



ПРАВИЛА СТРАЙКБОЛЬНЫХ ИГР КЛУБА «Tactic Force»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящие Правила регулируют взаимоотношения участников на страйкбольных играх, организованных **Страйкбольным клубом «Tactic Force / Тактик Форс»**, далее **Организатор**.

1.2. Страйкбол (или AirSoft), далее "Игра" – командная, военно-спортивная игра. За участие в игре могут взиматься взносы в виде денежных средств или посильного участия в подготовке и проведении Игры. Взносы в первую очередь направлены на оплату аренды игровых площадок и дополнительных сервисов, предоставляемых Организатором Игры.

1.3. Цель игры – коллективный отдых на природе, нейтрализация негативных эмоций и агрессивных устремлений, радость взаимного общения людей со схожими увлечениями.

1.4. **Страйкбольной командой** признается объединение игроков, имеющее название и командира (представителя), являющегося совершеннолетним (18 лет и более) полностью право- и дееспособным лицом.

Примечание: Поскольку Страйкбол - командная игра, Организатор вправе сформировать команду и назначить Командира из одиночных игроков на время проведения игры с целью упорядочивания игрового процесса.

1.5. **Участниками игры** являются игроки, пленные, убитые, игровые некомбатанты, посредники (также исполняющие роль судей).

2. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

2.1. Время начала и окончания, границы игровой территории, задачи игры, а также другие игровые вопросы определяются **Сценарием Игры**.

2.2. Сценарий игры размещается на публичном электронном ресурсе Организатора до начала Игры, не менее чем за 3 недели до даты проведения Игры, а также доводится участникам Игры на общем построении непосредственно перед игрой.

2.3. Любой Сценарий, содержащий ссылку на настоящие Правила:

- а) не может противоречить им и означает автоматическое выполнение их положений на игре;
- б) может содержать ограничения и условия, дополняющие и ужесточающие установленные Правилами.

2.4. Любое лицо, заявившее об участии в игре, автоматически присоединяется к установленным Сценарием условиям и ограничениям.

3. ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ

3.1. Игровая территория может, как иметь очерченные границы, так и не иметь их.

3.2. В игровую территорию **не могут включаться**:

- а) территории, игра на которых может привести к конфликтам с местным населением (жилые кварталы, действующие промышленные и особо охраняемые объекты, посадки с/х культур и т.д.);
- б) жилой лагерь (лагеря) команд и отдельных участников.

3.3. Граница всех участков, находящихся внутри игровой территории, но не включенных в нее, должна быть обозначена киперной (сигнальной) лентой красного/белого или черного/желтого цветов, либо четко оговорена в Сценарии (например, указана на карте).

3.4. Запрещается ведение игровых действий с/на/через неигровую территорию.

3.5. Запрещается устройство жилого лагеря (лагерей) в непосредственной близости от игровой территории, или иное расположение, способное помешать нормальному ходу игры.

4. УЧАСТНИКИ ИГРЫ И ЛИЦА, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ИГРОВОЙ ТЕРРИТОРИИ.

4.1. ИГРОКИ / КОМБАТАНТЫ

4.1.1. В игре участвуют две или более команд, экипированных, вооружённых и оснащенных с учётом требований разделов 6 - 10 настоящих Правил.

4.1.2. К участию в игре допускаются лица, достигшие 18 лет и согласные с настоящими Правилами. С согласия команд – организаторов игры, возможен допуск на игру лиц, не достигших возраста 18 лет под личную письменную ответственность командира команды (представителя), в составе которой они выступают.

4.1.3. Возможность участия в игре по медицинским показаниям определяется самим игроком или лицом за него отвечающим. Вся ответственность за правильное определение возможности участия лежит на самом игроке или лице за него отвечающим.

4.1.4. Запрещается участие в игре лицам в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, а также в других видах состояний изменённого сознания.

4.2. ПЛЕННЫЕ

4.2.1. Любой игрок может быть захвачен или сдаться в плен, если это предусмотрено в Сценарии игры.

а) Способ захвата в плен: легким хлопком по спине противника. Возможно одновременное пленение не более 1-ого игрока одним игроком, если иное прямо не установлено Сценарием.

б) Добровольная сдача в плен. В этом случае количество одновременно пленяемых не ограничено.

4.2.2. Пленный игрок остается в игре.

4.2.3. Пленный игрок по желанию пленившей стороны:

а) либо должен правдиво ответить на 3 вопроса и быть немедленно отпущен;

б) либо должен быть отпущен через 1 час после пленения, если иной порядок прямо не предусмотрен Сценарием.

Отпущенный игрок считается убитым (возможно условное уничтожение пленного с помощью игрового холодного оружия или одиночным выстрелом из игрового стрелкового оружия минимальной мощности в область корпуса пленного или в землю рядом с ним, обозначающее "расстрел" данного пленного, по желанию расстреливаемого)

4.2.4. Освободить пленного может любой игрок своей стороны. Освобождение из плена обозначается легким хлопком по спине. Освобожденный игрок не считается убитым.

4.2.5. Пленный игрок не имеет права:

а) использовать игровое оружие и средства усиления, в том числе и против себя;

б) привлекать внимание игроков своей стороны к факту своего нахождения в плену, кроме как поднятыми вверх 2мя руками;

в) пытаться бежать из плена;

г) если он не был освобожден, сообщать своей стороне любые сведения о противнике, полученные им за время пребывания в плену.

