

Общие правила страйкбола Самарской области

1. Общие положения

1.1. Страйкбол - командная военно-спортивная тактическая игра с использованием игрового оружия на базе "мягкой пневматики".

1.2. Смысл игры - коллективный отдых, нейтрализация негативных эмоций и агрессивных устремлений, радость взаимного общения достойных людей.

1.3. В игре участвуют команды, вооружённые и экипированные в соответствии с настоящими Правилами. Команды разделяются на противостоящие стороны.

1.4. Цель 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.

1.5. Организаторы игры (далее организатор) - организатор страйкбольных мероприятий (игр) по данным правилам. К каждой игре организатор создает сценарий, в котором может быть изменено действие любого из пунктов данных правил. Это должно быть доведено до всех участников данного мероприятия либо до регистрации, либо не позднее чем за месяц до старта игры и устно продублировано на общем построении перед стартом игры. Рекомендуется на странице регистрации команд указать отдельным списком корректировки к данным правилам.

1.6. Участвуя в игре, а также регистрируясь на мероприятия организатора, команда, а также лица, в ней состоящие, считаются ознакомленными с данными правилами и обязуются их соблюдать во время мероприятия, а в некоторых случаях до и после него.

2. Игроки, команды и допуск на игры

2.1. К участию в мероприятии допускаются только лица, состоящие в игровых объединениях (страйкбольные команды/клубы), подавшие заявку на участие в мероприятии и получившие допуск от организаторов, ознакомленные с правилами, техникой безопасности нахождения на полигоне и имеющие все необходимое снаряжение для игры.

2.2. На игру не допускаются лица младше 18 лет, за исключением лиц с сопровождением родителей, близких родственников или сопровождающих с письменным разрешением от родителей, составленным по форме установленной оргкомитетом. Данные лица играют только вместе, не имея права

отходить друг от друга во время игры более, чем на дистанцию зрительного контакта и в случае поражения одного из них уходят в мертвяк оба. Дети младше 14 лет не допускаются в любом случае.

2.3. Командой считается объединение из пяти и более игроков, единообразно одетых и носящих шеврон команды. При этом в игре может участвовать и меньшее число игроков от команды. Страйкбольное объединение не прошедшее тестовую игру или имеющее в составе менее пяти игроков называется - «Страйкбольный Проект» (СП).

Статус страйкбольных проектов приравнивается к статусу одиночных игроков. Допуск на игры осуществляется под ответственность организатора.

2.4. Блок команд – объединение двух и более команд. Возможная комбинация состава блока - Команда + страйкбольный проект. Обязательно наличие у игроков блока как шевронов блока, так и шевронов команды, к которой они принадлежат. Блок регистрируется и допускается как единая команда.

2.5. Тестовая игра – согласованное с организаторами участие команды без допуска в рядовой игре или специальном мероприятии Самарской области. Успешное прохождение тестовой игры без нареканий и нарушений правил позволяет команде посещать все игры включая самые крупные.

2.7. Региональная команда - команда не из Самары и не из Самарской области. Статус команды определяется по принципу постоянного места проживания большей части игроков.

2.8. Новые региональные команды допускаются по индивидуальному согласованию с организатором.

3. Игровое снаряжение и экипировка

3.1. Обязательное снаряжение. 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. Обязательным снаряжением является:

3.1.1. Защита глаз - очки или тактическая маска (неярких цветов или в камуфляжной расцветке). Защита должна выдерживать выстрел из привода с дульной энергией три джоуля с расстояния одного метра.

3.1.2. Шеврон команды/шеvron блока/страйкбольного проекта. Шеврон должен быть размещен на плече или на груди игрока и не должен быть скрыт одеждой и снаряжением. Одиночные игроки на играх обязательно должны быть промаркированы. Вид/тип маркера одиночных игроков на играх на усмотрение организаторов (рекомендуется носить белую повязку рядом с повязкой стороны).

3.1.3. Маркер принадлежности к стороне. У игрока на игровой территории должна быть хотя бы одна повязка или квадратный шеврон установленного цвета шириной не менее пяти сантиметров. Маркер нужно носить на плече или на груди игрока. Запрещено снимать повязку на игровой территории или надевать повязку противоположной стороны. Повязку можно временно закрывать оружием или рукой, но запрещено закрывать любым снаряжением.

3.1.4. Тряпку красного цвета размером не менее 50x50 см или красный головной убор для обозначения поражения.

3.1.5. Красный маячок (в случае, если игра идет в темное время суток или под землей). 3.1.6. Форма

3.2. Форма и внешний вид.

3.2.1. Обязательно использование игроками военной или тактической одежды и снаряжения, а также военной или трекинговой обуви неярких цветов.

