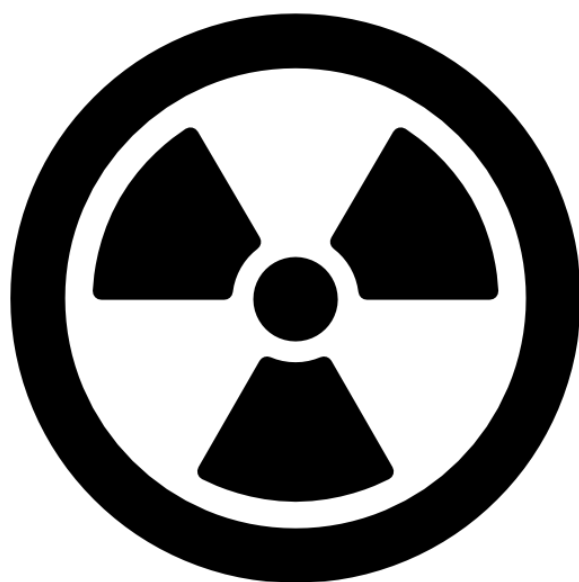


Ролевая игра с элементами А I R S O F T

S. T. A. L. K. E. R.

«ИСТОЧНИК ВЕЧНОСТИ»



СВОД ПРАВИЛ

S.T.A.L.K.E.R. THE  
FACED  
K

## **Регистрация и допуск на игру:**

Регистрация проводится в несколько этапов в следующем порядке:

Предварительная регистрация в группе игры, сдача организационного взноса в установленные организаторами сроки

Допуск на полигоне осуществляется непосредственно перед стартом игры, в заранее регламентированное время. Для получения допуска необходимо пройти процедуры:

- \* Контроль сдачи взноса, предъявление билета.
- \* Подписание журнала по Технике Безопасности
- \* Контроль соответствия мощности приводов правилам - отстрел и маркировка.
- \* Контроль длины имитации холодного оружия - измерение и маркировка.
- \* Контроль наличия: очков, красной тряпки, красного(мигающего) и белого фонаря, часов.
- \* Получение игрового стаффа: Паспорт, игровой стафф

## **Правила по вооружению и экипировке:**

### **Имитация огнестрельного оружия:**

1. К участию в игре допускается airsoft оружие, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм (и 8 мм по отдельному согласованию). Дульная энергия Оружия не должна превышать 3 Дж. Скорость шарика на выходе из канала ствола не должна превышать:
  2. Для автоматического оружия и пистолетов – 1.69 дж (130 м/с шаром массой 0,2 г). Для длинноствольного оружия с одиночной стрельбой – 3 дж (172,5 м/с 0,2 г).
  3. При игре в зданиях или закрытых помещениях для стрельбы внутри помещения разрешается использовать только оружие, энергия шарика на выходе из канала ствола которого не превышает 1,69 дж (130 м/с шаром массой 0,20 грамма).
- Организаторы оставляют за собой право в ходе игры замерить привод игрока рабочим шаром с пересчетом в джоули.
4. Разрешается использовать только механы. Для пулеметов - электро-короба или электро-бункера, если они соответствуют реальному прототипу.

### **Пиротехника:**

1. Для изготовления имитаций гранат и мин разрешается применение петард только промышленного производства, прошедших государственную сертификацию в РФ, и имеющих в свободной продаже на территории РФ.
2. Допускается имитация, своим внешним видом похожая на реально существующий прототип и созданная на базе петард до "Корсар № 4" включительно, без дополнительных эффектов в виде искр, звука и т.п., где поражающим элементом являются шары калибра 6 мм ВВ весом до 0,20 г, либо цельный горох.
3. Игровая пиротехника должна пройти проверку перед игрой. Запрещается одновременный подрыв растяжек и мин, находящихся на расстоянии ближе 20 см друг от друга.
4. На играх допускается применять промышленно изготовленные дымовые шашки и гранаты без внесения дополнительных изменений в конструкцию. Шашки черного дыма, иные дымовые, маскирующие, отравляющие и прочие химические средства на играх запрещены. Сертифицированные дымовые шашки (белый дым) к использованию разрешены.
5. Запрещено применение дымовых шашек в помещениях.
6. Разрешено обезвреживать мины и растяжки путем однократного аккуратного перерезания провода. Помните: это часть материального имущества игрока, которую он должен иметь возможность впоследствии восстановить. При этом трогать (перемещать, красть, портить и т.д.) мины, гранаты и пульт (машинку) запрещено.
7. Разрешено использование гранатометов дробового типа, работающих на Грингазе (без согласования с мастерами) и на CO2 (строго по согласованию с мастерами). Разрешены сертифицированные, промышленно изготовленные ТАГи, ВОГи. Запрещена стрельба прямой наводкой по игрокам.