4.3. «УБИТЫЕ» И ИГРОВЫЕ НЕКОМБАТАНТЫ

4.3.1. Убитым считается игрок, пораженный способами, указанными в Приложении 1 к Правилам или способами, дополнительно предусмотренными Сценарием.

4.3.2. Убитый выбывает из игры на оговорённое Сценарием время.

4.3.3. Убитый незамедлительно должен:

а) громко и четко крикнуть «Убит!» (если этот момент специально не оговорен в сценарии), обозначить себя маркером - красной лентой / куском красной материи или фонарем красного цвета, размер и место расположение маркера должно быть ясно различимым для других игроков;

б) кратчайшим путем, избегая намеренного прохождения через позиции противника и зоны активных боевых действий, а при невозможности проследовать в оговорённое Сценарием место;

4.3.4. Убитый не имеет права:

- а) заниматься разведкой позиций противника и игровой ситуации;
- б) вступать в разговоры/радиопереговоры с игроками, находящимися в игре;
- в) любым способом, в том числе радиопереговорами/громким разговором с убитыми/некомбатантами, сообщать другим игрокам сведения о противнике и ходе игры,
- г) лично передавать игрокам, находящимся в игре, игровое оружие, снаряжение и боеприпасы.

4.3.5. Убитый имеет право оставить свое игровое оружие, боеприпасы и снаряжение на месте гибели. Оставленное имущество может быть подобрано и использовано игроками, находящимися в игре и имеющими согласие владельца, полученное до момента его гибели. Ответственность за оставленное имущество лежит на владельце.

4.3.6. К игровым некомбатантам относятся: вышедшие из игры игроки, фото- и кинооператоры, повара и иные лица, прибывшие с командами-участницами и находящиеся на игровой территории во время игры.

4.3.7. Игровые некомбатанты, во избежание недоразумений должны всё время нахождения в игровой зоне:

- а) должны быть экипированы согласно п. 6.1, 6.2 и 6.5 настоящих Правил;
- б) носить ленту или фонарь красного цвета, ясно различимые для других игроков;
- в) избегать своего присутствия в зоне активных боевых действий.
- г) выполнять требования любого игрока покинуть данный участок игровой территории (линию контакта с противником, места засад и т.д.)

4.3.8. Игровые некомбатанты не должны мешать ходу игры, выдавать местонахождение игроков и передавать игрокам любую информацию, способную повлиять на ход игры.

4.3.9. Игровые некомбатанты не имеют права, любым способом, в том числе радиопереговорами/громким разговором с убитыми/некомбатантами, сообщать другим игрокам сведения о противнике и ходе игры.

4.3.10. Игровые некомбатанты имеют право доставлять из жилого лагеря игрокам и от игроков в жилой лагерь продовольствие, воду, горючее и прочее имущество, если это не запрещено Сценарием.

4.3.11. Вышедшие из игры игроки, при возвращении в игру не должны сообщать другим игрокам сведения о противнике и ходе игры, полученные во время нахождения в статусе игровых некомбатантов.

4.3.12. Игровые некомбатанты сами несут ответственность за травмы, порчу имущества и иные возможные последствия своего нахождения на игровой территории.

Ответственность за поведение игровых некомбатантов лежит на команде, вместе с которой они прибыли.

4.3.13. Стрельба в убитых и игровых некомбатантов запрещается.

Для уменьшения вероятности случайного обстрела, убитым/некомбатантам рекомендуется также носить заметные/демаскирующие одежды или снаряжения красного цвета (накидки, платки и т.д.). Использование одежды или снаряжения красного цвета игроками, находящимися в игре, запрещается.

4.4. НЕИГРОВЫЕ НЕКОМБАТАНТЫ

4.4.1 К неигровым некомбатантам относятся местные жители и туристы находящиеся на игровой территории во время игры.

4.4.2 Стрельба в неигровых некомбатантов запрещается.

Отношения с туристами, местными жителями, грибниками и рыбаками должны быть равными и нейтральными. Провоцирование конфликтных ситуаций и разрешение их силовыми методами не допускается.

4.5. ПОСРЕДНИКИ

4.5.1. Ход игры, выполнение игровых задач и соблюдение настоящих Правил могут контролироваться посредниками (судья, маршалы), назначаемыми Организатором. Решения и указания посредников по вопросам соблюдения Правил и Сценария являются обязательными для игроков и обсуждению во время игры не подлежат.

4.5.2. Любые вопросы по деятельности посредников обсуждаются после окончания игры.

4.5.3. Знаком посредника является сигнальный жилет с надписью «ПОСРЕДНИК» / «ОРГАНИЗАТОР», если иное не установлено Сценарием. Внешний вид посредника доводится до игроков на предыгровом построении.

4.5.4. Посредники не принимают участие в игре.

Стрельба в посредников запрещается.

5. ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ И РАЗРЕШЕНИЕ ИГРОВЫХ КОНФЛИКТОВ

5.1. **Игра ведётся на честность.** Игрок обязан сам фиксировать факт своей гибели или пленения. Все сомнения в факте гибели/пленения должны трактоваться в пользу его наступления.

5.2. Игра основана на взаимном уважении.

Не допускаются:

- а) силовой контакт, попытки отобрать оружие и снаряжение, любые другие агрессивные физические действия между участниками игры;
- б) причинение умышленного вреда чужому имуществу, его присвоение и использование, без согласия хозяина;
- в) умышленное использование убитых или убитого как передвигающегося или стационарного естественного укрытия;
- г) поведение или действия, оскорбляющие честь и достоинство участников игры;
- д) иные действия/бездействие и поведение, создающие явную угрозу безопасности людей и порчи чужого имущества, ведущее к конфликтам между участниками игры и испорченному настроению.

