

# «ОБЩИЕ ПРАВИЛА»

Общие Правила описывает основные положения и Технику Безопасности

## Содержание:

Общее

Ответственность сторон

Допуск к игре

Цели и ход игры

Игровая территория

Жилые лагеря (палатки) на игровой территории

Условия игры

Защитные средства и обязательный игровой стафф

Игровая имитация стрелкового оружия

Игровая имитация пиротехники

Игровая имитация холодного оружия

Игровая электроника

Нарушение правил и санкции

Разработанные правила являются интеллектуальной собственностью Проекта «С.Ф.Е.Р.А»

## Общее

Игра Проекта «С.Ф.Е.Р.А» это официальное организованное многодневное мероприятие (здесь и далее «игра»), проходящее с разрешения контролирующих органов и имеющее все необходимые документы. Место проведения игр (здесь и далее «Полигон»), является открытой территорией, находящейся в лесном массиве, с постройками и является потенциально травмоопасным объектом. Во время проведения игр, участники могут быть подвержены психологическому и/или моральному давлению со стороны других участников игр, в рамках игрового процесса.

## Ответственность сторон

Ответственность за жизнь, здоровье и моральное состояние игроков лежит на самих игроках. Для допуска на мероприятие, игроки расписываются в журнале техники безопасности предстоящего мероприятия, что означает полное и безоговорочное согласие со всеми пунктами «Общих правил», включающие в себя «Правила Техники Безопасности», а также согласием со всеми пунктами «Ролевых правил».

Ответственность за сохранность личного материального имущества игроков лежит на самих игроках.

Игроки несут полную материальную ответственность за вверенное им оборудование принадлежащее Проекту, в том числе полученное в аренду на время игры (например, электроника).

Все сообщения Организатора или уполномоченного лица, опубликованные на странице клуба Вконтакте [https://vk.com/club\\_sphera](https://vk.com/club_sphera) и/или на официальном сайте <http://clubsphera.ru> считаются письменными распоряжениями Организатора и подлежат выполнению наравне с Правилами.

## Допуск к игре

К участию в игре допускаются здоровые и психически уравновешенные граждане, достигшие 18 лет, а также здоровые и психически уравновешенные граждане, достигшие 16 лет (при наличии письменного согласия родителей/опекунов и проведенного личного собеседования кандидата с Организатором или уполномоченным лицом), согласные с настоящими Правилами, экипированные в соответствии с требованиями настоящих Правил и расписавшиеся в журнале «Правил Техники Безопасности». Перед началом игры проводится проверка обязательной части экипировки (соответствие дресс-кода, оборудование для выполнения «Правил Техники Безопасности») каждого игрока, а также проверка имитации игрового (страйкбольного) оружия, в том числе имитации холодного оружия и игровой пиротехники.

### Запрещено:

- участие в игре лицам в состоянии алкогольного или наркотического опьянения (оценивается Организатором или уполномоченным лицом). В случае нарушения данного пункта, игрок удаляется из игры на время, указанное Организатором или уполномоченным лицом и лишается на следующую игру любой скидки. В случае повторного нарушения, к игроку применяются жесткие санкции вплоть до исключения из клуба.

- участие в игре с отсутствием любого компонента обязательного стаффа

- ношение любого вида холодного оружия (ножи складные, охотничьи, выкидные, «бабочки», кухонные и т.д) до, после и во время игры на игровой территории, кроме ножей типа «мультитул».

## Цели и ход игры

Цели и ход игрового процесса могут быть объявлены как до игры, так и во время нее. В целом, игра имитирует нахождение игроков в постапокалиптическом мире, созданном на основе компьютерных игр серии «S.T.A.L.K.E.R», от компании «GSC WORLD» и серии книг по вселенной «S.T.A.L.K.E.R». Модель поведения, возможности, задачи и цели, определяются для каждого игрока индивидуально, в зависимости от принадлежности к той или иной команде (здесь и далее «группировке»). Ход игры, выполнение поставленных задач и соблюдение настоящих Правил контролируются Организатором, Игротехами и Игромастерами. Решения и указания в части соблюдения Правил и действий в игровом процессе, являются обязательными для всех игроков и обсуждению не подлежат.

## Игровая территория

Игра проходит на территории, указанной Организаторами до начала игры, к каждой игре Организаторы готовят игровую карту с игровыми границами и условными обозначениями.

К игровой территории не относятся Жилые Лагеря (с парковками). При этом Жилые Лагеря могут быть обустроены на игровой территории, но только при условии согласования с Организаторами до игры.

### Запрещено:

- до начала и после окончания игры, а особенно во время предигрового и послеигрового построения, нахождение на игровой территории, с приводами всех типов с установленными

механами (бункерами) и с приводами, не поставленными на предохранитель.