### **Имитация холодного оружия:**

1. В качестве имитации короткого холодного оружия допускается применение муляжей, "режущие" части которых выполнены из пластмассы (полистирол, полиэтилен) и резины, не имеющие острых кромок, общей длиной до 45 см.
2. Изогнутые муляжи измеряются по прямой между двумя крайними точками.
4. Имитация холодного оружия должна быть изготовлена и применяться с соблюдением всех мер безопасности, исключающих любое травматическое воздействие.
5. Запрещается метание холодного оружия

## **Штурмовые щиты:**

Внимание!!! Щиты заявляются заранее, организаторы в праве запретить использование в индивидуальном порядке.

1. К игре допускаются оригиналы и реплики штурмовых щитов весом не менее 15 килограмм.
2. Щит можно использовать в качестве укрытия от попаданий из стрелкового оружия, осколков от гранат с расстояния более 3 метров и от холодного оружия.
3. Щитonosцу при работе щитом разрешается пользоваться гранатами, холодным оружием и пистолетом (в том числе пистолетом-пулемётом).
4. В случае взрыва гранаты на расстоянии ближе трёх метров или попадания из подствольного гранатомёта, когда ни один из поражающих элементов не поразил щитonosца, щит считается разбитым. Щитonosец обязан в течение не более 5 секунд положить щит на землю/пол и продолжить бой без него. Примечание: если граната взорвалась на указанном расстоянии с внутренней стороны щита, то и щитonosец (а также все игроки за щитом в радиусе поражения гранаты) считается мертвым и щит сломанным одновременно.
5. Щит является отремонтированным только после доставки его на свою базу. В случае, если бой произошел на своей базе, щит считается отремонтированным только после того как все враги (живые и мертвые) покинут территорию базы, а бой будет окончен.
6. Разрешается теснить щитом, подставлять под удары холодным оружием.
7. Запрещается применять щит в качестве холодного оружия, наносить им удары.
8. Запрещается наносить удары по щиту каким-либо иным оружием кроме холодного. Не допускаются удары прикладом, ногами или руками. Допускается хватать и удерживать щит за край.
9. Запрещено использование немаркированного щита.

## **Боевое взаимодействие:**

1. После попадания шара или очереди (исключая рикошеты) или поражающего элемента от гранаты в любую часть тела игрок считается раненым, обязан крикнуть слово «ранен», лечь (сесть, если невозможно лечь).
2. Раненый игрок имеет право пользоваться только пистолетом и гранатами до перевязки из положения сидя/лёжа.

3. Раненый игрок может комментировать любые события, происходящие вокруг, однако обязан также отыгрывать ранение: стонать, громко кричать, звать на помощь, молиться и тп.

4. Раненый игрок может использовать бинт для перевязки. Бинт необходимо полностью намотать на пораженную часть тела в течение 10 минут после ранения (в противном случае – наступает смерть). Перебинтованный игрок имеет статус «раненый», должен в течение двух часов снять бинт у специалистов во избежание игровой смерти. После наложения повязки имеет право пользоваться первичным оружием.

5. Повторное попадание шара в любую часть тела, поражение гранатой в радиусе 3-х метров, поражающего элемента от гранаты приводит к игровой смерти - игрок обязан надеть красную повязку (включить красный фонарь, если темно), лечь (сесть, если невозможно лечь), перевести ПДА в состояние «суицид», дождаться окончания игрового момента и уйти в мертвяк.