5.3. Все эпизоды, которые прямо не регулируются Правилами и Сценарием, или по которым возможны разночтения Правил/Сценария, должны трактоваться исходя из принципов п. 5.1, 5.2 Правил.

5.4. При наступлении ситуации, угрожающей здоровью участников игры и порче имущества (травма участника игры, падение в реку/яму, возникновение пожара и т.д.) игра вокруг места происшествия останавливается, находящиеся вокруг игроки вне зависимости от игровой стороны и степени вины в возникновении инцидента должны:

- а) принять все меры по вызову и оказанию помощи и ликвидации опасности;
- б) после чего могут вернуться в игру в соответствии со своим статусом на момент начала ликвидации последствий происшествия (игрок, убитый и т.д.).

5.5. При возникновении конфликта между участниками игры, он должен быть разрешен максимально вежливым и корректным способом. Проводимое разбирательство не должно мешать игрокам, не участвующим в споре.

Участники спора должны обозначить себя как игровых некомбатантов, покинуть зону активных боевых действий и:

- а) либо по взаимной договоренности обменяться контактной информацией для разрешения конфликта после игры, после чего прекратить разбирательство и вернуться в игру в соответствии со своим статусом на момент возникновения спора (игрок, убитый и т.д.);
- б) либо вызвать посредника для разрешения конфликта;
- в) либо покинуть игровую территорию до момента разрешения конфликта.

5.3 Маркировка игроков \ опознавание «свой-чужой»

5.3.1. В том случае, если Организатором принимается решение о применении маркерных средств для опознавания противоборствующих/союзных сторон, как то – цветные ленты, повязки, скотч и т.п., игрок обязан разместить у себя маркер по следующим правилам, если этот момент отдельно не оговорен в Сценарии:

- а) на униформе - на левой и правой руке (плечо или предплечье);
- б) на снайперском костюме типа «гили» - на левой или правой ноге (голень) поверх костюма;
- в) на демаскирующей накидке - на левой или правой руке в районе предплечья ближе к кисти руки.

Запрещается снимать или менять знаки опознавания, если это не оговорено в Сценарии.

5.3.2 В случае, если по каким либо причинам (например, недостаток или искажение освещения) опознавание может быть затруднено, то допускается применение аудиовизуальных команд, как обговоренных игроками заранее, так и «общепризнанных» - т.е. на вопрос – «Сторона?» должен быть дан правдивый ответ, если этот момент отдельно не оговорен в Сценарии.

6. ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА

6.1. Всеми участниками игры в течение всего времени нахождения на игровой территории должны выполняться правила ношения защитной амуниции, установленные разделом 2 Приложения 1 к настоящим Правилам.

Лица, не выполняющие требования по защите, несут всю ответственность за полученные травмы самостоятельно.

6.2. Допускается использование участниками любого милитари снаряжения и экипировки, промышленного или изготовленного самостоятельно, из числа не запрещенных законодательством РФ.

Запрещается использовать форму и знаки различия подразделений, полиции, сил специального назначения и т.п. если их основное массовое использование было ранее 1953 года.

6.3. Все игроки команды на игре должны быть экипированы в форму единой расцветки (цвет + рисунок) заявленную перед игрой, обеспечивающую их внешнюю схожесть, если иное не предусмотрено Сценарием.

6.4. Применение КЗС, «гили» и прочих маскирующих накидок разрешается, если игрок носит под ними форму той же расцветки, что и его команда на данной игре.

6.5. Запрещается переодевание в форму, не заявленную перед игрой, если иное прямо не предусмотрено Сценарием.

6.6. Гражданская одежда допускается только для игровых некомбатантов и в случаях, прямо предусмотренных Сценарием.

6.7. Допускаются к использованию на играх средства электронной навигации (GPS), радиостанции и мобильные телефоны, любые другие электронные устройства, разрешенные законодательством РФ, если ограничение на их использование прямо не установлено Сценарием.

7. ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ

7.1. Игровое холодное оружие: К участию в игре допускаются имитация только ножей, штык-ножей и штыков в виде муляжей, выполненных из мягкой пластмассы (полистирол, полиэтилен) или резины с учетом требований, указанных в разделе 3 Приложения 1.

7.2. Игровое стрелковое оружие и подствольные гранатометы. К участию в игре допускается

а) конструктивно сходные с оружием изделия, допущенные к обращению на территории РФ и изначально конструктивно предназначенные для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм и 8 мм с учетом требований, указанных в разделе 4 Приложения 1.

б) спортивное пневматическое оружие допущенное к обращению на территории РФ и изначально конструктивно предназначенное для стрельбы пластмассовыми шариками ВВ калибра 6 мм и 8 мм с учетом требований, указанных в разделе 4 Приложения 1. При использовании обязательно соблюдение Федерального закона РФ «Об оружии» в ред. от 29.06.2004 N 58-ФЗ.

7.3. Ручные гранаты: К участию в игре допускается имитация гранат выполненная на основе пиротехники промышленного изготовления, разрешенной к свободному обращению на территории РФ с учетом требований, указанных в разделе 5 Приложения 1.

8. СРЕДСТВА УСИЛЕНИЯ

8.1. К средствам усиления относятся имитации бомбардировочной авиации, минометов, реактивных установок, зенитных и противотанковых комплексов, выполненные с учетом требований, указанных в разделе 6 Приложения 1.

