админке;
  - воды. Путем слития из сосудов пораженного в свою посуду либо разлития на землю;Экспроприация каких-либо вещей «убитого» или пленного кроме оговоренных выше запрещена.
3. «Насилие». Является только игровым, для отыгрыша поведенческих моментов ваших персонажей.
  - 3.1. Возможно игровое заключение «под стражу», на срок не более трех часов, с ограничением передвижения в пределах локации. Например. Игровая тюрьма. Содержания под арестом не более трех часов. Вывод для отправления естественных надобностей, питания, по запросу условно «заключенного»
  - 3.2. **Игровые пытки**. Копирование пыток, без причинения какого-либо вреда для подвергаемого игровым пыткам. При проведении игровых пыток более 15 минут, подвергаемый обязан ответить подробно и честно на 5 вопросов. После получаса пыток испытуемый переходит в состояние тяжелораненого.
  - 3.3. «Изнасилование». Заключается в щекотании голых пяток, подвергаемому этой игровой процедуре. Проводится только, если «напавших» больше «жертвы» в 5 раз.
  - 3.4. «Казнь». Является игровой симуляцией. Не допускается настоящий ущерб «жертве». По окончании казни, "жертва" уходит в мертвяк на общих основаниях.

#### 4. Игровые стимуляторы.

К стимуляторам относятся игровые наркотики, алкоголь, секс, специальные лекарственные препараты

4.1.1. **"Наркотики"**. Могут применяться как средство получения "игрового кайфа" и обозначение определенного ролевого поведения, так и являются "стимулятором" при получении "ранения". После имитации приема "наркотика", игрок в течение часа игнорирует следующие эффекты от легкого ранения:

*"- Повторное ранение легкораненого засчитывается как тяжелое ранение.*

*- Если в течение 20 минут легкораненому участнику не была оказана "первая помощь", он считается тяжелораненым».*

То есть повторное легкое ранение не делает его тяжелораненым, но не более двух раз.

Помощь ему может быть оказана в течение часа.

4.1.2. Однако игровые "наркотики- стимуляторы" имеют следующие негативные эффекты:

- необходимо их принимать каждые два часа;

- после трех приемов (6 часов применения), игрок на час становится недееспособным.

4.1.3. Принудительная "подсадка" на "наркотики" обозначается имитацией насильственного введения "наркотиков" не менее двух раз, с перерывом в один час.

4.1.4. Игровые наркотики и вирус. Однократный прием игровых наркотиков может продлить на 0,5 часа инкубационный период больного, до превращения его в Human Z. Возможно принять две дозы поочередно с интервалом пол-часа, но по истечению 2 часов больной умирает.

4.2. Игровой алкоголь служит для отыгрыша поведенческих особенностей жителей и может быть использован для продления инкубационного периода больного, до превращения его в Human Z. Одна бутылка водки (самогона) или литр пива – 0,5 часа. Повторение возможно, но делает игрока на следующие пол-часа недееспособным.

4.3. Игровой секс. Бывает двух типов. Отыгрывается массажем воротниковой зоны партнера или обсасыванием конфеты типа «чупа-чупс» перед партнером. Приносит обоюдную радость в игре может так же продлить на 30 минут инкубационный периода обоих разнополых больных, до превращения их в зомби. Возможно использование не более трех раз.

4.4. Специальные лекарственные препараты.  
Доступны:

- в лабораториях с описанным прогнозируемым эффектом (не более полутора часов общего использования до превращения в Z, либо при удачном применении – подавление симптомов вируса);
- кустарно приготовленных препаратов с непрогнозируемым эффектом.

## **5. Заражение.**

На старте игры считается, что все находящиеся в игре без средств защиты дыхания могут быть заражены.

5.1. Каждый человек вырабатывает несколько типов антител на вирус, с разными результатами по течению болезни. Что будет происходить - для вас неизвестно. Проверка на вирус потенциально зараженных проводится организаторами либо NPC с рандомной выдачей игровых карточек «Здоровье» где могут быть указаны или не указаны симптомы болезни.

Так же может быть момент «взрывного» заражения, который обозначается организаторами цветным дымом либо массовой раздачей карточек. В этом случае, все кто без противогазов становятся зомби и начинают их отыгрывать через 15 минут.