3.2.2. Все игроки одной команды должны иметь одинаковый или схожий до смешения камуфляж.

3.2.3. Игрок может иметь два различных камуфляжа одновременно только в том случае, если все остальные игроки его команды одеты также в два камуфляжа.

3.2.4. Допускается использование в дополнение к камуфляжу однотонной тактической одежды, разгрузок, футболок и курток неярких цветов, кроме маек "алкоголичек". Игра с голым торсом запрещена.

3.2.5. Пончо, накидки от дождя являются снаряжением и т.д. допускаются в том же камуфляже, что и форма команды, либо в однотонной расцветке.

3.2.6. Оружие и снаряжение не должно иметь красных элементов превышающих размер 5 см в диаметре или элементы снаряжения и оружия в цвете повязок противоположной стороны, в размере более 5 см в диаметре.

3.3. Маскировочный костюм

3.3.1. Маскировочный костюм (кикимора/леший, зимний маскхалат) должен закрывать игрока со всех сторон, закрывать большую часть рук и ног, иметь капюшон. Может закрывать привод и снаряжение.

3.3.2. Расцветка маскировочных костюмов может отличаться от расцветки основного камуфляжа команды.

3.3.3. Ношение маскировочного костюма позволяет носить шеврон команды в быстром доступе, а повязку стороны на ноге выше сапога. Можно не носить камуфляж команды под маскировочным костюмом.

3.3.4. Если игрок носит маскировочный костюм, закрывающий тело/руки, но не ноги (вайперхуд), то он может носить маркер принадлежности к стороне на предплечье.

3.3.5. Если маскировочный костюм не соответствует требованиям п.3.3.1. Или п. 3.3.4, то он должен соответствовать общим правилам по снаряжению.

3.4. Фонари.

3.4.1. Допускается использовать фонари любой мощности.

3.4.2. Запрещено использование стробоскопов, включение на фонарях режима стробоскопа, имитация стробоскопа быстрым включением/выключением фонаря.

3.4.3 Лазерные целеуказатели (ЛЦУ). ЛЦУ разрешены только красного цвета мощностью до 5 мВт, либо работающие в инфракрасном диапазоне. Любые иные лазерные целеуказатели запрещены.

3.5. Дымы. Разрешено использование разноцветных (кроме черного) сертифицированных для военно-тактических игр дымов, а также армейских дымовых шашек РДГ-2Б (белый дым).

3.6. Осветительные и сигнальные ракеты. Использование осветительных и сигнальных ракет допускается только для стрельбы вверх без попадания куда-либо до полного сгорания ракеты.

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

3.8. Запрещается носить снаряжение (разгрузочный жилет, каски, щиты и п.т), а также оружие без чехла в не игровой территории.

4. Вооружение

4.1. Стрелковое страйкбольное оружие

4.1.1. К участию в игре допускаются механические, электропневматические, газобаллонные (грингаз, CO₂) и ВВД копии реальных образцов стрелкового оружия (или схожие с ними), предназначенные для стрельбы пластиковыми шариками калибра 6 мм, весом от 0,2 до 0,48 грамм

4.1.2. Максимальная дульная энергия шара, вылетающего из оружия с настроенным хоп-апом должна соответствовать:

* Вторичка. Оружие, предназначенного для работы в зданиях, для близкого контакта - не более 1.56 Дж (не более 125м/с 0.2 шаром);

* Основное. Для автоматического оружия, для стрельбы на открытой местности – не более 2,4 Дж (не более 155 м/с 0.2 шаром);

* Снайперское. Общая длина привода с разложенным прикладом более 90 см, наличие оптического прицела, конструктивная неспособность вести автоматический огонь – не более 3 Дж (не более 173,2 м/с 0.2 шаром);

4.1.3. В ограничения предыдущего пункта уже включена погрешность прибора.

4.1.4. Все оружие на игре должно пройти проверку допущенным хронографом у организаторов.

4.1.5. Пистолеты, работающие на электропневматической системе, могут получить отметку о допуске без замеров хронографом.