8.2. Использование на игре любых средств усиления разрешается только, если это прямо предусмотрено Сценарием, и только в порядке, установленном Сценарием.

8.3. Заряды средств усиления: К участию в игре допускается имитация минометных мин, НУРС, зенитных и противотанковых ракет выполненная на основе пиротехники промышленного изготовления, разрешенной к свободному обращению на территории РФ с учетом требований, указанных в разделе 6 Приложения 1.

8.4. Заряды авиационных средств усиления: Допускается только свободный (россыпью) сброс поражающих элементов с учетом требований, указанных в разделе 6 Приложения 1.

9. ИГРОВЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

9.1. Автотранспорт, бронетехника, авиация, флот: К участию в игре допускаются технически исправные транспортные средства, эксплуатация которых разрешена на территории РФ, с учетом требований, указанных в разделе 7 Приложения 1.

9.2. Игровые транспортные средства.

9.2.1. Использование на игре любых транспортных средств разрешается только, если это прямо предусмотрено Сценарием.

9.2.2. Если Сценарием прямо не предусмотрено иное, игровой моторный водный и автотранспорт может быть уничтожен способами, указанными в разделе 7 Приложении 1.

9.2.3. Перемещаться на неуничтоженном игровом транспорте могут только живые игроки, если иное не предусмотрено Сценарием на уничтоженном транспорте – только убитые. При уничтожении разрешается перевозка любых убитых игроков.

9.2.4. Уничтоженное игровое транспортное средство должно:

а) обозначить себя флагом или проблесковым фонарем (фонарями) оранжевого или красного цвета, ясно различимыми для игроков, допускается использовать штатные аварийные сигналы транспортного средства;

б) кратчайшим путем, избегая прохождения через позиции противника и зоны активных боевых действий, следовать в оговорённое Сценарием место, соблюдая правила использования на игровой территории. (п.7.2.10 Приложения 1.)

9.2.5. Водитель моторного водного и автотранспорта несет всю полноту ответственности за ущерб здоровью и имуществу участников игры, причиненный управляемым им транспортным средством при нахождении на игровой территории.

На водителя моторного водного и автотранспорта возложены все права и вся ответственность по вопросам соблюдения членами экипажа, настоящих Правил и Сценария игры.

9.3. Транспорт игровых некомбатантов.

9.3.1. Нахождение на игровой территории во время игры любых транспортных средств, прибывших с командами – участницами, но не допущенных к участию в игре, возможно только в исключительных случаях и с разрешения ответственного по транспорту, в указанном им порядке.

9.3.2. Водитель и пассажиры такого транспортного средства являются игровыми некомбатантами и должны выполнять все правила поведения игровых некомбатантов на игровой территории.

9.3.5. Ответственность за любой ущерб, полученный транспортным средством игровых некомбатантов на игровой территории лежит на его владельце.

10. ИНЖЕНЕРНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ПОЗИЦИЙ

10.1. Укрепления и заграждения: На игре допускается создание укреплений и заграждений (окоп, траншей, блиндажей, дотов, устройство амбразур в окнах зданий, ежей, рвов, надолбов, шлагбаум, баррикад, минных полей и т.д.) с учетом требований, указанных в разделе 8 Приложения 1.

10.2. Инженерные мины и растяжки: К участию в игре допускается имитация инженерных мин и растяжек выполненная на основе пиротехники промышленного изготовления, разрешенной к свободному обращению на территории РФ с учетом требований, указанных в разделе 8 Приложения 1.

10.3. Дымы и сигнальные ракеты: К игре допускаются промышленные дымовые шашки и сигнальные ракеты, разрешенные к обращению на территории РФ, с учетом требований, указанных в разделе 8 Приложения 1.

Использование дымов и сигнальных ракет разрешается только если это прямо предусмотрено Сценарием и только в порядке, установленном Сценарием.

10.4. Электро- и электронное инженерное оборудование. К участию в игре допускаются любые источники питания (батареи, генераторы) напряжением, вплоть до напряжения бытовой электросети (220В 50Гц), любое электро- и электронное оборудование (электроинструмент, лампы, прожекторы, датчики движения, сигнальные и видеосистемы и т.д.), работающее от данных источников с учетом требований, указанных в разделе 8 Приложения 1.

10.5. Источники тепла. На позициях допускается разведение костров и использование любых обогревательных приборов с учетом требований, указанных в разделе 8 Приложения 1.

10.6. Запрещается инженерное оборудование позициями способами, которые могут привести к конфликту с местным населением, лесной охраной и т.д.

11. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ

11.1. Ответственности за пропажу и порчу имущества, оставленного без присмотра на игровой территории или в жилом лагере Организаторы игры не несут.

11.2. Лица, нарушившие настоящие Правила принимают на себя всю имущественную и юридическую ответственность за ущерб, вытекающий из факта нарушений.

11.3. Игрок, уличенный в несоблюдении настоящих Правил, в особенности раздела 5 Правил, подвергается общественным санкциям вплоть до снятия с Игры, а также не допуска (бана) на другие игры Организатора, с занесением в «черный список» (бан-лист).

1. Общие положения

1.1. Страйкбол является спортом, связанным с повышенным риском получения травм, а также утери и порчи имущества игроков.

1.2. Прописанные в настоящем Приложении 1 ограничения являются регламентом техники безопасности и вводятся чтобы:

- с одной стороны, игра оставалась яркой и интересной,
- с другой стороны, минимизировать возможность получения травм и предпосылки к утере и порче имущество.

