ПРАВИЛА

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_1.png

### Внимание, пункты про Артефакты, ПДА, Аномалии и Мутантов находятся в других распечатках

1

УЧАСТИЕ



Для принятия участия необходимо:

1. Быть лицом, достигшим совершеннолетия (18 лет). В случае если потенциальному участнику нет 18 лет, необходимо предоставление письменного разрешения родителей на участие в мероприятии, заверенного нотариально, а также наличие человека, берущего на себя ответственность за несовершеннолетнего игрока в письменном виде. Игрок попечитель берет на себя полную ответственность за опекаемого и обязан быть всегда рядом. В случае если с несовершеннолетним лицом едет один из родителей, предоставление разрешения не требуется.
2. Для принятия участия в игре каждый участник должен обладать индивидуальными средствами защиты глаз, выпускаемыми промышленным образом. В случае использования кастомных (кустарно изготовленных) средств защиты, допуск будет решаться организаторским составом после тестирования.
3. Получить допуск от организаторов на участие в мероприятии, пройти необходимые процедуры собеседования, оплатить игровой взнос, соблюдать правила игры и показать себя вменяемым, адекватным участником.

2

ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ



На игру свободно допускаются ЭПО, спринги и газовые модели, производимые массово в заводских условиях. На игру будут допускаться кастомные ЭПО и газовые модели. Все модели перед игрой должны пройти обязательный осмотр и замер организаторскими хронографом и шарами массой 0,2 грамма, для принятия решения о допуске модели к игре.

Допустимые скорости (погрешность 5%):

1. Для пистолетов (газ, электро-, одиночка/автомат) – до 100 метров в секунду.
2. Для моделей штурмовых винтовок и автоматов, пистолетов-пулеметов (для моделей с автоматическим режимом стрельбы) допустимая скорость вылета шара - 130 метров в секунду.
3. Для моделей, чьим аналогом являются пулеметы (в том числе кастомные пулеметы, имеющие 100% сходство с оригиналом) -150 метров в секунду.
4. Модели винтовок с одиночным режимом стрельбы (изначально заложено в конструкцию, либо внесение изменений владельцем, повлекшие за собой невозможность автоматической стрельбы) – до 170 метров в секунду.
5. ВВД максимальная дульная энергия шара с настроенным хоп-апом должна соответствовать:  
   -Для оружия, предназначенного для работы в зданиях, для близкого контакта, для стрельбы на открытой местности - 1.44 Дж;  
   -Для снайперского оружия (длина привода более 90см, конструктивно не способное стрелять очередями, оптический прицел) – 3 Дж.

Данные значения допустимы для игрового оружия, использующие шары 6 (шесть) мм.  
При игре непосредственно в зданиях или закрытых помещениях без использования прилегающей территории скорость шарика на выходе из канала ствола для электрического автоматического оружия и длинноствольного оружия с одиночной стрельбой не должна превышать 130 м/с (скорость указана при стрельбе шаром массой 0,2 грамма).  
Настоятельно не рекомендуется вести огонь из/в здания из оружия, имеющего начальную скорость более 130 м/с (при измерении используется шар весом 0,2гр) с дистанции ближе, чем 30 метров.  
Пулеметы, выдающие при замере скорость не более 130 м/с, будут промаркированы другим цветом.  
  
*Примечание 1.*  
*Любая модель игрового оружия, выходящая за пределы допущенных скоростей ее группы, не будет допущена на игру.*  
*Примечание 2.*  
*Напоминаем, хронометраж будет проводиться организаторскими шарами, массой 0,2 грамма.*

На игру допускаются все виды гранатометов, произведенные массово в заводских условиях: ручные, подствольные модели, закрепленные на оружии или на специальных планках.

На игру допускаются детские спринговые модели, которые так же будут подвергаться замерам. Все они так же будут соответствовать правилам игрового мира проекта.

На игру допускаются использование тренировочных (не летальных) ножей, изготовленных промышленным способом, а так же изготовленных кустарно из резины, мягкого пластика. Основным критерием допуска является атравматичность. Игровые ножи из дерева, оргстекла и полистирола ЗАПРЕЩЕНЫ.

3

СНАРЯЖЕНИЕ ИГРОВОГО ОРУЖИЯ



Все игровое оружие поделено на четыре класса:

1. Первый класс – игровое оружие, для использования которого необходимо задействовать обе руки (автоматы, винтовки, пистолеты-пулеметы).
2. Второй класс - игровое оружие, для использования которого достаточно одной руки (все виды пистолетов, в том числе пистолеты с автоматическим режимом). Пистолеты-пулеметы относятся к первому классу.
3. Третий класс – вспомогательное. Ножи.
4. Дробовики – отдельный класс:

Для первого класса допускается использование не более 4 механических магазинов.  
Для GBB моделей количество магазинов увеличивается в два раза (восемь).

Для второго класса допускается использование 2 магазинов на единицу игрового оружия.  
Для третьего и четвертого классов не ставится никаких численных ограничений.