4.1.6. Игроки могут пользоваться только механическими магазинами, кроме закрытого списка пулеметов:

- 1) Пулемет Калашникова модифицированный (ПКМ)
- 2) Ручной пулемет Калашникова (РПК)
- 3) РПК -16
- 4) ПКП "Печенег".
- 5) Galil ARM
- 6) М-240, М-249, и модификации
- 7) МК-23, МК-46 и модификации
- 8) М-60 и модификации
- 9) М-134 "Вулкан".
- 10) MG-34, MG-42 11) ICS L86A2
- 12) М-63 "Стонер"
- 13) Browning M1918
- 14) KAC LMG он же Stoner 96 / Knights LMG
- 15) ARES LMG
- 16) KRYTAC LMG ENHANCED
- 17) Classic Army LMG
- 18) Пулемет Raptor ПКП буллпап
- 19) G&G CM16 LMG
- 20) LCT РПК-16
- 21) MG-36 в версии из коробки
- 22) Matrix Golden Eagle AR LMG Airsoft AEG Light Machine Gun
- 23) Golden Eagle Shrike LMG

Данный список актуален для пулеметов "из коробки". Если ваш пулемет снабжен производителем электробункером, он может считаться пулеметом и к нему может использоваться электробункер, а не механические магазины. Киты и переделки

не превращают вашу штурмовую винтовку в пулемет с электробункером. Особенно это актуально для МG-36 и АК-16.

4.1.7. Для ночной игры обязательны для использования подсветка шаров и светящиеся (трассерные) шары зеленого цвета, для всего стрелкового оружия кроме пистолетов и дробовиков. Из пулеметов игроки имеют право стрелять смесью(50/50) обычных и трассерных шаров.

4.2. Холодное оружие

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

4.2.2. Допускается использование тренировочных ножей и топоров Cold Steel.

4.3. Ручные гранаты

4.3.1. Для использования на играх допускаются сертифицированные страйкбольные гранаты. Не допускается использование самодельных гранат, либо гранат, не имеющих сертификатов Таможенного союза ЕАЭС 3 класса опасности.

4.3.2. В гранатах можно использовать в качестве поражающего элемента только горох или страйкбольные шары.

4.3.3. Не допускается использование пиротехники без поражающих элементов: светошумовые гранаты, пейнтбольные гранаты, меловые, петарды и прочее.

4.4. Ручные гранатометы

4.4.1. В эту категорию относят: «ТАГи», «Стрелы», «ВОГи» и другие конструктивно схожие выстрелы.

4.4.2. Для использования на играх допускаются только гранатометы, использующие сертифицированные выстрелы.

4.4.3. Запрещено стрелять из ручных гранатометов по целям, находящимся ближе 20 метров прямой новодкой.

4.4.4. Картечные выстрелы к гранатометам подчиняются правилам по оружию-вторичке.

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

4.4.6. Подствольные гранатометы можно использовать отдельно от привода.

4.4.7. Запрещено использовать гильзу гранатомета отдельно от устройства.

4.5. Минометы

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

4.5.2. Стрельба должна вестись с поверхности – с земли, с автомобиля и т.п.

Стрельба с рук запрещена.

5. Поражение игроков во время игры

5.1. Стрелковое оружие.

5.1.1. 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, фонарь в руках, в трубуразведчика, зеркальце или призму поражением не считается. Оружие в кобуре или висящее на ремне считается снаряжением и попадание в него засчитывается.

5.1.2. Рикошет (изменение траектории шара более 45 градусов) не засчитывается. Но если шар, при пролете сквозь кусты, незначительно изменяет траекторию, то это не считается рикошетом, и такой шар поражает игрока.

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

5.1.4. Снайперское оружие (свыше 2,4 Дж) запрещено использовать на цели ближе 20 метров.

5.1.5. Для основного и вторичного оружия стрельба в упор разрешена, но не рекомендуется. Если вы подкрались к противнику в упор, то необходимо поразить его наименее травмирующим способом: вразгрузочный жилет, в ботинок, либо иной защищенный участок тела, поразить холодным оружием или взять в плен.

5.2. Холодное оружие.

5.2.1. Для поражения холодным оружием нужно обозначить удар оружием в корпус или конечности противника. Уколы не запрещены, но не поощряются. Травмирование игрока холодным оружием является серьезным нарушением.

5.2.2. Запрещено наносить удары холодным оружием в голову, шею, пах.

5.2.3. Метание имитации холодного оружия в игрока - запрещено.

5.2.4. Поражение холодным оружием считается "тихим" убийством, пораженному запрещено обозначать себя убитым голосом, а также говорить что-либо в течение одной минуты.

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

5.3.1. 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.)

5.3.2. Игрок, находящийся в момент взрыва менее, чем в трех метрах от пиротехники, при отсутствии фортификационных сооружений между игроком и взорвавшейся пиротехникой, считается пораженным.

Фортификация должна полностью скрывать игрока от точки взрыва гранаты, в противном случае он считается пораженным, даже если выступает любой минимальный элемент силуэта игрока и снаряжения.

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

5.3.4. Инициированный дым должен находиться вне зданий и автомобилей.

5.4. Действия игрока при поражении.

5.4.1. При поражении игрок должен мгновенно обозначить свое поражение поднятием вверх руки над головой, а также криком «убит» (кроме тихого убийства). После обозначения поражения игрок должен максимально быстро покинуть точку боестолкновения, и, одновременно маркируя себя красной повязкой (желательно в районе головы или шеи), красным головным убором (на голову) или красным маячком в темное время суток.