2. Защитная экипировка

2.1. Ношение защиты глаз обязательно для всех участников игры (игроков, пленных, убитых, игровых некомбатантов и посредников), находящихся во время игры на игровой территории.

Приспособления защиты глаз (очки, маски, забрала и т.д.) должны выдерживать попадание в упор 6мм (8мм) ВВ шарика максимальной энергии, допустимой на играх в соответствии с п 4.3 и 4.4 настоящего Приложения 1.

2.2. Для защиты лица рекомендуется применять маски, забрала, балаклавы и прочее аналогичное снаряжение. Крайне рекомендуется для игры в зданиях.

2.3. Для защиты головы рекомендуется применять каски армейского/полицейского образца и их пластиковые копии защитных цветов (камуфляж, черный, серый и т.д.). Крайне рекомендуется для игры в зданиях.

2.4. Для защиты локтей и колен рекомендуется применять наколенники и налокотники защитных цветов (камуфляж, черный, серый и т.д.). Крайне рекомендуется для игры в зданиях.

2.5. Для защиты корпуса рекомендуется использовать бронежилеты армейского/полицейского образца или их имитации защитных цветов (камуфляж, черный, серый и т.д.). Крайне рекомендуется для игры в зданиях.

2.6. Ответственность за наличие защитной экипировки, выбор ее типа и ее соответствие потребностям безопасности и требованиям по внешнему виду лежит на участнике игры.

3. Игровое холодное оружие

3.1. Конструкция и материал игровой имитации холодного оружия должны исключать возможность любого травматического воздействия, в том числе при поломке оружия в процессе касания клинком.

3.2. Касания клинком головы и шеи запрещаются.

3.3. Касание должно исключать возможность нанесения любого физического ущерба.

3.4. Убитым игровым холодным оружием считается игрок, получивший касание клинком в корпус тела, если указанное игровое оружие в момент касания:

- а) либо находилось в руках нападавшего;
- б) либо было прикреплено к игровому стрелковому оружию, находившемуся в руках нападавшего.

4. Игровое стрелковое оружие

Игровое стрелковое оружие, обозначенное в Правилах, не является оружием в понимании Федерального закона от 13.12.1996 N 150-ФЗ (ред. от 29.12.2015) "Об оружии", т.к. пневматические винтовки, пистолеты, револьверы с дульной энергией не более 3 Дж согласно статьям 1, 2, 3, 13 указанного закона к гражданскому или любому другому оружию не относятся, приобретаются без лицензии и не регистрируются. Таким образом, никаких ограничений на перевозку, ношение, продажу, передачу, приобретение, использование игрового стрелкового оружия закон и принятые в соответствии с ним подзаконные нормативно-правовые акты не содержат. Необходимо руководствоваться установленными настоящими Правилами принципами в отношении перевозки, ношения и использования игрового стрелкового оружия.

4.1. Игровое стрелковое оружие, обозначенное в Правилах, должно стрелять промышленно изготовленными, однородными, с содержанием пластиковой смеси и отсутствием ярко выраженного содержания металла, шариками ВВ калибра 6 мм или 8 мм весом от 0,12 до 0,48 грамма включительно.

4.2. Дульная энергия игрового стрелкового оружия определяется как:

Дульная энергия = Масса шара (кг) * скорость вылета шара из ствола в квадрате (м/с*м/с)/2.

4.2.1. Для расчета дульной энергии игрового оружия специальной аппаратурой измеряется скорость вылета шара из ствола.

4.2.2. Процедура замера дульной энергии:

- магазин замераемого игрового стрелкового оружия заряжается шарами заданной известной массы

- производится два одиночных выстрела в воздух

- производится три одиночных выстрела через измерительную аппаратуру. Фактическим значением дульной энергии принимается наибольшее из показанных значений.

* отстрел производится с дистанции не менее 15см от первой пары датчиков измерительного прибора

- Для ВВД винтовок – на инлайн регулятор наносится пломба, исключающая изменение его настроек.

При наличии – активируются другие блокировки изменения настроек системы.

4.3. Для применения в зданиях допускается любое игровое стрелковое оружие с дульной энергией при замере шаром массы 0,2 гр. не более 1,4 Дж (со скоростью шара на выходе из ствола **не более 125 м/с**)

4.4. Для применения на открытой местности, а также при штурме дотов, блиндажей и иных полевых укреплений допускается:

а) **автоматическое** игровое стрелковое оружие с дульной энергией не более 2,6 Дж (со скоростью шара на выходе из ствола **не более 160 м/с** при замере шаром массы 0,2 гр.);

б) игровое стрелковое оружие конструктивно не предназначенное для ведения автоматической стрельбы (кроме игрового стрелкового оружия с механизмом пружинно-поршневого типа взводимым вручную – т.н. **спринг**) с дульной энергией . не более 3 Дж (со скоростью шара на выходе из ствола **не более 170 м/с** при замере шаром массы 0,2 гр);

в) полуавтоматические или автоматическое короткоствольное игровое стрелковое оружие (пистолеты) с дульной энергией . не более 2,25 Дж (со скоростью шара на выходе из ствола **не более 150 м/с**. при замере шаром массы 0,2 гр).

При этом запрещается стрельба на расстояниях менее 20 м из игрового стрелкового оружия с дульной энергией более 2,6 Дж (со скоростью шара на выходе из ствола более 160 м/с при замере шаром массы 0,2 гр). Указанное расстояние определяются визуально, при этом ответственность за правильность определения расстояния лежит на стрелке.

