

Федерации страйкбола Свердловской области

Правила страйкбола для военно-тактических игр

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Страйкбол (далее по тексту «Игра») – военно-спортивная, тактическая, командная игра, проходящая с использованием страйкбольного снаряжения. (с использованием игрового оружия на базе "мягкой пневматики"). Основной идеей игры является коллективный отдых, нейтрализация негативных эмоций и агрессивных устремлений, радость взаимного общения достойных людей.

1.2 Страйкбольное снаряжение — конструктивно сходные с оружием пневматическое изделия с дульной энергией не превышающей 3 Дж, не содержащее в своем составе основные части огнестрельного оружия. На основании Федерального закона от 13.12.1996 N 150-ФЗ «Об оружии» такое снаряжение не является оружием.

1.3. Цель Игры — организация активного отдыха участников, развитие их личных и командных навыков. Задачи игры для команд и сторон – выполнить поставленные сценарием игры задачи. Для того чтобы выполнить свои задачи и помешать противоположной команде выполнить их задачи, игрокам необходимо поражать игроков противника с помощью игрового оружия.

1.4. В игре участвуют команды или индивидуальные игроки, достигшие возраста 18 лет, прошедшие регистрацию, ознакомившиеся с Правилами, Техниккой безопасности, и экипированные в соответствии с настоящими Правилами. Команды и игроки разделяются на противоборствующие стороны.

1.5 По решению организатора страйкбольного мероприятия, до игры могут быть допущены лица, не достигшие возраста 18 лет с сопровождением родителей, близких родственников или сопровождающих с письменным разрешением от родителей.

1.6. Командой считается постоянное объединение 5 и более игроков, использующих на играх единообразную форму, носящих оригинальный командный шеврон и имеющее в своем составе командира (капитана).

1.7. Игра в страйкбол проводится по настоящим Правилам и правилам конкретного страйкбольного мероприятия на открытой территории или в закрытом помещении. Цель и задачи игры, время начала и окончания, границы игровой территории определяются правилами конкретного страйкбольного мероприятия. Все участники мероприятия

безоговорочно принимают настоящие Правила и правила мероприятия и обязуются их выполнять.

1.8. Ход игры и соблюдение настоящих Правил могут контролироваться организатором игры и его представителями. Решения и указания организатора и/или его представителей в части соблюдения настоящих Правил являются обязательными для игроков и обсуждению во время игры не подлежат.

1.9. Все участники мероприятия обязаны носить на территории проведения игры защиту для глаз (очки или маску), выдерживающая попадание из страйкбольного привода с дульной энергией 3 Дж с расстояния один метр. Защита лица игрока не является обязательной, однако все участники мероприятия должны осознавать, что без использования маски в ходе Игры они могут получить травму лица или зубов и принимают на себя все риски и последствия получения такой травмы.

1.10. Запрещено участие в игре в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

1.11. Запрещено ношение любого страйкбольного оружия, снаряжения и пиротехники без чехлов вне мест проведения игр.

1.12. Организатор страйкбольного мероприятия в праве вносить дополнения или изменения в настоящие Правила в рамках проведения своего мероприятия.

2. ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА

2.1. Обязательное снаряжение. Обязательным снаряжением является: защита глаз, шеврон, повязка стороны, красная повязка/тряпка/фонарик, браслет регистрации. Привод обязательным снаряжением не является. В случае отсутствия какого-либо обязательного снаряжения, игрок до игры не допускается, в случае утраты любого обязательного снаряжения игрок снимается с игры до исправления ситуации.

2.1.1. Защита глаз (очки или маска), выдерживающая выстрел из привода с дульной энергией 3 Дж с расстояния один метр.

2.1.2. Шеврон команды, размещаемый на плече или на груди игрока. Шеврон не должен быть скрыт одеждой и снаряжением.

2.1.3. Повязка принадлежности к стороне. У игрока на игровой территории должна быть хотя бы одна повязка установленного цвета шириной не менее 5 см по короткой стороне, закрепленная на плече или на груди игрока. Запрещено снимать повязку на игровой территории или менять ее на повязку противоположной стороны. Повязку можно временно закрывать оружием или рукой, но запрещено закрывать любым снаряжением. Вместо повязки можно использовать квадратный цветной патч шириной не менее 12 см.

2.1.4. Красная повязка для обозначения поражения. Размер повязки или тряпки должен быть не менее 50 см по короткой стороне.

2.1.5. Красный мигающий фонарик для обозначения поражения, в случае, если игра проходит в темное время суток или в темных помещениях.

2.1.6. Браслет регистрации на руке.

2.2. Форма и внешний вид. Обязательно использование игроками военной или тактической одежды и снаряжения, а также военной или трекинговой обуви неярких цветов. Все игроки одной команды должны иметь одинаковый или схожий до степени смешения камуфляж. Допускается использование в дополнение к камуфляжу однотонных тактических разгрузок, футболок и курток. Допускается использование зимних маскировочных халатов поверх основного камуфляжа. Допускается использовать второй камуфляж для команды, в случае если все игроки команды одеты в эти два камуфляжа.