5.4.2. После поражения игрок должен сразу следовать в мертвяк или на респ, не задерживаясь на игровой территории.

5.4.3. 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).

5.4.4. Основная задача пораженного игрока: максимально явно дать понять окружающим, что он вне игры, и максимально быстро покинуть игровую территорию. В случае, если в пораженного игрока попадают шары, то считается, что пораженный игрок нарушил данный пункт правил.

5.4.5. 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.

5.4.6. В случае утери красной повязки игрок должен убрать оружие за спину и двигаться с постоянно поднятой над головой рукой. Иное обозначение себя пораженным нарушает правила.

5.4.7. Живой игрок не может идти в колонне пораженных игроков. Равно как мертвый игрок не может идти в колонне живых игроков. При необходимости пересечь колонну живой игрок должен попросить пораженных игроков остановиться и пропустить его.

6. Щиты

6.1. Допускаются к использованию имитации баллистических щитов, визуально схожие с реальными аналогами, весом не менее десяти килограмм, не имеющие опасных углов и краев. В конструкции щитов допускается наличие бронированных смотровых стекол, встроенных бойниц, встроенных фонарей.

6.2. В случае попадания шарами в щит игрок не считается пораженным, даже в случае если щит висит на разгрузе, закинут за спину или висит на спине.

6.3. Игрок с щитом может использовать в качестве оружия только пистолеты (вторичка), ручные гранаты или холодное оружие. Другое оружие использовать запрещено.

6.4. При поражении игрока с щитом, игрок обязан забрать свой щит в мертвяк.

6.5. Щит защищает от взрыва игровой пиротехники, в случае если взрыв происходит перед щитом, и щитовик успел закрыть щитом свои ноги.

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

6.7. Разрешено использовать щит другим игроком в качестве подставки для оружия при ведении стрельбы.

7. Укрытия, фортификация и здание

7.1. Все, что останавливает страйкбольный шар, считается укрытием.

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

7.2. Фортификация - это укрытие, которое может защитить от «взрывной волны» игровой пиротехники. К фортификациям относятся: щиты, окопы, мешки с песком, стены (в т.ч. деревянные и фанерные), корпуса игровой техники, стекла автомобилей, двери в зданиях и автомобилях, овраги и другие складки местности, крупные деревья, стены палаток. Тела других игроков фортификацией не считаются.

7.3. Не допускается намеренное передвижение (кроме щитов), повреждение или уничтожение укрытий и фортификаций. Не допускается создавать завалы и баррикады, блокировать проходы. Игроки могут дорабатывать укрытия или строить свои после согласования с организаторами места и способа обустройства.

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

7.5. Окна и двери в зданиях можно открывать на максимальную ширину и фиксировать в открытом состоянии. Запрещено закрывать окна и двери. Запрещено выламывать запертые окна и двери.

7.6. Из гранатометов, минометов, а также основного и снайперского оружия допускается стрельба из здания по целям вне здания, а также снаружи здания по целям внутри здания. Стрельба изнутри здания по целям внутри того же здания допускается только из оружия до 1,6 Дж ("Вторички").

8. Некомбатанты

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

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

8.3. Некомбатанты, как и игроки, обязуются пройти регистрацию у организаторов, а также иметь браслет регистрации в качестве обязательного элемента снаряжения.

9. Корреспонденты

9.1. Корреспондент должен использовать сигнальных жилет зелёного цвета. Рекомендуется носить головной убор красного цвета.

9.2. Корреспондент обязан покинуть занимаемую позицию по первому требованию любого игрока.

9.3. Корреспонденту запрещено своими действиями демонстрировать позиции игроков.

9.4. Корреспондент использует съемочное оборудование на мероприятии на свой страх и риск, организаторы и игроки не несут ответственности за порчу оборудования корреспондентов.

9.5. Корреспонденты обязаны зарегистрироваться в соответствующей теме, получить допуск организаторов. На полигоне корреспондент обязан отметиться на регистрации, получить допуск на полигон и разрешение на съемку от организаторов.

9.6. 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 с мероприятий для информационных материалов без согласования с корреспондентом.

9.7. Фотокорреспондент обязан согласовывать с организаторами текст статей о мероприятии.

9.8. За стрельбу по фотокорреспондентам на игрока накладывается штраф. Степень штрафа определяется организатором.

10. Общие ограничения

10.1. Допустимо стрелять через любые отверстия, щели и бойницы в стенах, дверях, щитах и т.п., даже если стрелка невозможно поразить. Стрельба стоя за прозрачным окном и достав только оружие запрещена.