Дробовиком считается то игровое оружие, которое выдает при вылете не один шар, а несколько.  
В ином случае (если дробовик стреляет одним шаром) он классифицируется в соответствии с классическим одиночным игровым оружием.  
В случае возникновения спорной ситуации, монстр (как игротех) имеет право попросить предъявить дробовик на предмет установления его классификации.

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_3.png

Магазинная карточка - это игротехнический документ, подтверждающий игроку право пользоваться одним магазином на нашей игре. На карточке нанесена информация о модели оружия, калибре.



*Пояснение: есть магазинная карточка - есть магазин, который можно использовать. Если на руках есть еще одна магазинная карточка, то можно использовать еще один магазин и т.д. Если есть магазины, но нет карточек на них - такие магазины убираются в рюкзак либо остаются на вашей базе и не используются.*

Магазинные карточки делятся по виду на неотчуждаемая и отчуждаемая

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| http://xn--80ansd.net/zona/image/pravila/karta_02.jpg |  | http://xn--80ansd.net/zona/image/pravila/karta_03.jpg |
| неотчуждаемая |  | отчуждаемая |

Неотчуждаемые карточки - карточки, идущие в комплекте с игровым оружием. Никакие действия с ней невозможны, как и с магазином, который она подтверждает.

Отчуждаемая карточка- изымаемая, ее можно отобрать, смародерить, купить и получить право использовать еще один магазин (из расчета - одна карточка, один магазин).

Вводя в игровую механику магазинные карточки, мы реализовали две цели:

Во-первых, мы регламентировали количество магазинов, которое игрок может использовать.  
Во-вторых, мы дали возможность разнообразить игровую экономику, а именно дали игрокам возможность покупать, менять, отбирать, мародерить магазинные карточки с последующим получением какой-либо выгоды для себя (получить за них деньги, либо получить возможность использовать их для себя, тем самым расширив свой носимый боекомплект).  
Так как на нашем проекте разрешено мародерство шаров, то у игрока есть только один магазин, с которого ссыпать шары нельзя (магазин, пристегнутый к оружию и подтверженный карточкой - НЕОТЧУЖДАЕМО). Это означает, что у игрока всегда будет оставаться минимальный боекомплект, дабы не остаться посреди Зоны ни с чем.

*Примечание 1.*  
*Одномоментно игрок может использовать не более четырех механ в независимости от количества оружия первого класса, носимого им. Для GBB моделей не более 8.*  
*Примечание 2.*  
*Количество магазинов к игровому оружию второго класса прямо пропорционально количеству единиц, но не должно превышать 4 штук одномоментно.*  
*Примечание 3.*  
*Стартовый комплект для любого класса составляет один магазин к единице игрового оружия. В дальнейшем игрок вправе докупить себе магазины.*

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_3.png

**ДЛЯ ВОЛЬНЫХ СТАЛКЕРОВ**

Вольные сталкеры обеспечиваются шарами для стрельбы и гранатами организаторами. Могут быть куплены у торговцев и в Баре, получены на Янтаре.  
Выстрелы TAG (дымовые и пиротехнические) заготавливаются игроками самостоятельно. Процесс покупки отыгрывается в Баре и у торговцев за игровые деньги.

**ИГРОКИ КЛАНОВ**

Игроки кланов обеспечивают себя игровым боезапасом самостоятельно.

*Примечание 1.*  
*Для игроков, использующих игровые модели подствольных гранатометов, ставится ограничение – одномоментно не более пяти снаряженных картриджей.*  
*Примечание 2.*  
*Картриджи для подствольных гранатометов, использующие для выстрела шары, приравниваются к картечному выстрелу, что влечет за собой мгновенную смерть большинства монстров (см. правила монстры) и игроков в бронежилетах.*

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_2.png

В проекте вводятся ограничения по использованию игрового оружия и использованию боекомплекта:

1. Запрещается использование магазинов бункерного типа (исключение составляют стационарные пулеметы).
2. Количество шаров в механе (магазине) не более 90 (один стандартный лоадер). Емкость механы (магазина) может быть больше.
3. Количество магазинов строго лимитировано игровыми карточками. У каждой группировки свой лимит.
4. Запрещено использование лоадеров (самостоятельно игроки снаряжают магазины своими руками). Снаряжение магазинов шарами из лоадера возможно только в ключевых местах у игромастеров (на своих или дружественных базах, в Баре).
5. Для пулеметов разрешается использование бункерного магазина любого типа (механический или электрический) только в случае создания стационарной пулеметной точки (пулемет должен быть поставлен на треногу). В остальных случаях пулемет «кормится» от механических магазинов.

### 4

## ПИРОТЕХНИКА



На игре допускается использование имитационных пиротехнических изделий (модели гранат, модели электромин, выстрелов для моделей гранатометов и дымы), выпускаемых в промышленных условиях и прошедших государственную сертификацию.