2.3. Фонари. На открытых полигонах на мощность фонарей нет ограничений, на закрытых полигонах (подземных, СQB) мощность фонарей не должна превышать 800 люменов. Использование стробоскопов и включение на фонарях стробоскопического режима регламентируется Организатором страйкбольного мероприятия.

2.4. Снайперские маскировочные костюмы типа «гили», «кикимора», «леший». Ношение такого костюма позволяет носить шеврон команды в быстром доступе, повязку стороны на ноге выше голени. Все прочие элементы одежды, надеваемые поверх основного снаряжения, включая белые маскировочные костюмы, пончо, «вайперхуд» и т.п. относятся к снаряжению и должны обеспечивать видимость повязки на стандартных местах. Допускается размещение шеврона команды в быстром доступе.

2.5. Пончо и накидки от дождя. Допускаются в таком же камуфляже как основной камуфляж команды или однотонные. Должны быть обеспечена видимость повязки на стандартных местах. Допускается размещение шеврона команды в быстром доступе.

2.6. Лазерные целеуказатели (ЛЦУ). Запрещены все ЛЦУ, кроме ИК (инфракрасных) ЛЦУ невидимого диапазона мощностью до 50 милливатт и красных ЛЦУ мощностью до 5 милливатт.

2.7. Передача снаряжения. Игроки могут свободно передавать снаряжение друг другу, если находятся в одном статусе (в игре/поражен). Пораженный игрок может оставить свое снаряжение на месте гибели, чтобы его могли подобрать его друзья.

3. СТРАЙКБОЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

3.1. Стрелковое страйкбольное оружие

3.1.1. К участию в игре допускается механическое, электро-пневматическое, газобаллонное (грингаз, CO2 и т.п.) и ВВД оружие, предназначенное для стрельбы пластиковыми шариками калибра 6мм или 8мм.

3.1.2. Внешний вид оружия должен быть схожим с реальными образцами огнестрельного оружия.

3.1.3. Все оружие, применяющиеся в игре должно получить допуск после проверки хроном у организаторов или посредников. Организатор страйкбольного мероприятия может применять выборочные проверки вместо, или в дополнение к обязательным.

3.1.4. Максимальная дульная энергия шара не должна превышать:

- Для пистолетов и автоматического оружия для игры в зданиях (“вторичка”) – 1,5 Дж;
- Для автоматического оружия для игры на открытой местности (“основное оружие”) – 2,4 Дж;
- Для “снайперского оружия” – 3 Дж.

* Организатор в праве изменять допуски с учетом региональной специфики.

3.1.5. В ограничения предыдущего пункта уже включена погрешность измерительного прибора (хронографа).

3.1.6. Замер дульной энергии шара производится с настроенным хоп-апом, проверка должна осуществляться шаром того веса, который наиболее часто применяется в проверяемом оружии (рабочий шар); если это невозможно, то шаром весом 0,2гр.

3.1.7. Снайперским оружием является оружие, на боевом аналоге которого отсутствует режим автоматической стрельбы;

3.1.8. В случае если снайперская винтовка является самозарядной, у нее должна быть устранена возможность вести автоматический огонь.

3.1.9. Стрельба внутри здания по целям внутри того же здания допускается стрелять только из оружия с дульной энергией не выше 1,5 Дж. Для оружия с дульной энергией более 1,5 Дж допускается стрельба из здания по целям вне здания и стрельба снаружи зданий по целям внутри здания.

3.1.10. На открытой местности не рекомендуется стрелять в игроков, находящихся ближе 10 метров из оружия с дульной энергией более 1.5 Дж, находящихся ближе 30 метров из оружия с дульной энергией более 2.4 Дж.

3.1.11. Игроки могут пользоваться только механическими магазинами, кроме закрытого списка пулеметов, публикуемого в группе Организатора, для которых разрешены механические и электрические короба, а также бункеры.

3.1.12. Трассеры (светящиеся игровые боеприпасы) - допускаются к использованию без ограничений, но только зеленого цвета. Требования к обязательному применению трассеров устанавливаются для каждого мероприятия Организатором.

3.2. Холодное оружие

3.2.1. В качестве имитации холодного оружия допускается применение муляжей, выполненных из мягкой, легко гнущейся пластмассы (полистирол, полиэтилен, ева) или резины, не имеющих острых кромок и общей длиной не более 40 см.

3.2.2. Допускается использование тренировочных ножей и топоров Cold Steel.

3.3. Щиты

3.3.1. Допускаются к использованию имитации баллистических щитов, визуально схожие с реальными аналогами, весом не менее половины от веса реального аналога. Щиты не должны иметь опасных углов и краев. В конструкции щитов допускается наличие смотровых стекол, встроенных бойниц, встроенных фонарей, соответствующих данным правилам.