10.2. Стреляющий обязан всегда видеть цель или сектор обстрела.

10.3. Применение оружия осуществляется аналогично его боевого аналога. Если оружие предусматривает стрельбу двумя руками, то следует стрелять двумя руками.

10.4. Запрещено называться стороной противника. На вопрос «сторона» необходимо отвечать честно или не отвечать. Запрещен только прямой обман: «конфедераты», «синие» и т.п. Ответы «свои», «хорошие», «не стреляй» и т.д. не являются обманом и не квалифицируются как нарушение.

10.5. 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.

10.6. Запрещается трогать руками инициированные пиротехнические изделия. Возможно отпихнуть/отбросить их обутой ногой.

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

10.8. Запрещается трогать или брать чужое оружие, снаряжение. Однако если владельца снаряжения в зоне видимости нет, вещи нужно принести в мертвяк и сдать организаторам или посредникам.

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

10.10. 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. По другим причинам остановка игры запрещена. Об остановке следует сразу сообщить организаторам.

10.11. Ношение привода в не зачехленном виде за пределами полигона.

11. Зоны мероприятия

11.1. Территория мероприятия делится на две области: игровая территория (боевая зона, точки респа, зоны отчуждения респа) и не игровая территория (мертвяк, парковка, жилые лагеря)

11.2. Игровая территория ограничена красно-белой сигнальной лентой, стенами или проходит по очевидным, описанным в сценарии и карте границам (дороги, реки, заборы и прочее). В случае расхождения приоритет отдается границе, обозначенной сигнальной лентой.

11.3. На игровой территории, категорически запрещено снимать защиту для глаз, в том числе для позирования фотографам. Запрет действует на весь день мероприятия начиная с рассвета дня старта игры до окончания игры.

11.4. Если очки сильно запотели или загрязнились, то допускается отвернуться к товарищу или к укрытию и только потом снять и протереть очки. Протирать очки, не обеспечив технику безопасности запрещено.

11.5. Игрок, вышедший за игровую территорию, считается «пораженным» и может вернуться в игру только через мертвяк/респ.

11.6. На неигровой территории, за исключением мертвяка, можно не носить защиту глаз. Перед входом в неигровую территорию следует отстегнуть от оружия магазин (бункер или бубен у пулемета), разрядить гранатометы (те, которые нельзя разрядить, нужно убрать в закрытый подсумок). Для пулеметов с коробами допускается вместо того, чтобы отстегивать короб, отсоединить шароподатчик или снять клему с электроподачи или отсоединить воздушную линию для ВВД оружия. После этого необходимо сделать контрольный отстрел шара в сторону игровой территории. У пистолетов, находящихся в закрытой кобуре, допустимо не вынимать магазин.

11.7. Респ – точка входа игроков в игру. На респе запрещено снимать очки. Для входа в игру игрок, находясь на респе, снимает в указанный сценарием момент красную повязку, после чего может быть поражен по обычным правилам.

11.8. Зона отчуждения респа – часть игровой территории вокруг респа, в которую запрещено входить игрокам стороны, не контролирующей респ. Граница зоны отчуждения отмечена черно-желтой сигнальной лентой.

12. Пленение игрока

12.1. Чтобы захватить игрока в плен нужно хлопнуть ладонью по спине или плечу другого игрока и сказать «пленен». Возможно одновременное пленение не более одного игрока одним игроком. Удерживать кого-либо в плену можно не более получаса (время контролирует пленный).

12.2. Пленный игрок не имеет права: использовать игровое оружие и средства усиления, в том числе и против себя, разговаривать с другими игроками, пытаться бежать из плена. Пленный игрок остается в игре и может быть поражен.

12.3. Пленного можно в любой момент объявить пораженным.

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

12.5. 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.

12.6. Пленного можно в любой момент допросить. Для этого ему нужно сказать «допрашиваю» и задать не более 3х вопросов, на которые пленный должен правдиво ответить «да», «нет» или «не знаю».

После допроса пленного необходимо сразу освободить или убить.

13. Техника (Автомобили)

13.1.1 Техника считается украшением страйкбольной игры. Автомобиль должен быть реальной силой, угрозой врагам, которая усиливает группу. Но в тоже время у любого игрока должно быть четкое понимание, что ее можно, хотя и сложно, уничтожить, и как это сделать.

13.1.2. Игровые автомобили должны быть оборудованы: клаксоном для подачи сигналов и двумя флагами (белый и красный) размерами примерно 50х50 см на коротком древке для обозначения подбитого и уничтоженного автомобиля, и маркировкой флагом или скотчем по бортам автомобиля цвета стороны.

13.2 Техника безопасности.