6. Добивание раненного возможно повторным выстрелом (в случае непосредственной близости раненного к стрелку выстрелом в землю и криком «добит»), имитацией холодного оружия по «правилу Майки» или гранатой.

7. Попадание имитацией холодного оружия по умолчанию считается летальным. Игрок, нанеший удар, вправе заявить о ранении своему оппоненту. В таком случае тот считается «раненным», и отыгрывает соответственно.

#### **Бой с применением охолощенного оружия (СХП):**

Охолощенное оружие допускается только по личному согласованию игрока с организаторами!

Охолощённое оружие используется для имитации реальных боевых действий путём светозвукового эффекта.

1. Игрок вправе передвигаться с приводом и охолощенным оружием одновременно.

2. Игрок, стреляющий из СХП убивается по общим правилам.

3. Из СХП возможно убить другого игрока только подойдя к нему на расстояние не более 2 метров и громко крикнуть - «УБИТ!»

**ЗАПРЕЩЕНА СТРЕЛЬБА ИЗ СХП В СТОРОНУ ИГРОКОВ, КОТОРЫЕ НАХОДЯТСЯ ОТ ВАС НА РАССТОЯНИИ МЕНЕЕ 3 МЕТРОВ! ОТ 2 ДО 10 МЕТРОВ РАЗРЕШЕНА СТРЕЛЬБА ТОЛЬКО В ЗЕМЛЮ, В НАПРАВЛЕНИИ ПРОТИВНИКА.**

### **Бой с применением имитации холодного оружия:**

1. Поражением холодным оружием считается касание режущей кромкой или острием противника по «Правилу Майки»
2. Обоюдный «удар» засчитывается обоим игрокам. Обоюдным ударом считается поражение игроков с разницей во времени менее секунды.
3. Тренировочные бои и бои на арене (или иных игровых эвентах, подразумевающих бой на ножах без летального исхода) по предварительной договоренности игроков между собой смертельными не являются и не несут за собой никаких последствий.
4. Не допускается:

Любой рукопашный контакт (толчки, пинки, силовые захваты, заломы, броски и т.д.).

Строго запрещено наносить ранения имитацией холодного оружия в голову, шею и горло (шея от основания и выше, и горло от места схождения ключичных костей и выше). За нарушение данного требования на игрока налагается штраф в виде несокращаемого мертвяка.

5. Допускается:

Блокирование клинка щитом

### **«Правило Майки»:**

Областью поражения является участок тела, ограниченный контурами обычной майки, а именно:

От левого плечевого сустава (исключая левую руку) до правого плечевого сустава (исключая правую руку) по линии, исключая область шеи.

От правого плечевого сустава до правой части талии по линии туловища.

От правой части талии до левой части талии по линии ремня.

От левой части талии до левого плечевого сустава по линии туловища.

Попадание в любые части тела, которые не входят в эту зону, не считается ни фактом ранения, ни фактом смерти.

Не поражаемыми и запрещенными к поражению зонами являются:

голова, шея, пах.

### **Пленение, оглушение, допрос, обыск:**

1. Пленение производится следующим образом: рукояткой ножа нужно дотронуться между лопаток потенциального пленного и сопроводить фразой «пленен». Для

конвоирования достаточно одного игрока, который должен держать руку на плече конвоируемого.

2. Пленный обязан четко выполнять все команды, которые дает захвативший его в плен. Пока рука находится на плече плененного, он не может предпринимать никаких действий для защиты или побега. Это время можно использовать для «связывания» пленного.

3. Связывание жертвы имитируется следующим образом: на каждую руку в отдельности повязывается кусок верёвки или ремень, перемычка между верёвками отсутствует; на каждую ногу в отдельности повязывается кусок верёвки или ремень, перемычка между верёвками отсутствует.