4.5. Убитым игровым стрелковым оружием считается игрок, в которого попали хотя бы одним шариком в любую часть тела или снаряжения. Рикошет не засчитывается.

Попадание в оружие не засчитывается.

Дружественный огонь засчитывается так же, как и вражеский.

5. Игровые ручные гранаты

5.1. Имитация ручных гранат должна быть промышленно или самостоятельно изготовлена на базе петард промышленного производства, разрешенных к свободному обращению на территории РФ, до эквивалентных по мощности петарде «Корсар № 6» включительно, без дополнительных эффектов в виде искр, звука и т.п..

Поражающим элементом являются шары калибра 6 мм ВВ весом до 0,20 гр. или круглый цельный сухой горох.

5.2. Конструкция имитации ручной гранаты и применяемые для ее изготовления материалы должны исключать возможность любого травматического воздействия при взрыве.

5.2.1. Запрещается использовать более 1 петарды в изделии.

5.2.2. Вес твердотельной (литой) гранаты не должен превышать 160 граммов.

5.2.3. Запрещается использование в гранате мелко дисперсных веществ (муки, талька, сахарной пудры или других пылящих и/или пачкающих веществ) или иных воспламеняющихся веществ.

5.3. Имитация своим внешним видом должна быть похожа на реально существующий прототип.

5.4. Все игровые гранаты, планируемые к применению на игре, должны перед игрой пройти проверку у ответственного по пиротехнике и быть им допущены к использованию.

5.5. При использовании игровых гранат запрещается:

- а) применять гранаты на петарде эквивалентной по мощности петарде выше «Корсар № 6»;**
 - б) поднимать (с земли, с пола, с подоконника и т.д.) руками уже инициированные гранаты.**
- Упавшую/прилетевшую инициированную гранату допускается отбрасывать только ногой или с применением подручных средств (приклад автомата, лопатка, палка и т.д.), исключаящих близкий контакт уязвимых частей тела (кисти рук, голова, живот) с гранатой в момент ее возможного подрыва;**

5.6. Убитым имитацией гранаты считается игрок, в любую часть тела или снаряжения которого попал хотя бы один поражающий элемент. Рикошет засчитывается. Попадание в оружие не засчитывается.

В случае, если граната не имеет осколочных поражающих элементов, или их плотность такова, что вероятность поражения игрока достаточно низка, то поражение игрока засчитывается, если он находился в радиусе менее 1-го метра и прямой видимости места разрыва – т.е. если не было препятствий между игроком и местом разрыва.

Дружественный огонь засчитывается так же, как и вражеский.

6. Средства усиления

6.1. Конструкция средств усиления должна обеспечивать безопасность расчета запуске пиротехнических зарядов.

6.2. Заряды наземных средств усиления с прямым поражающим эффектом:

6.2.1. Конструкционно состоят из 2 частей: толкателя и боевой части, соединенных в одно пиротехническое изделие или заряжаемых раздельно.

6.2.2. Конструкция боевой части должна соответствовать требованиям п. 5.1, 5.2 Приложения 1.

6.2.3. Толкатель должен быть:

а) либо петардой, до «Корсар №6» включительно;

б) либо составной частью пиротехнического изделия;

промышленного производства, разрешенных к свободному обращению на территории РФ.

6.2.4. Мощность заряда толкателя должна гарантировать отсутствие травматического эффекта при попадании боевой части в человека на любом участке траектории полета при любых начальных условиях запуска.

6.2.5. Ограничения п. 5.5. Приложения 1 для гранат распространяются и на боевую часть с прямым поражающим эффектом.

6.2.4. Игрок считается убитым зарядом средства усиления с прямым поражающим эффектом, если он поражен так же, как описано в п. 5.6 Приложения 1.

6.3. Заряды наземных средств усиления косвенного поражения:

6.3.1. Зарядом косвенного поражения может служить фестивальный шар или пиротехническая ракета промышленного производства, разрешенные к свободному обращению на территории РФ.

6.3.2. При использовании пиротехники косвенного поражения должна быть исключена опасность возникновения пожара, нанесения травм людям и ущерба имуществу. Расчет средства усиления обязан иметь при себе средства тушения пожара (емкость с водой, огнетушитель, негорючая ткань и т.п.). Расчет средства усиления обязан контролировать последствия запуска.

6.3.3. Игрок считается убитым зарядом средства усиления с косвенным поражающим эффектом, если данный заряд подорван в соответствии с условиями, установленными в Сценарии.

6.4. Заряды авиационных средств усиления:

6.4.1. Поражающим элементом являются шары калибра 6 мм ВВ весом до 0,20 гр. или круглый сухой горох.

6.4.2. При сбросе, экипажем бомбардировщика должна быть исключена ситуация совместного падения большой массы поражающих элементов, могущего привести к травмам участников игры.

6.4.3. Игрок считается убитым зарядом авиационного средства усиления, если он поражен так же, как описано в п. 5.6 Приложения 1.

6.5. Все средства усиления и заряды к ним, планируемые к применению на игре, должны перед игрой пройти проверку у ответственного по пиротехнике и быть им допущены к использованию.

Если Сценарием не предусмотрено иное, использовать средства усиления могут только игроки, допущенные ответственным по пиротехнике.

7. Транспортные средства

7.1. Авиационные транспортные средства (дельтапланы, легкие самолеты, вертолеты):

7.1.1. Могут применяться для выполнения следующих игровых задач:

- а) доставки десанта;
- б) доставки и парашютной выброски грузов;
- в) ведения авиаразведки;
- г) бомбардировки.