- перемещение по игровой территории Полигона на автотранспорте в игровое время без разрешения Организатора или уполномоченного лица

- перемещение по игровой территории пешком или на автотранспорте до дня и времени указанного Организатором.

### **Жилые лагеря на игровой территории (палатки)**

Согласованные с Организатором до игры Жилые лагеря на игровой территории подчиняются следующим правилам:

- палатки могут устанавливаться внутрь бункеров группировок или на улице
- все палатки устанавливаются в одной, максимально удаленной от входа игровой части бункера или одной части локации
- палатки не являются игровой территорией

#### **Запрещено:**

- намеренная стрельба в палатки
- стрельба из палатки, выброс из нее игровой пиротехники
- использование палаток как искусственного укрытия от выстрелов и пиротехники
- намеренное вывешивание красной тряпки, живому игроку находящемуся внутри палатки
- нахождение отчуждаемого игрового имущества внутри палатки

Для нахождения в палатке, расположенной на игровой территории необходимо выложить все игровое отчуждаемое имущество в сейф группировки или в отсутствие сейфа (Одиночки) непосредственно возле палатки.

Игрок, находящийся в палатке может продолжать находится в игре если:

- ПДА исправен и работает
- ЖЖ находится у игрока
- необходимый игровой стафф (красная повязка и красный фонарь) у игрока
- отчуждаемое имущество находится вне палатки (сейф группировки или рядом с палаткой)

Игрок, находящийся в палатке может быть «убит»

Для этого голосом ему сообщается, что он убит. После этого убитый игрок обязан, (а убивший игрок вправе проверить)

- перевести свой ПДА в состояние «суицид» с последующей самоликвидацией.
- по требованию обязан выдать свой ЖЖ.
- обязан разместить на своей палатке красную тряпку/красный фонарь.

Любой игрок вправе потребовать проверки состояния ПДА игрока находящегося в палатке с красной тряпкой, на предмет «электронной» смерти.

Внутри палатки допускается находиться без защитных средств для глаз, при этом палатка должна быть полностью закрыта.

### **Условия игры.**

Игра ведётся на честность, споры между игроками во время игры не допускаются. Разбор спорных игровых ситуаций между игроками допустим вне игровой территории и/или после окончания игры. Если игровые противоречия неразрешимы, то следует обратиться к Игромастеру (группировки или Проекта) или Игротеху по рации и/или запросить инструкции к действию.

### **Защитные средства и обязательный игровой стафф**

Игра с использованием страйкбольных приводов налагает определенные требования к защитным средствам для глаз и идентификации выбывших («убитых») игроков.

Отсутствие любого из перечисленных пунктов стаффа является причиной не допуска к игре.

К обязательному стаффу игроков относится:

#### **1. Защитные страйкбольные очки для глаз или защитная маска с защитой глаз.**

Защитное средство носится в течение всей игры на игровой территории. Защитное средство может быть протестировано по требованию Организатора или уполномоченного лица. Методика оценки: выстрел шаром/очередью шаров с расстояния 1м страйкбольным приводом с тюном 160 м/с. Материальные последствия проверки лежат исключительно на игроке. В случае отказа игроком предоставить средство защиты глаз для проверки, игрок автоматически не допускается к игре.

#### **2. Красная повязка.**

Необходима для идентификации «убитых» игроков в светлое время суток.

### 3. Красный фонарь.

необходим для идентификации «убитых» игроков в темное время суток. В течение первой половины сезона 2017, игроки обязаны укомплектовать свой игровой стафф красным фонарем с функцией мигания.

**4. Соответствие дресс-коду группировки.** Дресс-код является обязательной игровой составляющей и является способом идентификации принадлежности игроков к той или иной группировке.

**5. Наличие имитации защиты органов дыхания.** Игровой постапокалиптический мир подразумевает наличие «зараженных» участков, что «опасно для органов дыхания», поэтому в качестве обязательного стаффа игроки обязаны иметь в составе своего костюма любую доступную систему защиты органов дыхания (респиратор, противогаз, система баллонов и кислородной маски и т.п.). Указанное оборудование должно быть размещено на игроке и быть видимым.

Обязательный стафф проверяется до старта игры, а также может быть проверен Организатором и Игротехами во время игры. Командиры группировок (игромастера группировок) несут ответственность за отсутствие стаффа у игроков своей команды.

#### Запрещено:

- снимать защитное средство для глаз на игровой территории.
- нахождение на игровой территории, не имея в комплекте своего стаффа красной повязки и красного фонаря.
- имитировать красный фонарь, посредством «сборки» из красной повязки и обычного фонаря.
- любая смена группировки во время игры путем переодевания в дресс-код других группировок или в дресс-код персонажей.

### Игровая имитация стрелкового оружия

К участию в игре допускаются промышленно изготовленные пневматические и электропневматические модели оружия, стреляющие пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм весом от 0,12 до 0,43 грамм, с дульной энергией не превышающей 3 Джоулей (оборот пневматического оружия указанных характеристик Законом РФ «Об оружии» не регулируется).