4. Со "связанными" ногами игрок не может ходить и бегать. Можно только прыгать или перекатываться по земле. Он может совершать активные действия. Например, "харакири" "припрятанным" ножом, разрезать веревки на ногах, или даже попытаться напасть на "обидчиков". Не может совершать такие действия, если его держит за плечо охранник. Рекомендуется для содержания "пленного" на базе.

5. Со "связанными" руками игрок не может производить никаких действий руками, но может попытаться убежать. Рекомендуется для передвижения с "пленным".

6. "Связанный" не может предпринимать активных действий или пытаться убежать, если его держит за плечо конвоир.

7. Убежавший из плена игрок может самостоятельно снять верёвки с рук, когда окажется, по его мнению, в безопасности (в окружении сокомандников, либо в отсутствие активной погони).

8. В случае гибели захватившего в плен, пленный вправе считать себя свободным. Все игровые вводные, сказанные охранниками, теряют свою силу.

9. Любой пленный может быть подвергнут допросу.

10. Допрашивающий в обязательном порядке объявляет начало допроса и задает пленному наводящие вопросы, на которые пленный отвечает только правду, но односложно словами "да" или "нет".

11. Допрашивающий имеет право задать допрашиваемому 10 вопросов. После 10-го ответа игрок умирает. Если было задано менее десяти вопросов во время допроса – допрашиваемый имеет статус «раненый».

12. Оглушение отыгрывается аналогичным пленению действием, только вместо «пленен» необходимо сказать «оглушен». Жертва оглушена на 10 мин, молча лежит (при невозможности сидит) на земле, не может сама передвигаться. Перемещение оглушенного тела осуществляется физически. Молчание пленного достигается командой: «Во рту кляп!». Время действия кляпа – до команды отмены, либо если игроку «развязали» руки, и он вытащил «кляп» своими руками.

13. Оглушение не действует на игрока в защитном шлеме, каске.

14. Оглушенному игроку запрещается любое словесное взаимодействие с игроками.
15. Время плена не должно превышать 1 час со времени факта пленения.
16. Сократить время ареста можно при помощи договора о взаимовыгодном сотрудничестве.
17. Через 1 час плена игрок считается мертвым, переводит ПДА в состояние "суицид" и уходит в мертвяк. Джентльменским правилом условлено считать, что не следует проводить более 1 пленения с интервалом менее 15 минут.
18. Пленный игрок может быть отпущен на волю в любой момент.
19. Игровое имущество допускается размещать и прятать на теле ТОЛЬКО в верхнем слое одежды. Запрещается размещать и прятать игровое имущество в нижних слоях одежды.
20. Допускается обыск плененного, оглушенного и мертвого игрока: обыскивающий касается рукой оружия, ножа, гранат и говорит: "Изъято". При этом оружие остается у пленного, но пользоваться им он не имеет права, до освобождения или "смерти".
21. Запрещается использовать фразу «Изъято все». (в случае, если игрок отказывается от физического обыска, он обязан сам предоставить всё игровое имущество и оружие тому, кто его обыскивает).
22. Запрещается Условный обыск («давай, как будто я тебя обыскал»)
23. Изъятию подлежит все игровое имущество за исключением неотчуждаемого имущества.
24. Проводящий обыск имеет право приказать предъявить содержимое сумки/рюкзака (игрового), вывернуть карманы, расстегнуть или снять верхнюю одежду, головной убор. Отказывать, в данном случае, обыскиваемый не имеет права (даже если он оглушен).
25. Игровые персонажи, выполняющие технические функции, например, раскладывание артефактов на полигоне, имеют отдельную сумку с неотчуждаемым имуществом и не обязаны показывать ее содержимое. После смерти ее не скидывают.
26. После оглушения можно обыскать пленного и забрать все игровые предметы. Если после этого оглушенного не добивать, а просто уйти с награбленным имуществом, то после пробуждения он не будет помнить, кто его оглушил.
27. Если обыскиваемый смог утаить какое-либо оружие, то он вправе воспользоваться им как для обороны, так и для игрового самоубийства.
28. Использование боевых и силовых приемов, каких-либо единоборств и боевых систем категорически запрещено!