3.3.2. При использовании полноразмерного пулезащитного щита, поражение не засчитывается, при разрыве гранаты в секторе 150° перед щитом, если в игрока не попали поражающие элементы.

3.3.3. При попадании в щит гранаты с контактной инициацией, игрок со щитом считается пораженным.

3.3.4. Запрещено толкать щитом другой щит, а также игроков. Запрещено другим игрокам хвататься руками за щит.

3.3.5. При поражении игрока с щитом, этот игрок обязан оставить его на месте, либо забрать щит в мертвяк. Запрещается пораженному игроку передавать свой щит не пораженным игрокам.

3.4. Игровая пиротехника

3.4.1. Для использования в игре допускается пиротехника промышленного изготовления, прошедшая сертификацию, из числа имеющейся в свободной продаже на территории РФ.

3.4.2. Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя любые пиротехнические изделия.

3.4.3. Организатор может в индивидуальном порядке допустить применения пиротехнических изделий непромышленного производства. Такие изделия должны быть подписаны названием команды их применяющей.

3.4.4. Ручные гранаты

3.4.4.1. Для использования на играх допускаются сертифицированные страйкбольные гранаты из закрытого списка, публикуемого на сайте или группе Организатора.

3.4.4.2. В гранатах можно использовать в качестве поражающего элемента только горох и страйкбольные шары.

3.4.5. Ручные гранатометы

3.4.5.1. Для использования на играх допускаются только гранатометы, использующие сертифицированные выстрелы для гранатометов из закрытого списка, публикуемого на сайте или группе Организатора.

3.4.5.2. Запрещено стрелять из ручных гранатометов по другим игрокам, находящимся ближе 20 метров. Рекомендуется стрелять по навесной траектории. Стрельба по технике разрешена с любого расстояния и под любыми углами.

3.4.5.3. Картечные выстрелы к гранатометам подчиняются правилам по стрелковому оружию до 1.5Дж.

3.4.5.4. Запрещена стрельба из гранатометов зарядами для этого не предназначенными.

3.4.5.5. Подствольные гранатометы можно использовать отдельно от привода.

3.4.5.6. Запрещено использовать гильзу гранатомета отдельно от устройства.

3.4.5.7. Запрещено стрелять из ручных гранатометов внутри здания по целям, находящимся в том же здании, кроме картечных выстрелов.

3.4.6. Минометы

3.4.6.1. Для использования на играх допускаются сертифицированные страйкбольные мины из закрытого списка, публикуемого на сайте или группе Организатора.

3.4.6.2. В качестве средства запуска допускаются только: механические, сжатый воздух, газ или вышибной заряд промышленного производства. Запрещены самодельные вышибные заряды.

3.4.6.3. В качестве выстрела к минометам допускаются промышленные или самодельные боеприпасы на базе петард эквивалентных по мощности и действию «Корсар-6» и менее, снаряженные поражающим элементом в виде страйкбольных шаров или цельного гороха. Корпус боеприпаса должен быть смягчен, и при взрыве не должен создавать травмирующие элементы, в том числе не должен иметь в конструкции металлические части, жесткий пластик и др.

3.4.6.4. Стрельба из минометов может вестись только по навесной (больше 45% к горизонту) траектории.

3.4.6.5. Стрельба должна вестись с поверхности – с земли, с автомобиля и т.п. Стрельба с рук запрещена.

3.4.7. Дымы.

3.4.7.1. Разрешено использование сертифицированных дымов для военно-тактических игр, а также армейских дымовых шашек (белый дым). Допускаются изделия сертифицированные для военно-тактических игр и разрешенные к обращению на территории РФ.

3.4.7.2. Использование дымов во внутреннем периметре зданий, сооружений и автомобилей - запрещено, кроме случаев оговоренных сценарием.

3.4.7.3. Использование дымов разрешается, только если это прямо не запрещено сценарием или организаторами игры.

3.4.7.4. Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя дымы

3.4.7.5. При использовании дымов должна быть исключена опасность возникновения пожара, нанесения травм людям и ущерба имуществу.

3.4.8. Осветительные и сигнальные ракеты.

3.4.8.1. Использование осветительных и сигнальных ракет допускается только для стрельбы вверх без попадания куда-либо до полного сгорания ракеты. Ракеты и имитация ракет осветительных: только сертифицированные промышленного производства;

3.4.8.2. Использование осветительных и сигнальных ракет разрешается, только если это прямо не запрещено сценарием или организаторами игры.

4. ПОРАЖЕНИЕ ИГРОКОВ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

4.1. Стрелковое оружие.

4.1.1. Пораженным стрелковым оружием считается игрок, в которого попали хотя бы одним шаром в любую часть тела или снаряжения. Попадание в щит, в оружие в руках, в трубу разведчика, зеркальце или призму - поражением не считается. Оружие в кобуре или висящее на ремне считается снаряжением и попадание в него засчитывается.