Запрещены на проекте:

1. Самодельные пиротехнические изделия, а также армейские дымы любого типа (кроме постановочных моментов).

2. Страйкбольный одноразовый гранатомет ОГМ-40 «Пенал» производства ZEUS.

3. Мина "Лягушка" от любой фирмы.

4. От компания Rag:

- имитационная шумовая граната RAG "Заряд";

- граната имитационная RAG ВОГ-35;

- граната имитационная RAG ВОГ-35М.

5. От компании TagInn: Гранатамётные выстрелы :

- Паладин (Синий наконечник);

- Архангел (контактный белый наконечник).

6. Граната для страйкбола «КАМОК»

7. От компании Страйк Арт:

- ВРПГС 40 ИГЛА;

- ВРПГС 50 СТРЕЛА 2М;

- ВРПГС 50.

8. Гранаты, выше 6 корсара или его аналог любой фирмы.

Существует ряд ограничений по обеспечению пиротехническими имитационными изделиями.

Игроки Кланов обеспечивают себя имитационными изделиями из списка допущенных к применению самостоятельно исходя из своих возможностей. Игроки кланов не могут покупать пиротехнику у торговцев - все, что вы привезли - пополняется вами на вашей Базе.

Игроки Вольные сталкеры снабжаются организаторами имитациями ручных гранат. Игроку не возбраняется привезти допущенные имитации гранат с собой и сдать торговцу для себя, промаркировав, на выкуп в процессе игры - их приобретение происходит у торговцев за игровые деньги. Остальные имитационные изделия (выстрелы для моделей гранатометов, дымы) игроки вольные сталкеры покупают самостоятельно до игры, а их ввод в игру осуществляют по договоренности с торговцем (либо заранее сдают на хранение, либо таскают на себе). Непосредственно ввод в игру осуществляется нанесением специальной маркировки.

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_3.png

ПРАВИЛА НОШЕНИЯ

Одномоментно на игроке может быть не больше пяти имитаций ручных гранат. Количество имитационных изделий для подствольных гранатометов Типа Вог или Таг - не более пяти.

ПРАВИЛА ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВОЙ ПИРОТЕХНИКИ.

Уважаемые игроки, соблюдайте технику безопасности при использовании имитационных пиротехнических изделий. При штурме баз и помещений не желательно одномоментное использование более одного пиротехнического изделия в помещениях с маленькой площадью(менее 20 квадратных метров). И не более трех в помещениях с большой

площадью (более 20 квадратных метров), а так же постарайтесь использовать пиротехнику не выше 4 корсара - уважайте своего противника, так как возможно получение контузии.

Запрещается использование в зданиях и закидывание в здание (оконный или дверной проемы):

- изделий компании СтрайкАрт ВОГ25с;

- TagInn Reaper;

- RAG ВОГ-35С, ВОГ-35СМ.

Также запрещено стрелять с расстояния менее 20 метров или прямой наводкой.

УСТАНОВКА РАСТЯЖЕК И МИН.

1. Запрещено ставить МЭСЫ в дверях, окнах, и внутри зданий. Установка разрешена только вокруг базы за пределами здания!!!

2. Минирование растяжками (имитационными изделиями - гранатами) разрешено в дверных проемах и внутри базы не более 4 корсара.

Также, перед тем, как кинуть на любую Базу гранату-убедитесь по возможности-у всех ли там надеты очки. К сожалению, многие игроки не берегут глаза и считают свою базу безопасной. Это неправильно!

СМЕРТЬ ОТ ИМИТАЦИОННЫХ ПИРОТЕХНИЧЕСКИХ ИЗДЕЛИЙ.

Мгновенная смерть, независимо от класса брони, при попадании "поражающих" элементов, а так же в случае срабатывания имитационного пиротехнического изделия в круге диаметром 5 (пять) метров.

В зданиях "летальная" зоной является помещение площадью до 20 квадратных метров и меньше. Игрок может избежать смерти, если успеет спрятаться за укрытие.

### 5

## СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ



На игру допускаются только реальные образцы средств индивидуальной бронезащиты.  
Гражданские образцы скрытого ношения и реплики допущены не будут.

Допуск любого средства индивидуальной бронезащиты оговаривается с организаторами.   
К игре допускаются все образцы бронезащиты личного состава: бронежилеты и защитные шлемы любых типов и классов защиты.  
Любое средство защиты спасает от попадания шаров из игрового оружия и не ограничено каким либо числом попаданий. Однако средства бронезащиты не спасут от взрыва игровой гранаты и картечного выстрела. В случае контакта с монстрами, убивающими лапами и когтями, монстру придется постараться, чтобы вырвать у бронированного игрока его жизнь: игрок будет считаться пораженным, в случае получения двух и более ранений (см. пункт ранения и смерть).

Игрокам, у которых будет одобрена бронезащита, будут выдаваться неотчуждаемые карточки "Бронежилет" или "Шлем". Их можно предъявлять при возникновении сомнений в допуске снаряжения.

