

«ОБЩИЕ ПРАВИЛА»

редакция апрель 2018

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 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, нахождения 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 отсутствии 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 реквизит (здесь и далее стафф), а именно: 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 (игровой реквизит)

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 1 м страйкбольным приводом с тьюном 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. **Повязка надевается на голову с таким расчетом, чтобы однозначно идентифицировалась на игроке с любой стороны.**

3. Красный мигающий фонарь.

необходим для идентификации «убитых» игроков в темное время суток.

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 **в течении всей игры.**

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.
- имитация красного фонаря, 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 CO₂ (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 **оптического** 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.

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

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.
- при установке пиротехники в качестве мин (дистанционный подрыв или прямая инициация), запрещается устанавливать заряд (мину) на уровень выше 0,5 метра от земли (поверхности по которой могут двигаться игроки).
- устанавливать минные поля (несколько мин) с одновременной инициацией любого типа с расстоянием менее 3 метров между зарядами.
- брать в руки и отбрасывать от себя любые иницированные 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.

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

- 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):

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

- 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



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