

Большой свод сценарных правил, v.1.05 (12.09.2011)

Вступление в игру является автоматическим признанием правил.

1. БЕЗОПАСНОСТЬ

1.1. Категорически запрещается снимать маску на игровом поле и в зонах пристрелки. Надевайте маску до выхода и снимайте только после выхода с поля/зоны пристрелки.

1.2. Запрещается:

- 1.2.1. выход с поля/из зоны пристрелки с незаглушенным стволом. До выхода с поля или из зоны пристрелки заглушите или снимите ствол и поставьте маркер на предохранитель;
- 1.2.2. стрельба со скоростью выше 300фпс. Перед выходом на поле игрок обязан отрегулировать скорость вылета шаров в пункте хронографирования. Рекомендуемая скорость для открытых площадок - 280 фпс;
- 1.2.3. стрельба в некомбатантов (в судей, игротехов, операторов, пораженных игроков, животных и т.д.); стрельба "в своих"
- 1.2.4. стрельба через границы поля или за пределы зоны пристрелки;
- 1.2.5. физический контакт с игроками;
- 1.2.6. ношение и применение несертифицированной пиротехники, ЛЦУ (лазерные целеуказатели), оружие (холодное, огнестрельное, травматическое), иные оговоренные организаторами предметы; непейнтбольные, некомплектные или модифицированные маски.
- 1.2.7. участие в игре в состоянии алкогольного или наркотического опьянения (степень опьянения на усмотрение организаторов); неадекватное поведение
- 1.2.8. неконтролируемая игроком стрельба, стрельба "вслепую". (часто приводит к нарушению 1.2.3.)

1.3. Несмотря на горячку игры, сохраняйте спокойствие и контроль над эмоциями и ситуацией:

- 1.3.1. сдерживайте себя, не допускайте оскорблений и конфликтов;
- 1.3.2. не стреляйте в упор с дистанции менее 3 метров;
- 1.3.3. при передвижении внимательно смотрите под ноги, помните, что маска ограничивает обзор;
- 1.3.4. не залезайте на деревья, крыши или в огороженные места – это ведет к травмам;
- 1.3.5. при появлении на поле посторонних без масок немедленно прекратите стрельбу, сообщите судьям, другим игрокам и организаторам игры, помогите вывести посторонних из игровой зоны;
- 1.3.6. не приближайтесь к бронетехнике (БТ) ближе 2м, ее обзор ограничен, она не может остановиться мгновенно. Избегайте выстрелов больших калибров (пушки, танки) - не стойте на линии стрельбы.
- 1.3.7. избегайте задымленных участков – в них могут быть невидимые препятствия или двигающаяся БТ;
- 1.3.8. если кто-либо получил травму, сообщите судьям и организаторам, немедленно остановите игру вокруг пострадавшего, помогите организовать эвакуацию.

1.4. Соблюдение правил – залог успешной игры:

- 1.4.1. уважайте других игроков – они также хотят веселой и честной игры;
- 1.4.2. выполняйте указания судей – их задача обеспечить вашу безопасность и соблюдение правил игры;
- 1.4.3. будьте великодушны – вашим противником может оказаться и женщина, и ребенок.
- 1.4.4. избегайте стрельбы с дистанции менее 3-х метров, пользуйтесь правилом аута (п.7.2) или п.7.3
- 1.4.5. не используйте пораженных игроков, судей и неигровых персонажей в роли укрытий
- 1.4.6. не прикасайтесь к активированным гранатам, дымам и другой пиротехнике - это может быть опасно.

1.5. ОРГАНИЗАТОРЫ МОГУТ ОТКАЗАТЬ ИГРОКУ В УЧАСТИИ ЗА НАРУШЕНИЕ ТБ.

2. СУДЕЙСТВО.

2.1. Полевые судьи подчиняются Главному судье игры и Старшим судьям штабов. Старше Главного судьи - Организаторы.