4.1.2. Рикошет (изменение траектории шара после попадания в препятствие) не засчитывается. Но если шар, при пролете сквозь кусты, немного изменяет траекторию, то это не считается рикошетом, и такой шар поражает игрока.

4.1.3. Дружественный огонь поражает игроков так же, как и вражеский.

4.1.4. Стрельба в упор для основного и вторичного оружия разрешена, но не поощряется. Рекомендуется на коротких дистанциях стрелять по закрытым участкам тела. Если вы подкрались к противнику в упор, то необходимо поразить его наименее травмирующим способом: в разгроз, по ногам, в ботинок, или взять в плен.

4.2. Холодное оружие.

4.2.1. Разрешено наносить только режущие удары.

4.2.2. Запрещено наносить удары в голову, шею, пах.

4.2.3. Метание имитации холодного оружия в игрока - запрещено.

4.2.4. Поражение имитацией холодного оружия считается "тихим" убийством, пораженному запрещено обозначать себя убитым голосом, а также говорить что-либо в течение одной минуты.

4.3. Пиротехника (ручные гранаты/выстрелы гранатометов/мины).

4.3.1. Пораженным пиротехникой считается игрок, в которого попал хотя бы один поражающий элемент в любую часть тела или снаряжения, кроме особого (щит, зеркальце, труба разведчика и т.п.)

4.3.2. Игрок, находящийся в момент взрыва менее чем в трех метрах от пиротехники, при отсутствии фортификационных сооружений между игроком и взорвавшейся пиротехникой, считается пораженным вне зависимости от попадания поражающих элементов.

4.3.3. Прямое попадание корпуса гранаты, мины или выстрела в игрока без взрыва не приводит к его поражению.

4.4. Действия игрока при поражении.

4.4.1. При поражении игрок должен мгновенно обозначить свое поражение поднятием вверх руки над головой, а также криком «убит» (кроме вариантов тихого убийства). После обозначения поражения игрок должен максимально быстро покинуть точку боестолкновения, и, одновременно, маркировать себя красной повязкой (размер должен составлять не менее 50 см по короткой стороне) или красным мигающим фонарем в темное время суток.

4.4.2. После поражения и отхода от места боестолкновения игрок должен сразу следовать в мертвяк или на респ, не задерживаясь на игровой территории.

4.4.3. Пораженный игрок не имеет права говорить с живыми игроками об игровой ситуации, а также говорить что-либо в рацию (в том числе, сообщать о своей гибели).

4.4.4. Основная задача пораженного игрока: максимально явно дать понять окружающим, что он вне игры, и максимально быстро покинуть игровую территорию. В случае случайного попадания шаров в пораженного игрока, считается, что пораженный игрок нарушил данный пункт Правил.

4.4.5. В случае, если игрок в игре считает, что пораженный игрок не может пройти через его позицию, то он может вежливо указать пораженному игроку обходной путь и тот обязан проследовать им.

4.4.6. В случае утери красной повязки игрок должен постоянно двигаться с поднятой над головой рукой. Иное обозначение себя пораженным нарушает правила.

5. ФОРТИФИКАЦИИ, УКРЫТИЯ И ЗДАНИЯ

5.1. Фортификация - это препятствие, которое может защитить поражения шаром или от «взрывной волны» игровой пиротехники. К фортификациям относятся: окопы, мешки с песком, стены (в т.ч. деревянные и фанерные), корпуса игровой техники, стекла автомобилей, закрытые двери в зданиях, овраги и другие складки местности, крупные деревья, палатка.

5.2. Снаряжение игрока может стать укрытием, если игрок снял его и не касается (например, положил рюкзак перед собой, поднял шлем на палке над окопом).

5.3. При взрыве пиротехники поражаются все игроки, которые находятся ближе трех метров от точки взрыва, кроме тех, кто укрыт фортификацией. Фортификация должна

полностью скрывать игрока от точки взрыва пиротехники, в противном случае он считается пораженным даже если торчит часть ноги или руки.

5.4. Не допускается намеренное повреждение, передвижение или уничтожение фортификаций. Не допускается создавать завалы и баррикады, блокировать проходы. Разрешено взаимодействие игроков с фортификациями в рамках сценария мероприятия.

5.5. Игроки могут дорабатывать фортификации или строить свои после согласования с организаторами места и способа обустройства. В качестве дополнительной защиты обороняемых сооружений разрешается использование мешков с грунтом, насыпных грунтовых брустверов, жестко закрепленных бетонных, каменных, кирпичных, металлических конструкций, лесоматериалов толщиной не менее 3 см. Все материалы и конструкции, призванные нести дополнительную защиту, не должны устанавливаться так, чтобы нанести травму игрокам. Для строительства крыш инженерных сооружений допускается использование тентов, если они не мешают попаданию в фортификационное сооружение шаров и гранат.