5.2. NPC и командиры сторон могут «наградить» любого военного пренебрегающего правилами безопасности в зоне заражения (хождение без противогазов, изолирующих респираторов, перчаток, наличие больших открытых участков тела вне «чистых» зон)

5.3. Военные могут организовывать «чистые» и «карантинные» зоны по своей надобности. Обязательно наличие защитных тамбуров со шторами и имитация обработки антисептиками.

5.4. Военные не заражены ровно до того момента пока:

- не снял противогаз в зараженной зоне;
- не получил карточку от организатора;
- не заразился в результате квеста/события;
- не был ранен, укушен, исцарапан;
- не вступал добровольно или принудительно в игровой половой контакт, либо открытые части тела не были залиты физиологическими жидкостями зараженных.

Если такие случаи произошли, необходимо пройти проверку у врачей в течении 15 минут. Есть шанс не заразиться. Отыгрывается рандомно при помощи кубика D6 с вероятностью 50%. На «1,2,3» - заражен.

5.5 Проверку на заражении необходимо проходить не реже одного раза в 3 (три) часа. Если вы не прошли положенную проверку раз в три часа, вы автоматически считаетесь зараженным.

Выход из состояния заражения зомби – смерть, либо введение

специальной вакцины с ведома организаторов;  
После мертвяка возвращаетесь в свою локацию в “стартовом” состоянии.

**6. Игровые карточки.** Игроки обязаны четко выполнять сценарные предписания, указанные в них.

6.1. Карточка «**Здоровье**» - на ней указаны симптомы заболевания, время инкубационного периода до превращения в зомби. Могут быть разных типов, опасными и не очень. Соответствующим или нет типам вируса. Отыгрыш этих карточек является основанием для постановки диагноза в случае работы с игроками врачей и ученых.

6.2. Карточка «**Мутация**». Действовать согласно информации в карточке.

6.3. Карточка «**Действие**». Могут содержать различную информацию для отыгрыша. Тот, кому предъявляют эту карточку прочитывает про себя информацию, воспринимает ее и действует согласно описанному.

## **7. УБИЙСТВО нелюдей**

### **7.1. Зомби «Human Z»**

Имеет два состояния. Первое- может бегать, мычать, совершать быстрые действия. Второе – хромает, работает одна рука.

#### **7.1.2. СТРЕЛКОВОЕ ПОРАЖЕНИЕ.**

Погибает в результате трех попаданий из стрелкового оружия с интервалами не менее 10 сек. Считается одиночное попадание в район грудной клетки либо очередь в любую часть тела. Попадать в голову и лицо нельзя, такие случайные попадания игнорируются.

На каждом попадании зомби падает и лежит 10 сек. Если его положили 3 раза, то он достает красную тряпку и выходит из игры.

#### **7.1.3. СТРЕЛКОВОЕ ПОРАЖЕНИЕ и ДОБИВАНИЕ НОЖОМ**

Можно окончательно добить ножом в грудь пока лежит после первого попадания стрелковым оружием. Может схватить. Тогда считаешься покусанным.

#### **7.1.4. НОЖ**

Убийства только с ножа. Для этого нужно поразить зомби ножом строго в грудь в первый раз, затем он падает на 10 секунд. На 11-й секунде его можно добить ударом ножа второй раз в корпус. Зомби может схватить нападающего и покусать.

#### 7.1.5. Взрывные устройства.

Взрыв гранаты, мины в радиусе 3 метров либо фугаса в радиусе 10 метров контузят зомби на 3 минуты и приводит во второе состояние. В радиусе 1 метра и 5 метров соответственно сразу погибают.

##### *Примеры*

*а) Идет зомби, прилетело или попадание одиночным в грудь или одна очередь – падает, считает до 10 секунд. Встает. Больше не может бегать. Прилетело еще одиночным в грудь или одна очередь – падает, считает до 10 секунд. Встает. Идет медленно, хромя и может хватать одной рукой и кусать. Прилетело одиночным в грудь или одна очередь – больше не встает, накрывается красным. После окончания эпизода идет в мертвяк.*

*б) Идет зомби, прилетело или попадание одиночным в грудь или одна очередь – падает, считает до 10 секунд. Добили ножом в корпус больше не встает. После окончания эпизода идет в мертвяк.*

*в) Идет зомби, получил ножом в корпус – падает, считает до 10 секунд. Встает. Больше не может бегать. Получил второй раз ножом в корпус – считается добитым, больше не встает. После окончания эпизода идет в мертвяк.*

В течении 10 секунд в лежащих зомби стрелять и бить ножом нельзя и не имеет смысла!