## **Игровой транспорт(далее ИТ):**

ИТ группировок допускается на игру только по согласованию с организаторами!  
Количество человек, допустимых к перевозке в ИТ(десант) так же обговаривается с владельцем ИТ в индивидуальном порядке!

**!ЗАПРЕЩЕНА! намеренная порча или кража любого транспортного средства, находящегося на территории полигона. За нарушение данного правила - бан, удаление с полигона и незамедлительная передача нарушителя правоохранным органам). МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ИТ ПО ПОЛИГОНУ – 30 КМ/Ч В ДНЕВНОЕ ВРЕМЯ И 10 КМ/Ч В НОЧНОЕ.**

**ЗАПРЕЩЕНА ОСТАНОВКА ИТ ЖИВОЙ СИЛОЙ!**

**!ЗАПРЕЩЕНО! Стрелять по стёклам, кидать гранаты в кабину ИТ. За нарушение данного правила - бан, удаление с полигона и незамедлительная передача нарушителя правоохранным органам).**

Игровой транспорт может передвигать по полигону в любом месте, за исключением не игровых локаций (не игровая стоянка транспорта и т.д.), и имеет три игровых состояния:

1.Технически исправен:

ИТ полностью исправен и готов передвигаться по полигону с определённым количеством десанта.

2. Подбит: ИТ неисправно, движение запрещено.

Подбитие осуществляется путём подрыва гранатой на расстоянии не более 3 м от любой из сторон ИТ, при этом водитель считается контуженым и не может продолжать управление. Десант остаётся жив, но должен незамедлительно покинуть подбитый ИТ и далее может продолжать вести боевые действия на безопасном расстоянии.

**ТАК ЖЕ ЗАПРЕЩЕНО ВЕСТИ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ КАК ЧЕРЕЗ ОТКРЫТЫЕ ОКНА ИТ ТАК И ИЗ НИХ! СТРЕЛЬБА КАК ИЗ ИТ, ТАК И В ИТ РАЗРЕШАЕТСЯ ТОЛЬКО ПРИ НАЛИЧИИ ОТКРЫТОГО КУЗОВА (ПИКАП И П.Р)**

Ремонт подбитого ИТ осуществляется с помощью специального игрового рем-комплекта, не позднее, чем 5 минут после подбития. Для осуществления ремонта ИТ достаточно одного живого игрока на расстоянии не менее 3 метров от ИТ(но не сидя в салоне или кузове ИТ), при этом игрок не имеет права вести боевые действия. По прошествии 15 минут после начала ремонта, водитель считается снова дееспособным, а транспорт считается восстановленным и может дальше свободно передвигаться по игровой территории полигона, неся с собой десант.

Если ИТ не был отремонтирован, то воитель считается убитым и совершает действия согласно общим правилам игровой смерти, включает аварийные огни и уезжает на место стоянки (локация к которой по игровому привязан водитель)

### 3. Мёртв

ИТ с включённой аварийной сигнализацией со скоростью 10 км/ч уезжает на место стоянки (локация к которой по игровому привязан водитель), при этом игрокам запрещено любое взаимодействие с ИТ(в том числе КПП должно незамедлительно предоставить ИТ беспрепятственный проезд).

Через час после прибытия на место стоянки, ИТ считается полностью исправным без применения рем-комплекта.

## **Взаимодействие с электронной имитацией Зоны:**

На игре присутствует электроника системы «Луч», предназначенная для отыгрыша аномальной Зоны отчуждения. В нее входят:

1. ПДА:
  - С момента получения игроком ПДА, он несет полную материальную ответственность за него. По окончании игры ПДА сдается ответственному лицу
  - ПДА запрещается снимать во время нахождения на игровой территории
  - Запрещается отключать питание, самостоятельно менять прошивку
  - Рекомендуются следить за «игровым состоянием» ПДА. Игрок, на ПДА которого зафиксирована смерть, считается убитым. Он должен отыгрывать соответствующее состояние.
2. Аномалии:
  - Запрещено перемещать аномалии, отключать питание, намеренно наносить им ущерб
3. Флешки:
  - используются игроками в качестве электронных аптечек и антирадов
  - при выдаче/продаже игроку соответствующим персонажем выдается контейнер для переноски. Запрещается переноска флешек без контейнера.