5.6. Запрещается установка на подступах к позициям колючей проволоки, рытьё ловушек и других приспособлений, способных причинить вред игрокам и экипировке участников

5.7. В любом инженерном сооружении в любой момент времени должен быть как минимум один беспрепятственный вход/выход для игроков.

5.8. Здания – замкнутые сооружения, имеющие стены и крышу. Если обрушилась хотя бы одна стена или нет крыши, то такое «здание» считается просто фортификацией.

5.9. Стрельба внутри здания по целям внутри того же здания допускается стрелять только из оружия «вторички» (не выше 1,5 Дж). Применять внутри здания основное, снайперское оружие, а также все виды гранатометов и минометов запрещено. Из гранатометов, минометов, а также оружия с дульной энергией выше 1,5 Дж. допускается стрельба из здания по целям вне здания. Допускается стрельба снаружи зданий по целям внутри здания.

6. НЕКОМБАТАНТЫ

6.1. К некомбатантам относятся гости, не планирующие участия в игре, но приехавшие на полигон. Например, зрители, жёны/мужья, дети, подруги/друзья игроков и др.

6.2. Некомбатанты не имеют права входить на игровую территорию и не должны каким-либо образом влиять на игру.

7. КОРРЕСПОНДЕНТЫ (СМИ, ПРЕССА)

- 7.1. Корреспондент обязан находиться на полигоне только в защитных очках (маске).
- 7.2. Корреспондент обязан покинуть занимаемую позицию по первому требованию любого игрока или представителя организатора, если по мнению игрока или представителя организатора тот создает помеху для игрового процесса.
- 7.3. Корреспондент находясь на полигоне, обязан принимать все меры для того, чтобы не создавать помехи участникам игры, не заграждать им обзор, линию стрельбы, не выдавать позиций, не препятствовать движению техники.
- 7.4. Корреспондент использует съемочное оборудование на мероприятии на свой страх и риск, организаторы и игроки не несут ответственности за порчу оборудования корреспондентов.
- 7.5. Корреспонденты обязаны зарегистрироваться у организаторов до игры и получить допуск на участие в мероприятии. На полигоне корреспондент обязан отметитья на регистрации, получить допуск на полигон и разрешение на съемку.
- 7.6. В течении недели после мероприятия корреспондент обязан разместить результаты съемки на общедоступный хостинг и выложить ссылку на фотографии на одном из публичных ресурсов игры. Организаторы имеют право использовать снимки со своих мероприятий для информационных материалов без согласования с корреспондентами.
- 7.7. Корреспондент обязан согласовывать с организаторами текст статей о мероприятии.

8. ОБЩИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

- 8.1. Допустимо стрелять через любые отверстия (щели, дырки и бойницы в стенах, дверях, щитах и т.п.), даже если стрелка невозможно поразить. При этом необходимо видеть цель стрельбы.
- 8.2. Применение оружия осуществляется аналогично его боевого аналога. Если оружие предусматривает стрельбу двумя руками, то следует стрелять двумя руками.
- 8.3. Стрельба без видимого контакта (Стрельба «Вслепую»). Всегда нужно смотреть на цель ведения огня в момент выстрела. При этом возможно пользоваться зеркальцем, призмой или щелями. Стрельба «Вслепую», при которой игрок не видит направления стрельбы, запрещена.
- 8.4. Запрещено называться стороной противника. На вопрос "сторона" необходимо отвечать честно или молчать. Запрещен только прямой обман: «белые», «синие» и т.п. (Ответы «свои», «хорошие», «не стреляй» и т.д. не являются обманом и не квалифицируются как нарушение).

8.5. Радиоигра. Разрешено слушать частоты противника, разрешено дезинформировать противника по рации. Запрещено глушить каналы, засоряя их шумами и звуками. Каналы организаторов можно слушать, но запрещено занимать, глушить или дезинформировать организаторов.

8.6. Запрещается брать в руки, отбрасывать инициированные пиротехнические изделия.

8.7. Запрещены словесные оскорбления игроков и представителей организатора

8.8. Игрокам запрещено употреблять алкоголь от рассвета в день старта игры и до окончания игры.

8.9. Запрещается трогать или брать чужое оружие, снаряжение. Если владельца снаряжения в зоне видимости нет, то вещи нужно принести в мертвяк и сдать организаторам или отдать посредникам.

8.10. Запрещено садиться, забираться на транспортные средства и залезать внутрь, без разрешения владельца или посредника.

8.11. Запрещены любые приемы рукопашного боя, запрещено захватывать оружие и снаряжение других игроков, даже с целью просто отодвинуть его.

8.12. Живой игрок не может идти в колонне пораженных игроков. При необходимости пересечь колонну он должен попросить их остановиться и пропустить его.

8.13. Запрещена намеренная стрельба по пораженным игрокам, некомбатантам, фотокорам, посредникам и по организаторам игры.