13.2.1. Водитель - это лицо, ответственное за управление транспортным средством повышенной опасности! Его основная задача - управлять аккуратно и не совершить наезд на человека! Водитель отвечает за соблюдение правил, связанных с его техникой, и следит за исполнением правил своими пассажирами.

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

13.2.3. Техника передвигается по игровой территории со скоростью не более 20 км/ч. Движение сквозь кусты и заросли запрещено.

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

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

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

13.2.7. 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.

13.2.8. Запрещено забираться на транспортные средства, залезать внутрь и открывать двери без разрешения ответственного по технике. Запрещено засовывать стрелковое игровое оружие внутрь автомобиля с целью поражения экипажа. Также запрещено использование пиротехнических изделий внутри салонов транспортных средств.

13.3. Типы и статусы автомобилей.

13.3.1. На игре присутствуют автомобили трех типов: тяжелая техника, боевая техника, неигровая техника.

13.3.2. У техники на игре имеется два статуса: «в игре» и «вне игры».

13.4. Неигровая техника.

13.4.1. К неигровой технике относится техника, присутствующая на мероприятии для обеспечения надлежащего проведения такового (скорая помощь, машина ГБР, пожарная техника, техника для доставки организаторов на место игры и т.п.)

13.4.2. Неигровая техника всегда имеет статус и маркировку «вне игры»

13.4.3. Стрельба, броски гранат, либо иные действия, направленные на поражение или препятствию движения неигровой техники запрещены.

13.5. Тяжелая техника.

13.5.1. К тяжелой технике относятся танки, самоходки и т.п.

13.5.2. Тяжелая техника закрыта, водители не поражаемые, игрокам запрещено находиться внутри техники.

13.5.3. Игрокам запрещено влезать на тяжелую технику во время движения и приближаться к ней ближе одного метра до заглушения мотора.

13.5.4. Поражение тяжелой техники прописывается в сценарии игры.

13.6. Боевая техника (БТРы, УРАЛы, МТЛБ, автомобили игроков).

13.6.1. Боевая техника является поражаемым по особым правилам с поражением водителя, при поражении водителя автомобиль следует в мертвяк.

13.6.2. Для определения поражения пиротехникой, 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.

13.6.3. Для поражения техники граната, выстрел гранатомета или мина должна коснуться любой части техники, включая игроков, сидящих на броне, после чего взорваться (в любом месте). Граната, взорвавшаяся внутри кузова, поражает технику и дополнительно поражает весь экипаж внутри кузова.

13.6.4. Пораженная первый раз техника считается подбитой, 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. Ответственный по технике маркирует подбитую технику белым флагом.

13.6.5. Любой игрок может положить обе руки на капот (нос) подбитой техники и держать их так три минуты, после чего техника считается отремонтированной. Если починка прервана, то отсчет времени идет заново.

13.6.6. Повторное поражение подбитой техники вызывает ее уничтожение (перевод в статус «вне игры»). Все бойцы, находившиеся внутри техники, а также находившиеся на броне и в кузове считаются пораженными.

13.6.7. Ответственный по технике в любой момент может принять решение, что техника уничтожена. Также он определяет поражение в спорных случаях.

13.6.8. Техника обозначает свое уничтожение длинным (3-4 секунды), непрерывный гудок бортовым, штатным сигналом или криком ответственного «Уничтожен!» при неисправности гудка. Сразу после гудка необходимо поднять над техникой красный флаг.

13.6.10. На броне боевой технике «в игре» запрещено перевозить пораженных игроков. В случае, если игрока поражают во время движения техники, техника должна при первой возможности остановиться, пораженный игрок должен слезть с техники, и только после этого можно продолжить движение.

13.6.11. Внутри игровой техники «в игре» могут находиться пораженные игроки, однако они не должны быть укрытием для живых игроков.

13.6.12. При попадании гранаты, либо выстрела из гранатомета или миномета в посредника, поражение техники определяется на усмотрение посредника.

13.7. Техника «вне игры».

13.7.1. Техника «вне игры» обозначена красным флагом, красными маркерами по зеркалам заднего вида или включенным аварийным сигналом (аварийкой).

13.7.2. В технике «вне игры» могут находиться только пораженные игроки.

13.7.3. Запрещено использовать технику «вне игры» в качестве передвижного укрытия.

13.7.4. Технику «вне игры» необходимо сразу убрать с дороги, чтобы она не мешала проезду другой техники, отогнать ее на респ или в мертвяк.

13.7.5. Техника возвращается в статус «в игре» вместе с респом водителя или по решению посредника.

13.7.6. Техника «вне игры» должна дождаться уменьшения интенсивности боев, в случае если ей предстоит пересечь точку соприкосновения воюющих сторон, кроме форс-мажорных случаев.