 

 Пояснение: средства бронезащиты спасают от попадания шаров, если шар попал непосредственно в бронезащиту. В ином случае это будет считаться ранением (если шар попал в руку или ногу) или смертью (корпус, голова)

6

ЭКЗОСКЕЛЕТ



Является комплектом моторизованной брони со своими плюсами и минусами, по сути, превращает бойца в легкий танк с повышенной грузоподъемностью. Владелец экзоскелета неуязвим для всех видов стрелкового оружия (в том числе и для дробовиков),кроме тех участков, которые броня не прикрывает.

Экзоскелет поражается гранатой, миной, картечным снарядом из подствольного гранатомета в упор (до 5 метров) (ТАГами в экзоскелет стрелять нельзя). Может быть "ликвидирован" при помощи ножа в незащищенную зону: подмышка, шея. Моторизованная броня дает возможность игроку использовать пулеметы, снаряженные магазинами бункерного типа, таскать на себе удвоенный комплект гранат и другой разрешенной игровой пиротехники.

Экзоскелет не может подниматься в зданиях выше первого этажа (не может подниматься на лестницы) и быстро передвигаться.

Экзоскелет в состоянии выдержать не более трех ударов контактных монстров (снорк, кровосос). После третьего удара игрок в экзоскелете считается пораженным (не после четвертого!).

Ремонт экзоскелета (после смерти игрока в экзоскелете) производится на базах группировок в течении четырех часов или в баре в мастерской мгновенно за игровые деньги. Время определяется ценой и настроением того, кто осуществляет ремонт.   
Распределения экзоскелетов:

Монолит - не более двух единиц;

Свобода - не более двух единиц;

Долг - не более двух единиц.

Остальные: только после согласования с организаторами.

### 7

## РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ



Ранением считается попадание шара в руку или ногу.  
В любом случае, если перевязка не сделана в течение 5 минут, игрок считается погибшим от кровотечения и действует в соответствии с правилами.  
В случае получения повторного ранения в перевязанную конечность, игрок считается мертвым и действует в соответствии с правилами.  
После перевязки игрок приобретает статус «Раненый».  
Статус «ранен» можно снять только в местах, где окажут "квалифицированную медицинскую помощь" (на дружественных Базах, в Баре, встретив Болотного доктора, Шамана, Валерьича, Лесника, у Ученых).

Некоторые игровые моменты, связанные с ранениями:

В случае однократного ранения в руку или ногу, в случае последовательного или одновременного ранения в обе ноги, игрок в состоянии перевязаться самостоятельно, используя игровой комплект перевязки. Однако раненый игрок не может активно пользоваться раненой конечностью после перевязки.  
Он не может, например, стрелять перевязаной рукой/руками, переносить тяжелые предметы, бегать при ранении ноги. При ранении двух ног после перевязки игрок не может ходить самостоятельно вообще (т.е. игрок должен быть доставлен на любую локацию другими игроками).  
При ранении в обе руки игрок не может перевязаться самостоятельно.  
Все эти ограничения действуют до момента оказания "квалифицированной медицинской помощи".

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_3.png

Правила пользования аптечками на игре.

Индивидуальная аптечка на игре - это контейнер аптечки индивидуальной оранжевого цвета или пакет перевязочный серого цвета, продающиеся у торговцев.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| http://xn--80ansd.net/zona/image/pravila/aptechka.jpg |  | http://xn--80ansd.net/zona/image/pravila/paket.png |
| аптечка индивидуальная |  | пакет перевязочный |

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_3.png



В каждой аптечке есть бумажная карточка.

В случае использования простых перевязочных пакетов, бумажная карточка находится просто у вас.  
Для применения аптечки необходимо приложить бумажную карточку к месту ранения и перевязать бинтом. Только в таком случае перевязка остановит "кровотечение" и даст шанс выжить.  
Игрок может сам сделать перевязку только в том случае, если у него есть одна здоровая рука (либо попросить соклановца помочь).

Поэтому не забывайте взять с собой бинты для перевязки.

Также просим вас отыгрывать ранение красиво.

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_3.png

Смерть от гранат (картридж с шарами или таговский выстрел, тренировочная пиротехническая граната) - моментальная смерть при попадании поражающих элементов, независимо брони.  
В случае инициации выстрела TAG «летальная» зона составляет круг диаметром 5 метров.  
В зданиях «летальной» зоной является помещение площадью 20 квадратных метров и меньше. Смерти можно избежать, если игрок успеет спрятаться за укрытие.

Сама смерть отыгрывается принятием ГОРИЗОНТАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ, то есть вы отлеживаете необходимое время на месте погибели (5 минут), либо, по договоренности с «убийцей», вас оттаскивают на своем горбу и просят посидеть тихо - скрытное "уничтожение" часового - и по истечении срока, если вас не обмародерили, вы идете в свой мертвяк.  
После "гибели" игрок скидывает свой игровой хабар в специальный "мешок" (пакет выдается при регистрации). Если у игрока были важные квестовые предметы, он обязательно должен сообщить об этом ближайшему игротеху и незамедлительно продвигаться в свой мертвяк.