- 2.2. Судьи должны быть экипированы в яркую, отличную от игроков и игротехников форму.
- 2.3. Судьи не должны предоставлять игрокам никакой информации во время игры, за исключением относящейся к безопасности, предупреждений, объявления нейтральных и пораженных игроков, разъяснения правил и сценария. Судьи могут, но не обязаны разъяснять игрокам детали сценария.
- 2.4. Судьи не должны действием или бездействием раскрывать или обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.
- 2.5. Решения судьи в поле обязательны, но могут быть обжалованы Старшему/Главному судье. Решения Главного судьи является окончательным. Все споры с судьей в поле трактуются против игрока.
- 2.6. За грубые нарушения правил (игра или подсказки в пораженном состоянии, спор с судьей и т.п.) судья может объявить пораженными виновного и еще одного игрока его армии.
- 2.7. За нарушение п.1.1 и 1.2, немедленно не устраненное игроком, судья может, а за скорость свыше 320фпс – обязан отстранить игрока от игры. Окончательное решение об отказе в игре остается за организаторами.
- 2.8. Все непредусмотренные правилами случаи остаются на усмотрение судей.
- 2.9. В случае если в игре разделены функции игротехов и судей, игротехи могут, но не обязаны осуществлять судейские функции. В большинстве случаев игротехи не могут удаляться от своего объекта.

3. ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА

3.1. Игроки обязаны:

- 3.1.1. носить знак принадлежности к одной из сторон игры (браслет, карточку, повязку и т.п.) видимым образом. Тип и правила ношения знаков принадлежности устанавливают организаторы.
- 3.1.2. входить в Игру в специально отведенных для этого местх (точках старта, респаунах, штабах).
- 3.1.3. следить за удалением следов поражения перед выходом на поле, иначе он может быть объявлен пораженным повторно за то же самое поражение.

3.2. Игрок обязан предъявить знак принадлежности, назвать свой позывной и команду и/или имя/фамилию по первому требованию судьи, персонала или организаторов игры.

3.3. Если игрок получил попадание, то он обязан немедленно прекратить стрельбу и проверить наличие/отсутствие поражения, иначе это будет расценено, как игра в пораженном состоянии.

3.4. Если игрок получил попадание в недоступную самоконтролю зону (например, харнес), он должен внятно позвать судью или обратиться к ближайшим игрокам, с просьбой проверить наличие пятна краски, иначе это будет расценено, как игра в пораженном состоянии.

3.5. Запрещено самостоятельно стирать поражение на поле либо скрывать его.

3.6. Не считаются поражением рикошеты, не оставившие пятна краски либо мелкие брызги, не слившиеся в сплошное пятно.

3.7. Игрок считается пораженным, если:

- 3.7.1. на нем или на любой части переносимого им предмета (на руке, ноге, маске, маркере, фидере, щите) имеется пятно краски (от выстрела из маркера, пушки, разрыва гранаты или мины), превышающее по площади пятирублевую монету (организаторы могут устанавливать исключения из этого правила);
- 3.7.2. он сам объявил себя пораженным – голосом или жестом;
- 3.7.3. он объявил другому игроку «аут», не имея возможности произвести выстрел;
- 3.7.4. он находился в помещении, в котором разорвалась поражающая граната/мина/снаряд с краской либо в X метров прямой видимости от такого разрыва. Тип поражающего заряда, размеры помещения и расстояние устанавливаются организаторами игры;
- 3.7.5. он находился за стеной/укрытием, в которую попала граната/мина/снаряд. Зона поражения

- устанавливается организаторами игры;
- 3.7.6. он находится в зоне определенной организаторами, как зона поражения;
- 3.7.7. он вошел в 1,5-метровую зону безопасности вокруг БТ;
- 3.7.8. он вошел в буферную зону вокруг внеполевого респауна/штаба противника или атаковал их;
- 3.7.9. он, вошел в Игру через границу игрового поля, вне границ респауна/штаба
- 3.7.10. у него отсутствует знак принадлежности к стороне;
- 3.7.11. его маркер показал на поле скорость выше разрешенной (обычно 300 фпс);
- 3.7.12. его объявил пораженным судья (при нарушении правил или по соображениям безопасности);

3.8. Пораженный игрок обязан:

- 3.8.1. немедленно прекратить стрельбу и другие игровые действия;
- 3.8.2. поднять над головой маркер стволом вверх или руку, если маркер поднять невозможно;
- 3.8.3. оставить на месте поражения переносимые предметы, кроме личного/прокатного снаряжения;
- 3.8.4. покинуть игру, выйдя из игры к штабу или в респаун. В целях безопасности рекомендуется покинуть зону активных действий у кратчайшим путем и как можно быстрее;
- 3.8.5. не передавать какой-либо информации, в т.ч. соблюдать радиомолчание;

Организаторы могут устанавливать исключения из этого правила при участии в игре «медиков», «санитаров» или «госпиталей» (см. раздел 4).

3.9. Штабы и другие оговоренные организаторами объекты (например, респауны) не являются игровой зоной, их атака запрещена, нарушители автоматически считаются пораженными.