13.7.7. Игроки могут расположить свою машину в статусе «вне игры» на респе для обогрева и использования ее как склада.

14. Посредники и шерифы

14.1. Посредники - люди, помогающие организаторам в проведении игры.

Обозначены сигнальным жилетом с номером посредника. Делятся на игротехов и маршалов. Шерифы - игроки, которые помогают организаторам следить за соблюдением правил.

14.2. Игротехи — обеспечивают контроль сценария, технику безопасности на игровой технике, захват и контроль игровых точек, отыгрыш игровых персонажей и т.д. Не могут разбирать конфликты и споры между игроками, но могут фиксировать нарушения правил по неосознанке, конфликтам и т.п.

14.3. Маршалы — игротехи, также исполняющие судейские функции: разбор споров, конфликтов, отслеживание соблюдения игроками правил.

14.4. Шерифы — представители команд, сдавшие специальный экзамен и имеющие право разбирать споры между игроками. Шерифы не имеют право отслеживать задачи игротехов.

14.5. Шерифы и маршалы (и только они) имеют право признать игрока «пораженным» и отправить нарушителя в мертвяк, разъяснив, что он нарушил. Игрок обязан выполнить требования шерифа или маршала, но вправе подать жалобу организаторам игры для рассмотрения спорного вопроса. При подаче жалобы обязательно указывать имя (позывной) шерифа или маршала.

14.6. Шерифы и маршалы при разборе конфликта должны представиться, показать шеврон шерифа и рассказать нарушителям, в чем именно они не правы, после чего записать ник и команду нарушителя и заявителя.

14.7. После разбора ситуации шерифы могут вернуться в игру, отойдя к позициям игроков своей стороны. Если это невозможно – им также необходимо уйти на респ.

14.8. Шерифам не рекомендуется разбирать конфликты, в которых они задействованы как участники.

14.9. Если игрока поразили с нарушением правил, то шериф/маршал может отменить это поражение, немедленно вернув пораженного игрока в игру, после чего выяснить ник/команду нарушителя и сообщить организаторам о происшедшем.

14.10. При расхождении мнений между шерифами они запрашивают организаторов игры или мнение ближайшего маршала.

15. Методы решения конфликтов между игроками

15.1. Запрещается какое-либо выяснение отношений между игроками во время игры. Крики в стиле: «я же в тебя попал, выходи, несознанщик!» и тому подобное 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. Выводить нарушителя с игры запрещено. После этих действий игрок обязан уйти на респ.

15.3. В случае, если рядом находится шериф или маршал, 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. То же самое относится и к шерифам, которые должны дополнительно показать шеврон шерифа.

15.5. Запрещается публично (включая интернет ресурсы) заявлять о несознанке или иных нарушениях игрока, команды или стороны, не имея достаточных доказательств (видео, показания независимых шерифов или маршалов).

16. Ответственность команд

16.1. Нарушение правил со стороны игрока приводит к санкциям на всю команду, в которой состоит игрок.

16.2. Степени санкций:

16.2.1. Замечание с последующим устранением нарушения. Применяется, когда нарушение не повлияло на игру и может быть устранено на месте.

16.2.2. Объявление игрока «вне игры» и отправление в мертвяк или на респ.

- 16.2.3. Снятие с игры на определенное время или до окончания мероприятия.
- 16.2.4. Предупреждение - публичное описание нарушения команды и внесение команды на доску позора.
- 16.2.5. Выговор – дисциплинарное взыскание, согласно которому официально публикуется нарушение средней тяжести. В случае получения командой второго выговора, команда получает «Условный бан».
- 16.2.6. Условный бан – публичное описание серьезного нарушения команды. В течении действия «условного бана» любое другое серьезное нарушение (выговор, условный бан) приводит к бану команды.
- 16.2.7. Полный бан — запрет команды на посещения игр Самарской области на разные сроки. После окончания бана команде-нарушителю необходимо будет заново пройти Тестовую игру.
- 16.3. Замечание и объявление «вне игры» вправе применять маршалы и шерифы с обязательным уведомлением организаторов. Снятие с игры, порицание, условный бан, полный бан и другие специфические санкции накладываются организаторами.

17. Командир стороны

- 17.1. Обязанности командира стороны выполняет игрок из команды стороны по согласованию с организаторами.
- 17.2. Команды командира стороны обязательны к выполнению игроками стороны.
- 17.3. Командир стороны может давать инструкции пораженным игрокам в зоне респа/мертвяке.
- 17.4. После поражения командир стороны обязан сразу последовать на мертвяк/респ для возвращения в игру по общим правилам для игроков.