В процессе отыгрыша смерти и при следовании в мертвяк игрокам запрещается каким-либо образом вмешиваться в игровой процесс, то есть вставать на линии огня, беседовать с другими игроками и так далее.  
Так как проект ролевой, то прошу к смерти подойти по-актерски. Как говорили великие - "даже умирать надо красиво". Однако без фанатизма. Если вас убили рядом с муравейником - в него падать не надо. Для тех, кто не понимает значение словосочетания "без фанатизма" - уточняем - не надо умирать в воде, если вас там подстрелили (вышли на берег и там умерли, не надо падать на муравейник, отошли и упали), если по состоянию здоровья падение, лежание на земле может нанести вам вред (вашему здоровью)- смоделируйте смерть безопасным для вас способом (так, как вы сможете, не навредив здоровью и не помешать другим).

http://xn--80ansd.net/zona/site/bar_3.png

### ОБЩЕЕ ВРЕМЯ МЕРТВЯКА СОСТАВЛЯЕТ 1 ЧАС

Но есть альтернативы.  
1 вариант:  
Помочь любому организатору, торговцу или игротеху - сокращение срока мертвяка вполовину.  
2 вариант:  
Игрокам, принимавшим участие в предыдущих играх, будет разрешено сократить время смерти вполовину отыгрышем монстров. Тоже самое касается игроков, за которых поручатся игротехи или организаторы.

Примечание 1.  
Игротехами (игромастерами) считаются не только специальные люди, приехавшие для этой цели на игру, но и торговцы на ваших локациях, а также – организаторы. Локация Янтарь имеет статус игротехнической полностью.

Особенность РЕСПА каждого игрока в том, что КАЖДЫЙ игрок, восставая из мертвых, начинает свой путь сначала, то есть заново. **При оживлении все достижения, все заработки, все развитие игрока обнуляется** игромастером и вы входите в мир живых абсолютно новым человеком (использование «нычек» после смерти мы оставим на «совести» игроков). И еще, в случае хранения денег у барменов и торговцев, счет закрывается в пользу хранителя, если владелец счета погибает либо по «Завещанию» передается другим игрокам.

Примечание 2.  
Произошла неприятность и игрок что-то потерял из экипировки и не знает где это произошло. То есть ему для поисков необходимо время и свобода рук от игры. В этом случае он одевает красную повязку и идет к игромастеру на свою локацию. Придя на место, он сдает всю экипировку (электронику, оружие, ножи, амуницию под расписку) сдает игровой эквипмент, и идет искать. По возвращении он входит в игру с тем набором предметов, который у него был. Любые праздношатания с красными повязками либо красными фонарями по полигону (кроме случаев игровой смерти) будут строго караться.

**Оглушение**  
"Удар" производится рукояткой ножа, рукояткой пистолета, прикладом или рукой экзоскелета.  
Во всех случаях рукоятка оружия зажимается в кулаке и "удар" по сути производится рукой с зажатым в ней оружием.  
Если удар производится прикладом - необходимо взяться рукой так, чтобы бить опять же рукой, которой держишь приклад.  
Удар - касание достаточно силы, что бы игрок его почувствовал, но ни в коем случае не сильный удар.  
Удар производится исключительно между лопаток. Бить по голове, шее, по пояснице и т.п. - категорически запрещено.  
Защитой от оглушения является каска или экзоскелет с шлемом.  
Бронежилет от оглушения не защищает.  
Оглушение не может применить безоружный игрок.

Оглушенный игрок должен упасть на землю. Время отыгрывания оглушения: 10 минут.

Одного и того же игрока можно оглушить не более 3 раз подряд. После третьего оглушения игрок считается мертвым и следует в мертвяк.

Подсказка: вы можете пленить оглушенного игрока, чтобы не оглушать его 3 раза.

Примечание 1.  
Если вы отыгрываете ролевое оглушение немного по-другому (т.е. ролевая составляющая отыгрыша немного отличается от правил), то это происходит по согласованию с игроком. В противном случае игрового оглушения не происходит.

8

ПЛЕННЫЕ



1. Любой игрок может быть захвачен в плен.
2. Один игрок может быть захвачен в плен одним игроком, при выполнении одного из следующих условий:

* Пленяющий угрожает оружием пленяемому и имеет тактический перевес
* Пленяющий произвел оглушение пленяемого

При этом пленяющий должен произнести фразу "Пленен". При соблюдении данных условий, игрок обязан подчиниться и следовать правилам пленного.