### **Электронные игровые состояния:**

1. Живой (ПДА работает в штатном режиме)
2. Мертвый (ПДА сообщает о смерти от аномалии/суицида)
3. Зомбированный (ПДА сообщает о состоянии Зомби). В случае сообщения на ПДА о зомбировании, игрок обязан отыгрывать состояние зомби, направляясь кратчайшим путем в ближайший мертвяк.

## **Правила взаимодействия с монстрами:**

Монстры в игре еще не изучены, соответственно, некоторые аспекты взаимодействия будут узнаваться игроками во время игры. Однако, во имя техники безопасности, мы выкладываем правила убийства монстров и их возможности поражения.

**Кровосос:** контактный монстр, поражающий игрока касанием. Первое касание – ранение, второе касание – смерть.

Убивается при помощи любого страйкбольного оружия кроме ножа. На теле монстра сзади и спереди находятся датчики, считающие попадания. После попадания нужного количества шаров в датчик, он сигнализирует о смерти монстра. Количество попаданий неизвестно, узнается в игре.

**Снорк:** контактный монстр, поражающий игрока касанием. Первое касание – ранение, второе касание – смерть.

Убивается попаданием из страйкбольного оружия в живот.

**Зомби:** контактный монстр, убивающий касанием или попаданием из страйкбольного оружия.

**Убийство зомби:** после поражения шаром или подрыва гранаты рядом с ним, зомби падает и находится в состоянии оглушения в течение 10 секунд. За это время его необходимо добить ножом по правилу майки. Во время оглушения зомби не сопротивляется.

## **Аспекты использования игрового имущества:**

1. Крупногабаритным игровым имуществом считается любой предмет сумма длинны трех измерений, которого превышает 100 см или не может поместиться в рюкзак или вещмешок.

2. Все крупногабаритное игровое имущество обязательно для сброса при оглушении и/или игровой смерти.

3. Отдельные виды артефактов должны переноситься в специальных контейнерах. (информацию о правилах переноски артефактов игроки будут получать во время игры от игровых персонажей)

### **Игровые карты:**

1. Игровые карты местности с пометками и без них являются отчуждаемым игровым имуществом.

### **Игровые тайники (схроны):**

1. Участникам игры разрешено устраивать схроны на всей игровой территории с обязательным указанием места на игровой карте и описанием конкретного места.

2. Запрещено устраивать схроны и прятать игровое имущество в «пожизнёвых» вещах и под ними, а также обкладывая схрон пожизневыми вещами.
3. Все имущество в схроне должно быть защищено от воздействия влаги.
4. Игрок обязан предоставить организаторам всё содержимое схронов по окончании игры.

### **Депозитарий игрового имущества:**

1. Для сохранения игровой валюты и игрового имущества по окончании каждой игры участникам игры надлежит: составить список игрового имущества и произвести учет игровой валюты; передать данные, игровое имущество и игровую валюту организаторам.
2. Все имущество из списка сохраняется за игроками, и передается группировке/игроку на старте следующей игры. Организаторы оставляют за собой право время от времени объявлять инфляцию и сокращать объемы для всех участников всех группировок одновременно. Кроме этого, имущество на депозитарии может быть обнулено вследствие наложения на группировку/игрока штрафа за нарушение правил игры или в связи с особенностями поворота сюжетной линии игры.