3.10. Изменять положение предметов (артефактов, флагов, указателей, конвертов и .п.) можно только:

- 3.10.1. если это оговорено в сценарии/задании;
- 3.10.2. непораженным игрокам. Если игрока, несущего предмет, поразили, он должен оставить предмет на месте поражения и покинуть поле.

3.11. Пораженным игрокам запрещается передавать оставшимся в игре личное/прокатное снаряжение и шары, если на нем есть следы поражения.

3.12. Игра начинается по общему стартовому сигналу, оговоренному заранее и дублированному по радиоканалам игротехов и судей, которые передают его игрокам.

3.13. Игра прекращается по оговоренному сигналу окончания и/или в оговоренное время. Команда на окончание игры дается по радиоканалам игротехов и судей, которые передают ее игрокам.

3.14. Игра может быть остановлена при чрезвычайных ситуациях (травмах, опасной погоде и т.п.). Команда на остановку игры дается по радиоканалам игротехов и судей, которые передают ее игрокам.

3.15. Любой судья в поле может проверить скорость вылета шара у игрока, при этом судья должен проводить такую проверку с наименьшим влиянием на ход игры.

3.16. Запрещено использовать маркировку, форму или отличительные признаки судей/игротехов, тем самым вводя в заблуждение

3.17. Запрещены подсказки из за границ Игрового поля. Игроки получившие подсказку могут быть объявлены пораженными полевым судьей.

4. САНИТАР, МЕДИК, ГОСПИТАЛЬ.

4.1. Пораженный игрок может быть возвращен в игру непосредственно на поле, если:

- 4.1.1. он не был поражен в голову или напрямую из пушки/гранатомета;
- 4.1.2. он получил помощь от санитара/медика в течении следующих 5 минут после поражения;
- 4.1.3. он не является санитаром или медиком.

4.2. Поражения такому игроку в поле могут затирать:

- 4.2.1. мобильные игроки-«санитары», имеющие оговоренные отличия в экипировке (например, санитарную сумку, повязку, белый халат и т.п.) – если пораженный игрок не покинул места поражения;
- 4.2.2 игроки-медики, имеющие оговоренные отличия в экипировке, если пораженный игрок коснулся неподвижного знака развернутого респауна-«госпиталя» (флага Красного Креста, ящика и т.п.).

4.3. Респаун-госпиталь может сворачиваться, менять положение на поле и снова разворачиваться по усмотрению штаба стороны. В свернутом положении госпиталь не может возвращать пораженных в игру.

4.4. На усмотрение организаторов, медики и санитары могут возвращать игроков в игру в обмен на «карточки жизни».

4.5. Игрокам, ожидающим медика или следующим в госпиталь, запрещается подсказывать другим игрокам, вести радиообмен, передавать оборудование и шары.

5. ШТАБЫ СТОРОН

5.1. Штабы сторон формируются до игры и участвуют в подготовке игры, распределении радиочастот и специального вооружения совместно с организаторами. Штабы предварительно согласовывают с организаторами действия, выпадающие за рамки сценария.

5.2. Штаб разделяется на:

- 5.2.1. командующего стороной/генерала;
- 5.2.2. полевых командиров (регистрируются как игроки);
- 5.2.3. внеполевой персонал (регистрируются как штабные).

5.3. Генерал и полевые командиры могут выходить на поле и подчиняются тем же правилам, что и обычные игроки.

5.4. Внеполевой персонал штаба на поле выходить не может.

5.5. В ходе игры Штабы самостоятельно решают игровые, сценарные и тактические задачи на поле.

5.6. Штабы взаимодействуют с организаторами, игротехами и судьями в части их компетенции.

5.7. Возникающие по ходу игры претензии игроки направляют организаторам/игротехам/судьям только через свой штаб, решения организаторов и Главного судьи являются окончательными.

6. БРОНТЕХНИКА И СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

6.1. Допуск БТ и спецвооружения (танков, броневиков, пиротехники, гранатометов и т.п.) в игру осуществляется организаторами. Если оговорено, БТ должна иметь емкость (корзину) для гранат установленного размера и/или мишени - обозначения зон поражения.

6.2. Бронетехника (БТ) и пушки (П) вступают в игру от штабов и/или ремзон и/или с места поражения (если доставлена ремонтная карточка).

6.3. БТ и П несут флажок цвета стороны в активном состоянии и белый флажок – в пораженном. Не стреляйте в БТ и П под белым флагом.