8.14. Запрещено вести огонь или пытаться сбить дроны и беспилотники.

9. ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА И СПЕЦИАЛЬНАЯ ТЕХНИКА

9.1. Общие положения по ТС и СТ.

9.1.1. Допуск техники, правила её участия, правила её поражения и ограничения, на неё накладываемые, определяются правилами конкретного мероприятия и организаторами.

9.1.2. Игровые автомобили должны быть оборудованы: клаксоном для подачи сигналов и двумя флагами (белый и красный) размерами примерно 50x50 см на коротком древке для обозначения подбитого и уничтоженного автомобиля.

9.1.3. ПОРАЖЕНИИ и УНИЧТОЖЕНИЕ техники фиксирует посредник или организатор.

9.2. Техника безопасности.

9.2.1. Водитель - это лицо, ответственное за управление транспортным средством повышенной опасности. Его основная задача - соблюдение техники безопасности и не причинение травм другим игрокам. Водитель отвечает за соблюдение правил, связанных с его техникой, и следит за исполнением правил своими пассажирами.

9.2.2. Водитель игровой техники заявляется при регистрации. Сменить водителя на игровой территории нельзя. Для смены водителя техника должна вернуться в мертвяк. О смене водителя нужно уведомить организаторов.

9.2.3. На технике, предоставляемой организаторами, ответственным лицом считается посредник. Движение такой техники без посредника запрещено.

9.2.4. Движение техники осуществляется на принципе соблюдения техники безопасности и уже потом отвечает задачам сторон. Посредник при близком контакте с игроками (пехотой) остановит машину и не разрешит движение, пока в непосредственной близости находятся люди.

9.2.5. Техника передвигаются по игровой территории со скоростью не более 20 км/ч. Движение сквозь кусты и заросли запрещено. Любая техника передвигается ТОЛЬКО по дорогам или специально накатанным местам без травы, кустов и подлеска. В исключительных случаях движение техники возможно по траве без накатанной колеи. В этом случае посредник брони сходит с нее и идет перед техникой. Скорость движения техники ограничена скоростью движения посредника.

9.2.6. При движении запрещено залезать, вылезать или спрыгивать с техники до полной остановки транспортного средства.

9.2.7. Посадка и высадка игроков на технике производится только при **ПОЛНОЙ ОСТАНОВКЕ ТЕХНИКИ**.

9.2.8. На игровой территории техника должна всегда обозначать начало движения коротким гудком или криком ответственного лица (водителя, посредника).

9.2.9. Игроки не могут занимать позиции под днищем или на расстоянии ближе двух метров от капота или багажника заведенной техники.

9.2.10. При посадке, высадке и передвижении на технике необходимо слушать и соблюдать указания посредника.

9.2.11. Любые взаимодействия с экипажем техники производить исключительно через игротехника.

9.2.12. Технику можно использовать в качестве прикрытия при движении на марше. Дистанция до движущейся техники должна быть не менее 2 метров.

9.2.13. Запрещено стрелять в посредников, которые находятся на броне и в механика водителя.

9.3. Типы транспортных средств и специальной техники.

9.3.1. На игре присутствуют техника трех типов: автомобили «вне игры», боевая техника и припаркованные автомобили. Для разных типов автомобилей действуют разные правила.

9.3.2. Автомобили «вне игры».

9.3.2.1. Уничтоженные, технические, автомобили организаторов и иные автомобили «вне игры» отмечены красным флагом или красными лентами по зеркалам заднего вида, дополнительно может быть обозначены включенным аварийным сигналом («аварийкой»). В таких автомобилях могут передвигаться только пораженные игроки.

9.3.2.2. Запрещено стрелять и кидать гранаты в автомобили «вне игры».

9.3.2.3. Запрещено использовать технику «вне игры» в качестве передвижного укрытия. Техника должна дождаться уменьшения интенсивности боев, в случае если ей предстоит пересечь точку соприкосновения воюющих сторон.

9.3.3. Боевая техника (тяжелая техника, БТРы, УРАЛы, МТЛБ, автомобили игроков).

9.3.3.1 К тяжелой технике относятся танки, самоходки и иная техника, указанная в сценарии.

9.3.3.2. Тяжелая техника закрыта, водители не поражаемы, игрокам запрещено находиться внутри техники. Игрокам запрещено влезать на тяжелую технику во время движения и приближаться к ней ближе одного метра.

9.3.3.3. Боевая техника является снаряжением водителя, при поражении водителя автомобиль следует в мертвяк.

9.3.3.4. Техника считается бронированной, включая стекла. Для определения поражения гранатами корпус техники считается фортификацией. Из техники можно вести огонь через специально оборудованные бойницы, через приоткрытые дверцы, через щели в окнах.

Положение стекол и дверей может быть любым. Игрок внутри техники может быть поражен через щель или бойницу.

9.3.3.5. Поражение техники прописывается в сценарии игры.