18. Дроны

- 18.1. Дроны - это радиоуправляемые летающие машины массой до 30 кг. Дроны допускаются до игр, при условии соблюдения данных правил.
- 18.2. Все участники игры используют дроны на свой страх и риск, никакие претензии к организаторам из-за поврежденных или утерянных дронов не принимаются.
- 18.3. Дроны не поражаемые. Запрещено стрелять по дронам, запрещено любым способом влиять на их работу.
- 18.4. Дроны над игровой территории должны находится на высоте не менее 30м, кроме момента взлета и посадки у оператора.

18.5. Дроны могут применяться как в целях разведки, так и для поражения игроков сбрасываемыми гранатами.

18.6. Для поражения игроков разрешено сброс сертифицированной пиротехники весом не более 85 гр, снабженной смягченным кончиком и оперением для стабилизации в воздухе .

18.7. При поражении обязательна запись момента сброса пиротехники на пульт, которая предъявляется посреднику по первому требованию.

18.8. Если оператор дрона планирует передавать информацию с дрона в игру(разведка) или поражать игроков, то он обязан быть игроком и находится на игровой территории. В случае поражения оператора он обязан надеть красную повязку, дожидаться возвращения дрона и вместе с ним уйти в мертвяк или на респ. Передача информации другим игрокам после поражения оператора запрещена.

18.9. В случае участия на мероприятии самолетов, парапланов и иных летательных средств, такие средства имеют преимущество в воздухе перед дронами. Любые столкновения самолетов и дронов трактуются в пользу летательных средств с соответствующими материальными последствиями для владельца дронов.

18.10. Дроны не могут наносить удары по респам и зоне отчуждения респа сторон.

18.11. Дроны должны быть зарегистрированы перед игрой и маркированы цветом стороны (для ударных дронов и дронов разведки) или красным для дронов корреспондентов.

Приложение по САС

2.2. От 18 лет

3.2. Форма и внешний вид не контролируются с точки зрения "тактикульности".

Лишь бы одежда защищала тело 3.4.2. Стробоскоп разрешён

3.5. и 3.6. Осветительные и сигнальные ракеты запрещены. Дымы используются только организаторами

4.1.6. Исключением является ручной "стоковый" бункер

7.3. Предметы интерьера можно передвигать, но не портить

7.5. Окна трогать нельзя. Ставни и двери открывать, закрывать и блокировать

можно Примечание: Все корректировки аргументированы направлением Базы.

Приложение по Гротт

- 2.1 - крупные игры да, воскрески (открытые игры) нет, можно одиночки и с минимальной формой или арендой
- 2.2 - 16+ лет с письменным разрешением от родителей (16- лет с присутствием родителей на полигоне или на усмотрение организаторов)
- 3.1.5. - вместо маяка в темное время суток можно надеть на работающий фонарик красную тряпку
- 3.2.1 - не считая открытых и мини игр
- 3.4.2 - страбоскопы разрешены в дневное время суток, в ночное запрещено
- 4.1.7 - при отсутствии трассерной подсветки, обязательно использование фонаря при стрельбе.
- 5.2.1 - только режущий тип ударов, колющие запрещены
- 5.3.4 - Если здание двух этажное и с хорошей вентиляцией (отсутствуют окна) то использование возможно, но не рекомендуется
- 6.1 - допускаются щиты легкого типа Росгвардии на открытых играх (воскресках) и только на них
- 6.3 - на усмотрение организатора на открытых играх возможно использование привода с щитом организатора (но строго с согласования организатора)
- 6.4 - или оставить на месте в пределах 1 метра с точки своего поражения
- 7.5 - окна трогать запрещено как и двери с стеклянными вставками
- 7.6 - в здании, в здании стрельба вышибными снарядами запрещена (все что не нужно метать рукой)
- 9.1 - Сигнальные жилеты разрешены, но должны отличаться от организаторских
- 10.1 - Игрок имеет права стрелять через щель, если он при нацеленном приводе на противника может видеть его обоими глазами либо размер отверстия должен быть не менее листка А4
- 13.2.3 - Техника движется 20 км/ч, если иное не предусмотрено игровым сценарием с соблюдением техники безопасности для игроков
- 13.6.2 - в технику стрелять с привода запрещено и поразить игроков внутри техники запрещено (если иное не предусмотрено сценарием)

Приложение по Феникс

- 2.2 с 16 лет
- 3.2 разрешена игра в гражданской одежде защитного цвета(черный, зеленая)
- 3.7 передавать снаряжение в том числе и щит! можно. но строго оставлять на месте гибели!
- 4.1.6 разрешено использовать штатный бункер. (воскрески)
- 4.3.3 разрешено использовать любую пиротехнику (сертифицированную) к4 к6.
- 6.3 щитовик может использовать любое оружие!