Наличие «бубнов» и «яиц» и т.п. не трансформируют автоматическое оружие в пулемет.

Скорость шара на выходе из канала ствола не должна превышать (скорость вылета шара указана тестовым шаром 0,2грамма):

1. Для имитаций пистолетов – 110 м/с. При этом проверка пистолетов работающих на баллонах CO<sub>2</sub> (углекислый газ), производится при установке нового баллона непосредственно при начале проверки и в присутствии уполномоченного проверяющего
2. Для имитаций дробовиков – 110 м/с (или «монстробоев»)
3. Для имитаций автоматического оружия – 150 м/с
4. Для имитаций пулеметов – 160 м/с
5. Для имитаций снайперских винтовок (только одиночный огонь, наличие снайперского прицела) – 172 м/с При этом, снайперские винтовки со скоростью вылета шара более 160 м/с, допускаются в случае:
  - игроку не менее 22 лет
  - игрок сыграл не менее 2х игр на Проекте «С.Ф.Е.Р.А»
  - с игроком проведено собеседование Организатором или уполномоченным лицом Игротехи и уполномоченные Организатором лица, вправе провести выборочную проверку приводов в любой момент игры. Отказ от выборочной проверки Игроком, влечет за собой удаление игрока с игровой территории.

#### Поражение:

Пораженным считается игрок, в которого попал хотя бы один шар в любую часть тела или снаряжения.

Дружественный огонь засчитывается.

Попадание в привод не засчитывается.

Рикошет не засчитывается.

#### Запрещено:

- нахождение на игровой территории приводов всех типов не прошедших проверку и/или не имеющих метку.
- внесение изменений в конструкцию привода, увеличивающих скорость вылета шара, после проведения проверки тюна и получения метки.
- использование магазинов бункерного типа (бункеры) для всех приводов, кроме пулеметов копируемых моделей. Со всеми остальными типами приводов, могут быть использованы только механические магазины (механы).
- намеренная стрельба по всем, носящим красную повязку и/или красный фонарь, а также некомбатантам: местным жителям, туристам, грибникам, рыбакам и участникам игры-некомбатантам: фотографам и видеооператорам

- стрельба внутри игротехнических локаций (Янтарь, Бар), а также бункеров группировок, любыми приводами, кроме имитаций пистолетов с одиночным режимом огня.
- стрельба внутрь (снаружи через входы и окна) игротехнических локаций (строений) Янтарь и Бар. При этом допускается стрельба внутрь бункеров группировок (через дверь и окна), всеми типами допущенных до игры приводов.
- стрельба от Игротехнического Костра и в его сторону

### **Игровая имитация пиротехники (в т.ч. дымовые шашки)**

К участию в игре допускаются самодельные и промышленно изготовленные имитации гранат и мин. Самодельная пиротехника должна быть изготовлена на базе петард промышленного производства, прошедших государственную сертификацию в России, и имеющих в свободной продаже на территории России. 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., где разбрасываемым элементом являются шары калибра 6 мм ВВ весом не более 0,25 гр. или цельный (не колотый) сухой горох. Не допускается использование в изделиях твердых материалов: металлов, гипса и т.п. Самодельная игровая пиротехника, по требованию Организаторов может, пройти проверку перед игрой.

Промышленно изготовленная пиротехника, должна иметь государственный сертификат соответствия по ОК-005 ОКП - (Общероссийский классификатор продукции) - 72 7595 «Средства пиротехнические имитационные, учебно-имитационные и прочие, и по ТН ВЭД 3604 10 000 0»

Промышленно изготовленная пиротехника, в качестве разбрасываемых элементов. должна иметь шары калибра 6 мм ВВ и весом не более 0,25 гр. Организаторы вправе потребовать действующий сертификат на промышленно изготовленную пиротехнику.

#### **Поражение:**

Пораженным имитацией пиротехнического устройства, считается игрок, который находился в момент подрыва в радиусе 0-5 м от эпицентра взрыва и/или в которого попали элементы гранаты (шары, горох, итп) (кроме ЭКЗЫ и МОНСТРОВ- см. правила по данным категориям).