9.3.3.6. Техника поражается гранатой или выстрелом из средства усиления. Граната, взорвавшаяся внутри кузова, поражает технику и дополнительно поражает весь экипаж внутри кузова. В спорных ситуациях решение о поражении техники принимает водитель или посредник.

9.3.3.7. Пораженная первый раз техника считается подбитой (раненой, поврежденной), она останавливается и остается на месте до уничтожения или до завершения ремонта. Игроки внутри/снаружи техники выживают (если их не поразило поражающими элементами гранаты) и могут вести огонь. Турель на технике также продолжает функционировать.

9.3.3.8. Водитель или посредник маркирует подбитую технику белым флагом.

9.3.3.9. Игрок может положить обе руки на капот (нос) подбитой технике и держать их так три минуты, после чего техника считается отремонтированной. Если починка прервана, то отсчет времени идет заново. Ремонт техники возможен, если это предусмотрено сценарием игры.

9.3.3.10. Повторное поражение подбитой техники вызывает ее уничтожение. Все бойцы, находившиеся внутри техники, а также находившиеся на броне и в кузове считаются пораженными. Водитель или посредник в любой момент может принять решение, что техника уничтожена, с тем же эффектом.

9.3.3.11. Техника обозначает свое уничтожение длинным (3-4 секунды), непрерывным гудком штатного сигнала или криком водителя «Уничтожен!» при неисправности сигнала. Сразу после гудка водитель, посредник или игрок должен поднять над техникой красный флаг.

9.3.3.12. После уничтожения пораженную технику необходимо сразу убрать с дороги, чтобы она не мешала проезду другой техники, и отогнать ее на респ автомобилей или в мертвяк. Техника возвращается в игру вместе с респом водителя или по решению посредника.

9.3.3.13. Внутри и снаружи не пораженной игровой техники могут находиться пораженные игроки, однако они не должны быть укрытием для живых игроков.

9.3.4. Припаркованная техника.

9.3.4.1. Припаркованная техника представляет собой неуничтожимую фортификацию. Двигатель заглушен, фары выключены, окна и двери закрыты. Живым игрокам запрещено находиться внутри припаркованной техники, пораженные игроки могут спать в них. Можно залезать на припаркованную технику и под нее, при наличии открытого кузова, в кузове можно находиться и вести огонь. Турели припаркованной технике использовать запрещено.

9.3.4.2. Запрещено перекрывать припаркованной техникой дороги и проезды. Запрещено силовыми методами передвигать чужую технику. Оставляйте под стеклом номер для связи с водителем.

9.3.4.3. Если техника в игре, то она может в любой момент стать припаркованной по решению водителя. При этом он должен убрать с нее все элементы принадлежности к стороне – флаги, скотч, таблички, а также все флаги поражения – красный и белый.

9.3.4.4. Если водитель решает, что припаркованная техника готова к игре, то водитель должен обозначить технику «вне игры», отогнать ее на респ, где и начать игру.

10. ЗОНЫ МЕРОПРИЯТИЯ

10.1. Территория мероприятия делится на два основных типа: игровая территория и безопасная зона.

10.2. Игровая территория ограничена сигнальной лентой, стенами или проходит по очевидным, описанным в сценарии границам (дороги, реки, заборы и прочее).

10.3. На игровой территории могут находиться только игроки, представители организатора, операторы, технический персонал. Запрещено нахождение на игровой территории зрителей и других некомбатантов.

10.4. На игровой территории категорически запрещено снимать защиту для глаз. Запрет действует на весь день мероприятия начиная со дня старта игры и до окончания игры.

10.5. Если очки сильно запотели или загрязнились, то допускается отвернуться к товарищу или к фортификации и только потом протереть очки.

10.6. Игрок, вышедший за игровую территорию, считается «пораженным» и обязан уйти в мертвяк(на респ).

10.7. Мертвяк — часть игровой территории, специально обустроенная зона отдыха, в которой игроки проводят требуемое время после поражения. Перед входом в мертвяк следует отстегнуть от оружия магазин, отсоединить шароподатчик или разомкнуть клеммы подачи питания у пулеметов, разрядить гранатометы (те, которые нельзя

разрядить, нужно снять и убрать в закрытый подсумок). После этого необходимо сделать контрольный отстрел шара в сторону игровой территории. У пистолетов, находящихся в кобуре, допустимо не вынимать магазин. Запрещено снимать очки в мертвяке.

10.8. Респ – часть игровой территории, являющейся точкой входа в игру. На респе запрещено снимать очки, а отсоединять магазины не обязательно. Для входа в игру игрок, находясь на респе, снимает в указанный сценарием момент красную повязку, после чего может быть поражен по обычным правилам.

10.9. Зона отчуждения респа – часть игровой территории вокруг респа, в которую запрещено входить игрокам стороны, не контролирующей респ. Граница зоны отчуждения составляет радиус 30 метров.