1. Время насильного плена ограничено 45 минутами. Увеличение времени - по согласию обеих сторон. По окончании пленный должен быть убит или отпущен.
2. Игрок, пленивший раненого, должен антуражно продолжать играть свою роль. Т.е. учитывать то, что раненый не может самостоятельно передвигаться, соответственно, раненого можно перевязать, и тогда он сможет самостоятельно двигаться.
3. Игрок, взятый в плен, может быть допрошен. В этом случае он должен правдиво и без утайки ответить на три заданных ему вопроса. Если пленный был ”расстрелян”, то ему запрещается сообщать своей группе любые сведения, о противнике, полученные им за время пребывания в плену. Если отпущен живой, то имеет право распространять информацию.
4. Оружие и игровое снаряжение у пленного не изымается, но пленный не имеет права применять какое - либо оружие против соперников, до момента входа в игру после плена (игровое оружие может быть изъято при отыгрыше ролевки с согласия плененного игрока).
5. Пленный обязан соблюдать дух игры и не предпринимать никаких попыток сорвать своё пленение. Т.е. если игрока уже захватили в плен, он не может бежать из плена.
6. Пленившие также обязаны соблюдать дух игры, не совершать действий, способных унизить пленного как личность.

Т.к. игра ролевая, приветствуются антуражные игровые «допросы» и «пытки».

1. Из монстров в плен можно захватить только зомби.

Дотрагиваться до монстра нельзя, но, зная, что зомби большие лакомки - их можно и заманить различными вкусностями, банкой тушенки, конфеткой, рыбными консервами и т.п.  
Ловить зомби веревками и прочими жесткими средствами категорически запрещено.  
Соответственно, срок пребывания зомби в плену также составляет один час.  
К пленению зомби нужно подходить творчески.

1. По некоторым квестам могут быть отдельные указания по пленению монстров, согласованные с игроками, которые их отыгрывают.

### 13

## ОТЧУЖДАЕМОСТЬ



Отчуждаемо:  
1. Все игровые предметы (карты, артефакты, деньги, что вы получили/нашли/купили/продали/заработали), в общем, каким-либо образом полученное вами на территории полигона во время игры за одну смерть.  
2. Еда - в размере одной товарной единицы за одну смерть.  
3. Игровая фармакология и бинты.  
4. Игровая пиротехника (гранаты, дымы) - в размере одной единицы от наличия у игрока (Или 1 граната, или 1 дым).  
5. Отчуждаемы боеприпасы у всех игроков. Обмарадерить можно по полной, оставив только содержимое 1 механы. Мародерить или нет - принимают решение сами игроки.

Примечание 1.

Мы обеспечиваем шарами только вольников. За качество шаров, которые закупают себе группировки, организаторы ответственности не несут.

6. Отчуждаемы карточки, обозначающие магазины (остается по одной карточке с пометкой неотчуждаемо)  
Примечание 1.  
На эти игровые предметы, находящиеся при игроке, вас могут обмародерить, но вы их не обязаны оставлять на месте своей смерти в случае, если грабежа тела не произошло за время вашего отыгрыша смерти.

Не отчуждаемо:  
Маркируется ДО начала игры надписью "не отчуждаемо" и/или красным скотчем/изолентой и ОБЯЗАТЕЛЬНО упаковывается так, чтобы во время игры доступа к содержимому не было, т.е. мародер не мог взять ваш неприкосновенный сникерс через дырочку в пакете.  
Ваши личные вещи - назовем их как НЗ (Неприкосновенный Запас), в который вы вправе включить все что угодно, что, по вашему мнению, необходимо вам для нештатных ситуаций (поранился, заблудился, потерялся).  
У убитых монстров можно забрать только то, что лежит в их подсумке.  
В случае если игрок заявляет, что у ничего нет для выдачи мародеру, то мародер вправе потребовать от покойного предъявить вещи к осмотру. При обнаружении обмана у покойного изымаются все игровые предметы, а «уши» нарушителя передаются ближайшему оргу или игровому мастеру. При повторении подобного случая нарушитель удаляется с игры.

### 14

ОГРАНИЧЕНИЯ



1. Запрещается находиться без защитных очков на игровой территории во время игры за исключением палаток. При выходе из палатки сначала наденьте очки, потом открывайте палатку. Нарушения будут строго караться. Берегите свое здоровье!  
2. Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя инициированные петарды и иные пиротехнические изделия.  
3. Запрещается стрельба по всем, носящим красную повязку, жилет игротеха, а так же местным жителям, туристам, грибникам, рыболовам.  
4. Запрещается какое-либо неролевоевыяснение отношений между игроками во время игры.  
5. Запрещается участие в игре лицам в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.  
*Примечание 1.*  
*Напились в обход правил - мгновенно в свою палатку спать, без исключений. Не в чужую, а в свою. Прошу игротехов к таким людям относиться очень категорично.*  
6. Запрещено метать "холодное оружие".  
7. Запрещено наносить удары "холодным оружием" в голову и шею.  
8. Запрещено применение, каких либо приемов силового воздействия на игрока (применение любых приемов каких-либо единоборств запрещено!), кроме специально поставленной, театральной драки.  
9. Запрещено преднамеренное разрушение или уничтожение игровых построек, антуража игровых мест и игровых локаций. Уважайте свой труд и труд ваших товарищей.  
10. Запрещено использование сигнала охотника и различных фейерверков.  
11. Запрещено выходить за игровую зону в полном игровом снаряжении.  
12. В Баре спиртное будет продаваться с ограничениями: одному игроку можно купить за игровые деньги (себе) большой стакан пива - 1 раз в 2 часа. По-ролевому угостить товарища можно, если этот товарищ находится в Баре вместе с вами.  
13. Каждый игрок обязан иметь всегда при себе красную повязку для обозначения статуса "мертвый" и красный видимый фонарь для обозначения данного статуса в темное время суток.  
14. Каждый игрок должен отписать в личку организаторам свои хронические тяжелые болезни. А также данные игроки обязаны носить с собой лекарство (от астмы, от сердца и т.п.). В оргштабе будет полная аптечка. На игре находятся медики (кто и где их можно будет найти будет сообщено непосредственно перед игрой). В серьезных случаях будет вызвана местная скорая.  
15. Каждый игрок должен понимать, что территория любого заброшенного «полигона» имеет статус «травматичной». Смотрите себе под ноги, не бегите сломя голову неизвестно куда, не пересекайте места, огороженные киперкой – там глубокие колодцы.