**Игрок считается укрывшимся от взрыва пиротехники, если находящееся между игроком и местом подрыва пиротехники укрытие, полностью закрыло игрока.**

#### **Запрещено:**

- использование самодельной игровой пиротехники внутри бункеров.
- использование самодельной игровой пиротехники для подствольных пусковых устройств
- использование дымов (дымовых шашек всех типов) в любых строениях на территории Полигона
- одновременный подрыв игровой пиротехники (мины) находящейся на расстоянии ближе 50 см друг от друга.
- брать в руки и отбрасывать от себя любые инициированные пиротехнические изделия
- любое физическое вмешательство в установленную другими участниками страйкбольную пиротехнику: «мины», «растяжки», «сигнальные ракеты» и прочие
- использование внутри игротехнических локаций (строениях) Янтарь и Бар любой пиротехники.
- вброс (выстрел) пиротехники внутрь (снаружи через входы и окна) игротехнических локаций (строений) Янтарь и Бар. **При этом допускается вброс (выстрел) промышленно изготовленной пиротехники внутрь бункеров группировок (через дверь и окна) и из бункеров группировок наружу (через дверь и окна), а также использование промышленно изготовленной пиротехники внутри бункеров группировок.**
- использование любой пиротехники от Игротехнического Костра и в его сторону

### **Игровая имитация холодного оружия**

Допускается применение муляжей холодного оружия, выполненных из пластмассы (полистирола, полиэтилена, резины) не имеющих острых кромок. При этом имитация холодного оружия должна применяться с соблюдением всех мер безопасности, исключающих любое травматическое воздействие.

#### **Поражение:**

**Пораженным имитацией холодного оружия считается игрок, которому произведено касание данным оружием в область туловища «майка» (руки, ноги, шея, голова и пах не засчитываются). При этом считается хорошим тоном сделать несколько характерных касаний для обозначения поражения.**

#### **Запрещено:**

- наносить удары имитацией холодного оружия в незащищенные части шеи, паховую область, лицо
- применять имитацию холодного оружия с общей длиной муляжа более 25см
- кидать имитацию холодного оружия в участников игры

## Игровая электроника

На играх Проекта используется передовая система электроники, разработанная специально для ролевых проектов по вселенной «S.T.A.L.K.E.R». Система включает в себя множество компонентов, имитирующих различные составляющие оригинальной компьютерной игры. Все электронные компоненты системы и ее программное обеспечение являются собственностью Проекта С.Ф.Е.Р.А. Система отличается стабильной работой на протяжении нескольких сезонов, но при этом, как и любое радиоэлектронное оборудование имеет определенный процент погрешности в работе.

Компенсация за утерю или повреждение арендованной игровой электроники, оплачивается игроком в 100% размере.

### Запрещено:

- любое перемещение игровой электроники (аномалии, кодовые замки и прочие устройства), кроме, устройств, указанных Организатором до и во время игры
- нахождение и передвижение по игровой территории игроков без ПДА или с неработающим ПДА (исключение: игрок следует к месту ремонта ПДА)
- **намеренное уничтожение игровой электроники**

## Нарушение Правил и санкции

Игрок, уличенный в нарушении любого пункта настоящих Правил, может быть наказан соразмерно нарушению на усмотрение Организатора или уполномоченного лица. В случае тяжелого нарушения (определяется Организатором или уполномоченным лицом) к игроку могут быть применены санкции вплоть до исключения из клуба. Соразмерную ответственность за игрока несет его Командир (Игромастер группировки) или лицо, замещающее Командира.

### Положение о нарушениях

1. Организатор и Игротехи имеют полномочия к проверке игроков до и во время игры, на предмет соответствия оборудования установленным правилам (обязательный штафф, привода, пиротехника и прочее)
2. Организатор и Игротехи имеют полномочия выявлять нарушителей и назначать наказание соразмерно нарушению. Решение не подлежит обсуждению после вынесения и до конца текущей игры, при этом игрок вправе после обсудить вынесенное решение с Организатором после игры.
3. Список Игротехов публикуется при подготовке к игре или объявляется на построении.
4. Мера наказания игроков за нарушение Правил зависит от тяжести нарушения и его последствий, Состояние алкогольного или наркотического опьянения при нарушении правил, всегда будет являться отягчающим обстоятельством, также как и нарушения, связанные с угрозой здоровья и/или жизни окружающих.
5. Возможные меры наказания на Полигоне (до игры):
  - предупреждение (выполнение распоряжения Организатора/Игротехов)
  - не допуск к игре (до устранения нарушения)
  - не допуск к игре.
6. Возможные меры наказания на Полигоне (во время игры):
  - предупреждение (выполнение распоряжения Организатора/Игротехов)
  - не допуск к игре (до устранения нарушения)
  - не допуск к игре
  - удаление в штрафную зону (здесь и далее «мертвяк») на однократный срок
  - удаление в «мертвяк» на двукратный срок
  - удаление в «мертвяк» на трехкратный срок
  - удаление в «мертвяк» на четырехкратный срок
  - удаление с игровой территории до конца игры
7. Возможные меры наказания после игры (по итогам сбора фактов):
  - предупреждение
  - предупреждение, условный «бан» до конца текущего Сезона. Переходит в фактический «бан» при повторном нарушении
  - «бан» на одну игру Сезона.
  - «бан» на Сезон
  - исключение из Клуба