Внимание! Не стреляйте в голову и чувствительные части тела. Те, кто отыгрывает зомби заранее продумайте свою защиту. Разрешены пластиковые маски имитирующие зомби, заматывайте голову, шею, лицо шемагами, берите наколенники, налокотники. Берите очень плотную одежду и перчатки.

Внимание военным в СИБЗ отыгрывающим зомби! Важно!!! СИБЗ на вас считаются уничтоженными и никакого защитного эффекта не дают!!! Оружием пользоваться вы в состоянии зомби не умеете.

7.2. Правило «Жажда». Все зомби хотят кусать живых людей. Для отыгрыша «Жажды» обязательно пытаться по-настоящему укусить оппонента. Достаточно его схватить руками и зафиксировать не менее чем на 5 секунд. Здоровый ранее считается покусанным. Если это происходит

во время «зомби-раша» он сразу перерождается и присоединяется к другим зомби. В других случаях идет «быстрое» заражение покусанного в течении 15 минут.

7.3. «Морфы» либо другие мутанты. Могут быть поражены стрелковым оружием до состояния «тяжело ранен», после чего быстро исчезают. В состоянии «тяжело ранен» перемещаются, но не могут отбиваться и могут быть пленены. Поражение происходит в определенные части тела по счетчику попаданий. Если не дострелили, включается регенерация.

8. Неигровые предметы. Чехлы с невведенными в игру приводами, например. Маркируются ярким скотчем – СИНЕГО ЦВЕТА

9. "Правило выламывания дверей и окон". Внимание! Реально ломать ничего нельзя! Стука в дверь (окно, если оно может открываться) и имитация их выламывания в течении 5 минут без перерыва достаточно для их "взламывания". Укрывшиеся обязаны открыть дверь.

10. «Голодный движок». Запрещен ввод в игру воды и продуктов питания, сигарет и т.п. кроме оговоренных с организаторами. Используемые маркируются. За нарушение правил «ГД» - штраф отсидка 6 часов в мертвяке.

## **11. Спецсредства**

### **11.1 «Штурмовые щиты».**

К игре допускаются полновесные реплики штурмовых щитов класса защиты 6а по ГОСТ. Основное поле бронещита не пробивается ручным стрелковым оружием.

Взрыв гранаты ближе 3х метров от щита вводит щитового в состояние "контузия". Если щитовой не успел присесть и закрыть ноги, то в контузию и тяжёлое ранение. Открытые части тела поражаются по стандартным правилам поражения.

11.2. Наручники, стяжки. Служат для фиксации конечностей подозреваемого, противника либо в других случаях. Применяются всегда только спереди. Затягивать плотно запрещается. Но тот, кому зафиксировали конечности, не может их вытащить из петель, свободно надетых наручников. В «скованном» состоянии нельзя находиться более 1 часа.

## *Внесенные изменения*

### **6.7. Техника на игре и ее поражение**

*Легковые автомобили – поражаются через открытые окна стрелковым огнем.*

*Бронетехника – для поражения 4 гранаты (первая граната – убивает десант, 2-я граната – останавливает, 3-я граната – внутри все тяжелораненные, 4-я – выводит из строя технику и экипаж).*

*- Снайперские винтовки 172 м\с 0.2 шаром. Использовать в зданиях запрещено.*

*-Убийства только с ножа. Для этого нужно поразить зомби ножом строго в грудь в первый раз, затем он падает на 10 секунд. На 11-й секунде его можно добить ударом ножа второй раз в корпус. Зомби может схватить нападающего и покусать.*

*5.1. «Герои» В игре имеются ключевые персонажи, которые в случае нанесения им смертельных ранений остаются в состоянии «тяжелораненный».*