Игрок, заметивший неогороженный опасный участок обязательно должен сообщить по орг/игротехнической частоте оргам о находке, либо одеть красную тряпку и придти в оргштаб.  
Игрок должен быть адекватным, с пониманием относится к работе монстров, игротехов, помогать друг другу в трудных ситуациях, а также ни в коем случае не устраивать скандальных криков, тем самым срывая игру другим. Не понял - одень повязку, подойди, спроси, разрули непонятный момент. Разборки после инцидента на сайте у нас не приветствуются.  
16. Игрок обязан знать все правила игры. Любой игротех имеет полное право протестировать игрока в любое время до и во время игры с целью пресечения нарушений.

15

ЖЕЛТАЯ ЛЕНТА И МАРКИРОВКА



1. Предмет, промаркированный ярко-желтой (или полосатой) лентой (изолентой, скотчем), запрещается перемещать. То есть его можно рассмотреть, открыть, даже достать из него что-то, что там есть, но нельзя забирать сам предмет с собой или переносить в другое место.  
2. Если же на желтой ленте написано требование, то нужно следовать этому требованию.  
3. Игрокам запрещается самостоятельно маркировать любые предметы желтыми лентами.

16

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ



* 1. Игрок, уличённый в несоблюдении настоящих Правил будет удален с игровой территории без возможности полной или частичной компенсации игрового взноса.  
     2. Удаление игрока с игры, либо его отстранение от нее происходит по ходатайству не менее главы группировки оргсоставу проекта, либо любым организатором при наличии достаточных оснований для этого.  
     3. Игроку, который не смог приехать на игру по личным причинам, не предупредивший организаторов об этом за две недели до игры – игровой взнос не возвращается.

**Ответственность кланов**

Клан, принимающий участие в проекте отвечает не только за весь клан в целом, но и за каждого отдельного игрока клана.  
Т.е. любое крупное нарушение правил или игрового процесса отдельным игроков любого клана, карается наказанием всего клана.  
Нарушения могут быть:  
- сильно пьяный игрок (определяется по степени адекватного поведения любым игроком, оргом, игротехом) на игровой территории;  
- срыв в виду неадекватного поведения (незнание/нарушение правил, вмешательство в чужой квест, срыв квеста путем намеренной провокации) ролевки, квеста (любого);  
- серьезное нарушение техники безопасности (страйкбольные имитационные изделия, завышенный тюн)  
- неадекватное поведение и оскорбления участников проекта на форуме, провокационные тексты на других открытых ресурсах;  
- другие нарушения, которые могут привести к ухудшению репутации проекта, срыву игры и прочее.  
  
Таким образом, клан полностью несет всю ответственность за действия своего соклановца и при выявлении нарушения будет исключен всем составом из данного проекта.  
  
Решение об исключении принимают большинством голосов организаторы, игротехи кланов, почетные игроки проекта.  
*Примечание 1.*  
*Если игротех в процессе игры был не в курсе и не исполнял свои обязанности как полагается - он не будет принимать участие в голосовании.*  
*Решение об исключении клана из игры может приниматься в любое время как ВО ВРЕМЯ, так и после завершения игры.*  
  
Пояснение для кланов: если вы узнали о нарушении, вам стоит немедленно образумить нарушителя. В таком случае данное правило применяться не будет.  
Если клан проигнорирует сообщение о нарушителе - решение будет приниматься без командования клана.  
Просим вам внимательно ознакомиться с правилами присутствия на полигоне до/во время/после игры:

**Правила поведения на полигоне до/во время/после игры**

1. На полигоне категорически запрещено разбрасывать любой мусор.