7.1.2. Вылеты должны проводиться в соответствии с правилами полетов, установленными законодательством РФ.

Технические данные применяемой авиации должны обеспечивать возможность визуального контроля экипажем хода выполнения игровых задач.

7.1.3. Перед парашютной выброской груза экипаж обязан убедиться в отсутствии людей и транспортных средств в месте предполагаемого приземления/падения груза.

7.1.4. Стрельба по находящимся в воздухе авиационным транспортным средствам из любого вида оружия и средств усиления категорически запрещается.

7.2. Игровая автотехника (автомобили, а также мотоциклы, мотороллеры и т.д.).

7.2.1. Игровая автотехника делится на открытую и закрытую

7.2.2. К открытой технике относятся машины с отсутствующей крышей салона (люк в крыше не делает машину открытой), крышей кабины или кузова (пример: ГАЗ-69 «командирский» со снятым тентом, ГАЗ-66 бортовой без тента) мотоциклы, велосипеды и прочие аналогичные транспортные средства.

7.2.3. Открытая техника может применяться для:

- а) ведения активных боевых действий
- б) транспортировки и высадки десанта
- в) доставки грузов и перевозки средств усиления

7.2.4. Ведение огня из открытой техники разрешается. Огонь ведется только через снятую/отсутствующую дверь или полностью опущенное/отсутствующее стекло на двери или поверх автотехнике (из открытой кабины/кузова).

7.2.5. К закрытой автотехнике относятся автотранспорт, все отсеки которого имеют крышу. Натянутый тент также считается крышей

7.2.6. Закрытая техника может применяться для:

- а) транспортировки и высадки десанта
- в) доставки грузов и перевозки средств усиления

7.2.7. Ведение огня из закрытой техники запрещается.

7.2.8. Вся автотехника, планируемая к использованию на игре, должна перед игрой пройти проверку у ответственного по транспорту и быть им допущена к использованию.

Условия допуска:

- а) техническая исправность. Определение технической исправности находится в компетенции ответственного по транспорту.
- б) внешний вид милитари
- в) для открытой техники – снятый/отсутствующий тент, опущенные/отсутствующие стекла дверей или снятые/отсутствующие двери
- г) для закрытой техники – опущенные/отсутствующие стекла дверей или снятые/отсутствующие двери.

Использование техники с газовым оборудованием на игровой территории категорически запрещается.

7.2.9 Список лиц, имеющих право управлять допущенным игровым транспортным средством (кроме велосипедов, минимотороллеров до 50 см/куб, и иного транспорта с свободным режимом эксплуатации) утверждается ответственным по автотранспорту.

7.2.10. Правила использования игрового транспортного средства на игровой территории:

- а) движение по дорогам осуществляется со скоростью не более 20 км/ч;
- б) в условиях ограниченной видимости (туман, темное время суток, сложные метеоусловия) движение автотранспорта осуществляется со скоростью не более 10 км/ч с включенными фарами.
- в) движение/выезд на заросшую обочину и далее за пределы дорог (кроме транспорта на мускульной силе человека) осуществляется на скорости не более 5 км/ч и только в сопровождении членов экипажа, идущих перед транспортным средством в пределах видимости водителя: для средств категории А и Б и гужевых повозок – один человек, для категории С и выше 2 человека. Транспортное средство должно строго повторять траекторию движения сопровождающих. При отсутствии идущих членов экипажа или потере визуального контакта с ним водителем, транспортное средство должно немедленно остановиться вплоть до возобновления сопровождения.
- г) Высадка десанта производится только после полной остановки транспортного средства.

7.2.11. Уничтоженным считается игровое автотранспортное средство, если:

- а) либо не далее чем в 1м от него взорвана граната, инженерная мина или заряд средства усиления прямого поражения;
 - б) либо выполнены условия уничтожения, предусмотренные Сценарием;
- При уничтожении игрового транспортного средства выше перечисленными способами водитель должен предупредить экипаж об этом прерывистым звуковым сигналом.
- в) либо водитель убит и принял решение считать автотранспортное средство уничтоженным.

Борта и лобовое стекло считаются условно не пробиваемыми.

7.2.12. Если водитель был убит, то он должен:

- а) Остановить транспортное средство и надеть красную повязку(включить фонарь). Далее:
 - I) либо передать управление другому допущенному организаторами игры к управлению данным транспортным средством водителю.
 - II) либо заблокировать транспортное средство и отойти на почтительное расстояние от боестолкновения и после окончания боя отогнать машину в мертвяк на обозначенное сценарием время.
 - III) либо принять решение об уничтожении транспортного средства. Предупредить экипаж об этом длинным непрерывным звуковым сигналом. Обозначить транспортное средство специальным предусмотренным знаком как уничтоженное. Транспортное средство считается уничтоженным при убийстве водителя с момента обозначения его специально предусмотренным знаком.
- Если иное не установлено сценарием.

7.2.13. Убитыми считаются все игроки, находящиеся в транспортном средстве на момент его уничтожения.

7.3. Игровой водный транспорт:

7.3.1. Капитаны (владельцы) судов являются игровыми некомбатантами.

7.3.2. Суда противника не могут быть выведены из строя или захвачены.

7.3.3. Запрещается

а) Использовать гранаты находясь в судне, а так же

б) Забрасывать судно игровыми гранатами.

в) Нарушать правила техники безопасности на воде предусмотренные ГИМСом(Государственная инспекция маломерных судов)

г) Использовать водный транспорт не имеющий установленных документов от ГИМС

д) На протяжении всей игры владелец водного транспорта не может передать управление другому лицу

7.3.4. Плавсредства

а) Возможно использование только аккредитованных.