10.10. К безопасным зонам относятся жилые **неигровые** лагеря, парковки и орг. зоны.

10.11. В безопасных зонах можно не носить защиту глаз.

10.12. В безопасной зоне оружие должно быть без магазина, (шароподатчик у пулеметов отсоединен), гранатометы разряжены (те, которые нельзя разрядить, нужно снять и убрать в закрытый подсумок). У пистолетов, находящихся в кобуре, допустимо не вынимать магазин.

10.13. При входе игрока с игровой территории в безопасную зону необходимо отстегнуть от оружия магазин и сделать 2-3 контрольных выстрела без магазина вверх или сторону игровой территории.

10.14. Периметр безопасной зоны должен быть явно отмечен сигнальной лентой, и/или указателями, либо четко оговорен в правилах конкретного мероприятия.

11. ПЛЕНЕНИЕ ИГРОКА

11.1. Чтобы захватить игрока в плен необходимо прикоснуться к нему рукой и сказать «пленен». Возможно одновременное пленение не более одного игрока одним игроком.

11.2. Пленный игрок не имеет права: использовать игровое оружие и средства усиления, в том числе и против себя, привлекать внимание игроков своей стороны к факту своего нахождения в плену, кроме как поднятыми вверх двумя руками, пытаться бежать из плена. Пленный игрок остается в игре и может быть поражен.

11.3. Пленного можно в любой момент отправить в мертвяк. Пленивший может в любой момент отправить пленного в мертвяк, Для этого его надо поразить по общим правилам.

11.4. Любой игрок может в любой момент освободить пленного с формулировкой «свободен». С этого момента бывший пленный может продолжать игру по обычным правилам.

11.5. В случае отсутствия более пяти минут любого бойца пленившей стороны ближе 3х метров от пленного, пленный считается сбежавшим. С этого момента бывший пленный может продолжать игру по обычным правилам.

11.6. Пленного можно в любой момент допросить. Для этого ему нужно сказать «допрашиваю» и задать до 3х вопросов, на которые пленный должен правдиво ответить «да», «нет» или «не знаю». После допроса пленного необходимо сразу освободить или убить.

13. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ И КОМАНД

13.1. В случае нарушения правил участник мероприятия несет личную и общекомандную ответственность. (Нарушение правил со стороны игрока приводит к санкциям на всю команду, в которой состоит игрок)

13.2. В отношении Игрока или команды могут быть применены санкции представителями организатора на самой игре или после нее, в результате разбора инцидента.

13.3. Степени санкций:

13.3.1. Предупреждение — устное замечание посредника или организатора, применяется при незначительных нарушениях, не влияющих на игровой процесс и устраняемых на месте.

13.3.2. Объявление игрока «вне игры» и отправление в мертвяк или на респ в зависимости от ситуации.

13.3.3. Снятие с игры на определенное время или до окончания мероприятия.

13.3.4. Порицание - публичное описание незначительного нарушения команды и внесение команды на доску позора.

13.3.5. Выговор – публичное описание нарушение средней тяжести. Выговор выдается сроком на год и в случае повторного нарушение приводит к условному бану команды.

13.3.6. Условный бан – публичное описание серьезного нарушения команды. Условный бан выносятся на год, в течении которого любое другое серьезное нарушение приводит к бану команды.

13.3.7. Полный бан — запрет команды на посещения игр Организатора на разные сроки.

14. КОМАНДИР СТОРОНЫ

14.1. Обязанности командира стороны выполняет игрок из команд стороны по согласованию с организаторами.

14.2. Команды командира стороны обязательны к выполнению игроками стороны.

14.3. Командир поражает по общим правилам для игроков.

15. МЕТОДЫ РЕШЕНИЯ КОНФЛИКТОВ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

15.1. Запрещается какое-либо выяснение отношений между игроками во время игры. (Крики «я же в тебя попал, выходи, несознаннык!» являются грубым нарушением правил).

15.2. В случае, если игрок видит нарушение правил и уверен в этом, он может признать себя пораженным, надеть красную повязку, подойти к подозреваемому и убедившись, что правила действительно нарушаются, спросить и записать ник/команду (по возможности сфотографировать) нарушителя, передать эти сведения организатору игры. Выводить нарушителя с игры запрещено. После этих действий игрок с красной тряпкой обязан уйти на респ.

15.3. В случае, если рядом находится Организатор или посредник, необходимо попросить разобраться с вашей ситуацией их, вместо того, чтобы разбираться лично.

15.4. Любой игрок обязан по требованию другого игрока сказать свой позывной и свою команду, показать шеврон команды.

15.5. Стоп-игра может объявляться любым человеком, но только в случаях: пожар, травма игрока, требующая эвакуации игрока с игровой территории, выход на игровое поле посторонних лиц без средств защиты, драка или в случае другой чрезвычайной ситуации. По другим причинам остановка игры запрещена. Об остановке следует сразу сообщить организаторам.