6.4. БТ вступает в игру только при наличии постоянного сопровождающего судьи, который отслеживает попадания и сообщает экипажу о необходимости остановиться и/или выкинуть белый флаг. Поражение также может обозначаться сигнальным дымом.

6.5. Экипажи БТ являются игротехами, стрельба по ним запрещена.



6.6. Воздействием на БТ являются:

- 6.6.1. попадание из пушки/гранатомета (в любую часть или в специально оговоренную зону/мишень);
- 6.6.2. заброс в корзинку муляжа гранаты;
- 6.6.3. разрыв там же РГД;

6.7. Первое воздействие обездвиживает БТ:

- 6.7.1. БТ может продолжать вести огонь с места;
- 6.7.2. десант обязан немедленно покинуть БТ;
- 6.7.3. если за контрольное время (устанавливается организаторами, например, 15 минут) не произошло второго воздействия, БТ возвращается в игру.

6.8. Второе воздействие уничтожает БТ:

- 6.8.1. экипаж БТ по команде судьи должен выставить белый флажок и соблюдать радиомолчание;
- 6.8.2. десант, находившийся внутри БТ, считается уничтоженным;
- 6.8.3. БТ может не более контрольного времени стоять на месте поражения, после чего должна вернуться к штабу или в ремзону;
- 6.8.4. если за контрольное время непораженный игрок доставил судье при БТ ремонтную карту, БТ возвращается в игру.

6.9. Пушка (и стационарные турели) уничтожается попаданием снаряда, из гранатомета, разрывом гранаты внутри периметра, образуемого щитом и разложенными станинами (даже если они сложены) или поражением обоих номеров расчета:

- 6.9.1. расчет должен выставить белый флажок и соблюдать радиомолчание;
- 6.9.2. не более 15 минут стоять на месте поражения, после чего вернуться к штабу или в ремзону;
- 6.9.3. если за 15 минут непораженный игрок доставил расчету ремонтную карту, пушка возвращается в игру.

В случае, если расчеты поражаемы, их номера должны носить знак принадлежности к стороне, как игроки.

6.10. Укрепление/помещение в здании уничтожаются попаданием из гранатомета внутрь или в стену или разрывом гранаты внутри периметра. При этом все находящиеся внутри считаются пораженными.

6.11. Минометы, пулеметы и гранатометы (кроме подствольных) поражаются только попаданием в стрелка.

6.12. Посадка десанта разрешена только в неподвижную БТ. Перед высадкой десанта экипаж обязан остановить БТ и выключить двигатель, а игроки – немедленно покинуть 1.5-метровую зону вокруг БТ.

6.13. Запрещена перевозка десанта «на броне» или в количестве большем предусмотренного конструкцией.

7. ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ... (рекомендательный раздел)

7.1. Вы попали в противника, но он не объявляет себя пораженным – попросите судью проверить игрока. В крайнем случае, объявите себя нейтральным, (раскачивание сжатым кулаком над головой влево-вправо), подойдите и проверьте сами. Если противник не поражен – извинитесь и выйдите из игры, если поражен – бесконфликтно убедите его покинуть поле вместе с Вами. При отказе вызывайте судью.

7.2. Вы незаметно подобрались к одиночному противнику - со спины, на прямой видимости не более 5 метров. Держа противника на прицеле, предложите ему сдаться, четко сказав «Аут!». Противник может потребовать «контрольный выстрел» в дерево/землю. Если ваш маркер выстрелил – поражен противник, если нет – поражены вы. Противник может отказаться от аута, в этом случае он становится законной целью. Не рекомендуется аутировать более одного противника одновременно.

7.3. Вы перестреливаетесь на очень короткой дистанции – старайтесь попасть в наиболее защищенное место (обувь, разгрузочный жилет, маркер и т.п.). Вашим противником может оказаться женщина или подросток, будьте снисходительны!

7.4. Пораженный подсказывает оставшимся в игре – попросите судью прекратить подсказки. В крайнем случае, объявите себя нейтральным, (раскачивание сжатым кулаком над головой влево-вправо), дойдите до противника и убедите его покинуть поле. При отказе – вызывайте судью.

7.5. Подсказывающий оператор автоматически причисляет себя к комбатантам и становится законной целью.

7.6. Вы полагаете, что маркер игрока превышает безопасную скорость – обратитесь к судье и потребуйте хронографирования.

(основано на многолетнем опыте и мнениях пейнтболистов)