2. Каждая группировка обязана убрать за собой свой мусор в мусорные пакеты (120л-предоставляются организаторами) и выставить их на дороги. Организаторы потом вывезут эти пакеты. Группировка, нарушившая это правило, либо больше не получит скидки вобще, либо не будет допущена на следующую игру. Оставлять на Базах мешки нельзя!

3. Костры можно разводить только в специально оборудованных местах (кострищах). Нельзя разводить костры и ставить мангалы под низкие деревья, дабы избежать причинения вреда природе.

4. Мангалы выдаются организаторами (если у вас нет своего).

5. Инструменты и оборудование, которые вы берете у организаторов должно быть возвращено в оргштаб (на первый этаж Бара) сразу же после окончания игры. Оборудование (генераторы, прожектора и т.п.) выдаются игрокам под роспись. В случае порчи оборудования, игрок, расписавшийся в получении, несет материальную ответственность за выданное имущество.

6. И напоминаю всем игротехам, игрокам и некомбатантам: если вы видите игрока, замеченного в нарушении правил, вы обязаны незамедлительно сообщить об этом организаторам, запомнив группировку нарушителя.

17

ФОТО И ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ



1. Все фото и видеоматериалы отснятые на страйкбольно-ролевом проекте S.T.A.L.K.E.R. "Путь избранных" принадлежат авторам фото и видеоматериалов.  
2. Все или частично фото и видеоматериалы опубликованные авторами на форуме страйкбольно-ролевого проекта S.T.A.L.K.E.R. "Путь избранных" могут быть внесены в фото и видеогалерею, а также могут быть изменены графическими редакторами.  
3. Авторство обязательно указывается на сайте проекта.  
4. В случае если первые три пункта Вас не устраивают, просьба сообщить администрации сайта за 14 дней до начала мероприятия.

**Фото и видеооператоры на проекте.**

На игровую территорию (в игровое время) допускаются фото и видео операторы соблюдающие следующие правила и требования:  
1. Форма и снаряжение в стиле «милитари».  
2. Обязательное наличие и постоянное ношение защитных очков или масок защищающих глаза.  
3. Обязательное ношение все время нахождения на игровом полигоне отличительного жилета с надписью «ПРЕССА» или «PRESS». Жилет не должен быть оранжевым, красным, желтым и других ярких контрастных цветов, рекомендуемые цвета: синий, оливковый, черный, возможны варианты обычных разгрузочных систем с нашивкой.  
4. Надпись, обозначающая принадлежность к прессе должна быть нашита на грудь и спину жилета и быть легко читаемой (рекомендуются нашивки или надпись белыми буквами и шириной на всю спину и грудь).  
5. Разрешено ношение красных повязок на обеих руках.  
6. Запрещено мешать игровым действиям, стоять на линии огня, выдавать своими действиями засады и замаскированные укрепления.  
7. Запрещено подходить ближе 10 метров к текущему бою.  
8. Запрещено общаться с игроками на любые темы касающиеся текущей игры, сценария, правил и т.п. Разрешено брать интервью только у «пораженных» игроков в мертвятнике.

Одна группировка может предоставить не более 1 фото или видео оператора.  
Регистрация и подача заявки-обязательна.

Организаторы оставляют за собой право отказать в аккредитации без объяснения причин. На положительное решение повлияют ссылки на фоторепортажи предыдущих игр, ссылки на которые давались на форуме проекта.

Взнос с фото или видео операторов взимается минимальный, в зависимости от условий аренды полигона.

Всем игрокам, которые берут с собой фото или видео технику, но при этом являются участниками игры (гражданские), запрещено вести съемку на игровой территории, после того как они были «поражены». Согласно правилам, необходимо незамедлительно одеть красную повязку и отправиться в мертвятник на положенное сценарием время.

За риски страйкбольной порчи своего оборудования, операторы несут ответственность сами.

18

ПРАВИЛА РАДИОПЕРЕГОВОРОВ



На игре будут выделены каналы:  
1. Орг.канал - на нем идет обмен до начала игры, его частоту сообщаем заранее. Все прочие частоты выдаем на построении перед игрой.  
2. Общеролевая. На ней можно вести переговоры между группировками в свободном эфире. Никакие игротехнические переговоры здесь не ведутся.  
3. Вольные: сидят только на общеролевой частоте.  
Запрещается на уход на другие частоты. Даже если несколько вольников временно объединились, радиообмен между ними должен проходить на общей РОЛЕВОЙ частоте.  
4. Группировки Долг, Свобода, Монолит, Темные, Военсталы, Бандиты: по 4 частоты на группировку: 1 общегрупповая и три отрядных.  
Игротехи, ученые и монстры: используют отдельный, игротехнический канал.  
Остальные каналы отводим под ролевое использование: к примеру, Легенда может назначить связь каким-то игрокам в определенное время на одной из таких частот, если требуется передать конфиденциальную ролевую информацию.  
Радиоигра в виде засорения эфира запрещена на всех частотах.  
Глушить частоты также запрещено.  
Никто вам не запрещает их прослушивать.  
Оргчастота будет сообщена за неделю до игры.