### **Правила игровых баз/лагерей (локации фракций):**

1. Запрещено находиться в состоянии сильного алкогольного опьянения. Состояние определяется игротехниками или организаторами и обсуждению не подлежит. По первому требованию игротехников или организаторов, игроку, уличенному в злоупотреблении алкоголем, надлежит следовать указаниям игротеха/организатора. В случае невыполнения такого требования или споров, к виновному будут применены меры жесткого дисциплинарного воздействия и отказано в продолжении участия в игре и в последующих играх проекта.
2. Запрещено находиться на локациях мертвым.
3. Допускается применение любых видов вооружения в помещениях (с соблюдением ТБ и правил по допуску оружия).
4. Еда и напитки, продаваемые в баре за игровую валюту (выдаваемые по талонам у военных), являются отчуждаемыми. Все игровое имущество, оставленное без присмотра, может быть украдено (даже если его оставили игротехники локации).
5. Локации для фракций определяются мастерским составом. Все локации фракций являются игровыми, а это значит, что на всей территории можно стрелять, применять холодное оружие и гранаты.
6. Все «абсолютные» препятствия должны быть согласованы с организаторами и соответственно обустроены. (хотите стену – делайте стену из досок или плотных баннеров, закрытый проход должен быть закрытым проходом, а не проемом двери, перетянутым киперной лентой).

7. Дверь должна быть дверью, а не куском киперной ленты.
8. Дверь должна физически запираться на щеколду (с возможностью открытия с любой стороны). В противном случае дверь считается открытой.
9. Дверь, закрытая изнутри на щеколду, может быть взломана подрывом одной гранаты. Разрушенная дверь восстанавливается по окончании боя без дополнительных затрат.
10. Укреплённые двери («гермо-дверь») маркируются отдельным чипом, открытие/закрытие замка требует отыгрыша: 1 минута на открытие и 1 минута на закрытие. Процесс открытия и закрытия двери по времени не регламентируется.
11. Укреплённые двери («гермо-дверь») могут быть разрушены путем применения заряда повышенной мощности – «штурм-заряда». Восстановление гермо-двери происходит путём получения группировкой нового чипа и установкой его на дверь по окончании боевых действий.

## **Правила мертвяка.**

После наступления игровой смерти игрок должен: достать красную тряпку или красный фонарь, если темно, перевести ПДА в режим суицида и проследовать в ближайший мертвяк.

Время мертвяка 1 час.

На игре будет присутствовать 2 мертвяка:

### **Мертвяк в Прикордонье:**

По приходу в мертвяк игрок первым делом должен подойти к устройству оживления и убедиться, что на ПДА включится таймер обратного отсчёта. Устройство оживления будет находиться в доступном месте. Брать в руки/перемещать /забирать строго запрещено.

После этого игрок должен оставаться в мертвяке до истечения таймера обратного отсчёта на ПДА

### **Мертвяк на территории ЧЗО:**

В мертвяке будет находиться ММД (мастер «мёртвых душ») с устройством оживления.

Время мертвяка можно сократить отыгрышем зомби или хоз. работами (На усмотрение ММД)

## **Наиболее грубыми нарушениями правил являются:**

- 1. Игнорирование попадания поражающим элементом**
- 2. Нарушение правил по ранениям и последующему лечению**
- 3. Внеигровые конфликты (от устной брани до рукоприкладства), портящие удовольствие от игрового процесса участникам игры (немедленный бан и удаление с полигона)**
- 4. Намеренная порча (кража) имущества проекта и игроков (бан, удаление с полигона или передача правоохранительным органам)**
- 5. Засвет игровой территории умершим игроком. Допускается освещать себе путь не далее, чем 1 метр перед собой (под ноги), либо освещать путь красным фонарём**
- 6. Нахождение на полигоне без защитных очков или маски**
- 7. Стрельба по «некомбатантам» и игротехническим персонажам, иммунным к воздействию стрелкового оружия**
- 9. Злоупотребление алкогольсодержащими напитками**
- 10. Употребление наркотических препаратов (немедленный бан и удаление с полигона)**

**За вышеуказанные нарушения предусматривается административное наказание, начиная со штрафного мертвяка без права сокращения и вплоть до немедленного удаления с полигона с последующим баном (запретом на участие) на одну, несколько или все игры. За иные (более легкие) нарушения предусматривается административное наказание от устного замечания до штрафного мертвяка с правом сокращения. Выбор административного наказания организаторы оставляют за собой, принятое решение обсуждению не подлежит.**