б) Борты и стекла условно непробиваемы.

в) Решающее слово в направлении перемещения судна принадлежит рулевому.

г) Вопросы по решению степени загруженности судна решает рулевой

8. Инженерное оборудование позиций

8.1. Укрепления и заграждения:

8.1.1. В качестве дополнительной защиты обороняемых сооружений разрешается использование мешков с грунтом, насыпных грунтовых брустверов, жестко закреплённых бетонных, каменных, кирпичных, металлических конструкций, лесоматериалов толщиной не менее 2 см.

Любой предмет, включая элемент укреплений/заграждения, переносимый или удерживаемый от падения игроком считается элементом снаряжения.

Исключение составляют деревянные, каменные (кирпичные, бетонные и т.д.) или металлические предметы толщиной более 5 см и весом более 15 кг на 1 несущего/удерживающего.

8.1.2. В любом инженерном сооружении должен быть как минимум один беспрепятственный вход/выход для игроков.

8.1.3. Перекрытия перекрытых полевых укреплений должны выдерживать вес человека. При строительстве крыш у инженерного сооружения не допускается применение веток, фанеры, ДСП.опускается использование тентов, если они находятся не ниже 1м от уровня земли/бруствера и не мешают попаданию в фортификационное сооружение шаров и гранат .

8.1.4. Конструкция заграждений и применяемые при их устройстве материалы должны исключать возможность травматического воздействия при преодолении их человеком или транспортным средством. Запрещается использование капканов, затягивающихся петель, перекрытых замаскированных ям, кольев, шипов, режущей и колючей проволоки, прочих конструкций и элементов способных нанести вред здоровью и имуществу.

8.1.5. Не допускается намеренное уничтожение инженерных сооружений, если обратное не предусмотрено сценарием.

8.1.6. Предметы, моделирующие армейские/полицейские штурмовые щиты могут применяться:

а) только если это прямо предусмотрено в Сценарии

б) только если соответствуют реальным прототипам

в) только если соответствуют весу реального прототипа и имеют вес на уровне 15кг на 1 несущего/удерживающего и 25 кг для перемещаемых вручную на колёсах

8.1.7. Элементы снаряжения игрока (рюкзак и т.д.) не могут быть элементами конструкции укреплений.

8.2. Пиротехнические инженерные мины:

8.2.1. Все типы инженерных мин, планируемые к применению на игре, должны перед игрой пройти проверку у ответственного по пиротехнике и быть им допущены к использованию.

8.2.2. Конструктивно состоят из 2 частей: инициатора и боевой части, соединенных в одно пиротехническое изделие или устанавливаемых отдельно.

8.2.3. Конструкция боевой части должна соответствовать требованиям п. 5.1, 5.2 Приложения 1.

- 8.2.4. Конструкция инициатора и применяемые для ее изготовления материалы должны исключать возможность любого травматического воздействия при взрыве.
- 8.2.5. Запрещается установка минных заграждений, которая может привести к одновременному подрыву 2х и более боевых частей инженерных мин на расстоянии ближе 50 см друг от друга.
- 8.2.6. Ограничения п. 5.5. Приложения 1 для гранат распространяются и на боевую часть инженерной мины.
- 8.2.7. Игрок считается убитым инженерной миной, если он поражен так же, как описано в п. 5.6 Приложения 1.
- 8.2.8. Все инженерные мины, планируемые к применению на игре, должны перед игрой пройти проверку у ответственного по пиротехнике и быть им допущены к использованию.
- 8.2.9. При установке и снаряжении минных полей пиротехническими инженерными минами, следует вести карту минного поля, которую после игры надлежит сдать ответственному по пиротехнике.
- 8.2.10. После окончания игры все несработавшие мины должны быть сняты установившим их игроком.

8.3. Не пиротехнические инженерные мины:

Используются только допущенные ответственным по пиротехнике

8.4. Дымы и сигнальная пиротехника:

8.4.1. Использование дымов и сигнальной пиротехники допускается, только если это прямо предусмотрено Сценарием.

8.4.2. При использовании дымов и сигнальной пиротехники должна быть исключена опасность возникновения пожара, нанесения травм людям и ущерба имуществу. Использующий обязан иметь при себе средства тушения пожара (емкость с водой, огнетушитель, негорючая ткань и т.д.), контролировать последствия инициации и запуска.

8.4.3. Все типы дымов и сигнальной пиротехники, планируемые к применению на игре, должны перед игрой пройти проверку у ответственного по пиротехнике и быть им допущены к использованию.

8.5. Электро- и электронное инженерное оборудование:

8.5.1. Используемые источники питания и электроприборы должны быть технически исправны.

Конструкция полевых электросетей должна обеспечивать электро – и пожарную безопасность людей и имущества, исключать возможность случайных повреждений при контакте с людьми/транспортными средствами.

8.6. Источники тепла:

8.6.1. Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла **обязаны** иметь при себе средства тушения пожара (емкость с водой, огнетушитель, негорючая ткань и т.д.), контролировать пожарную безопасность.

8.6.2. При устройстве источников огня должны учитываться погодные условия (ветер) и пожароопасность растительности на игровой территории.

8.6.3. Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла при уходе с места использования должны обеспечить прекращение действия источников тепла и принят все меры к прекращению горения источника огня и предотвратить возможность возгорания. После чего обеспечить порядок на костровом месте, убрав мусор и неиспользованое топливо.