Игровые правила

Федерации Военно-Тактических

игр

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Страйкбол (далее по тексту "игра") – командная военно-тактическая игра с использованием игрового оружия.

1.1.1. Игровое оружие - точная копия боевого оружия

1.2. К участию в игре допускаются лица, достигшие 18 лет, а также лица не младше 14 лет в сопровождении взрослых опекунов (см. п.6.4.). К игре допускаются только лица, состоящие в страйкбольных командах (клубах).

1.3. Смысл игры - объединить всех увлеченных Военно-Тактическими играми людей в единое, дружное, сплоченное сообщество.

2. ЦЕЛЬ И ХОД ИГРЫ

2.1. В игре участвуют две или более команд, вооружённых и экипированных с учётом требований настоящих Правил.

2.2. Игра проводится по заранее согласованному сценарию. Цель и задачи игры, время начала и окончания, границы игровой территории определяются сценарием или командами участницами непосредственно перед игрой.

2.3. Цель игры для команд – выполнить поставленные сценарием задачи.

2.4. Ход игры, выполнение поставленных задач и соблюдение настоящих Правил могут контролироваться посредниками, назначаемыми организаторами игры. Решения и указания посредников в части игрового процесса и соблюдения данных правил являются обязательными для игроков и обсуждению во время игры не подлежат.

2.5. Игра ведётся на честность, поэтому никакие споры между игроками во время игры не допускаются. Спорные вопросы разрешаются уполномоченными представителями организаторов - судей . (см. п. 15). В их отсутствии стороны конфликта обязаны надеть красные повязки и разобрать ситуацию на точке возрождения с организаторами игры.

2.6. Для того, чтобы выполнить свои задачи и помешать противоположной команде выполнить их задачи, игрокам необходимо поразить противника (см п.9). Игроки поражают друг друга с помощью игрового оружия.

3. ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ

3.1. Стрелковое оружие. К участию в игре допускается игровое оружие промышленного изготовления из пластмассы и лёгких сплавов из числа имеющегося в свободной продаже, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками калибра 6 мм и 8 мм и не являющееся переделкой из имеющихся в продаже образцов пневматического оружия любого другого калибра.

3.2 Стрелковое оружие, обозначенное в правилах, должно стрелять промышленно изготовленными шариками калибра 6 мм весом от 0,12 до 0,43 грамм. Дульная энергия Оружия не должна превышать 3 Джоулей (172,5 м/с шаром весом 0,2г).

\*Оружие для работы в зданиях, для близкого контакта - 125 м/с\*

\*Для автоматического оружия для открытой местности – 150 м/с \*

\*Для длинноствольного оружия с одиночной стрельбой для открытой местности - 170 м/с.

\*При замере скоростей, в качестве погрешности измерительного оборудования, влияния внешних факторов и т.п. принята погрешность измерения плюс-минус 5м/с.

3.3. Трассеры (светящиеся игровые боеприпасы) - допускаются к использованию без ограничений, но не являются обязательными.

3.4. Пиротехника. Для использования на играх допускается только сертифицированные пиротехнические имитации гранат, мин итп. Запрещены светошумовые гранаты. Не допускается использование пиротехники без поражающих элементов (петардами бросаться нельзя). Корпус гранаты при взрыве не должен создавать травмирующие элементы, в том числе металлические части, жесткий пластик и др.

3.5. В закрытых помещениях запрещено использовать любые дымы, гранатометы ТАГ или аналоги, и любые реактивные снаряды. Пиротехнические устройства в зданиях могут быть брошены только руками.

3.6. Холодное оружие. В качестве имитации холодного оружия допускается применение муляжей выполненных из мягкой, легко гнущейся пластмассы (полистирол, полиэтилен) или резины, не имеющих острых кромок. Допускается тренировочные имитации ножей и топоров ColdStill. Длина клинка имитации холодного оружия не должна превышать 40 см. Длина рукояти не более 20 см.

3.7. Средства усиления – минометы, гранатометы, системы залпового огня. Рекомендуется использовать сертифицированных зарядов (ТАГ, Страйком). В качестве средства запуска допускается – воздух, газ или вышибной заряд в виде петарды. Запрещены самодельные вышибные заряды на базе пороховых смесей. Боеприпасы должны быть специально подготовлены для средства усиления и смягчены. Боеприпас должен быть на базе не более чем «6го корсара» и снаряжены поражающим элементом в виде страйкбольных шаров или цельного (не колотого) гороха. Корпус боеприпаса при взрыве не должен создавать травмирующие элементы, в том числе металлические части, жесткий пластик и др.

3.8. Разрешено использование вне зданий сертифицированные дымы для военно-тактических игр, также допускается использование армейских дымовых шашек РДГ-2Б (белый дым). Использование дымовых шашек ДМ-11 и аналогичных, запрещено. Запрещено использование цветных дымов, кроме случаев, определенных в сценарии.

3.9. Допускается использование осветительных и сигнальных ракет (если иное не оговорено в сценарии).

3.10. Финальное решение о допуске того или иного оружия до игры принимает организатор игры.

4. ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА

4.1. Форма и внешний вид. Допускается использование участниками любого снаряжения и экипировки в стиле “милитари”.

4.2. Защита глаз является обязательным снаряжением игрока. Игрок без защиты глаз к участию в игре не допускается. Защита глаз должна выдерживать выстрел в упор из игрового оружия при скорости шара 172,5 м/с и весе шара 0,2 гр.

4.3. Щиты.

4.3.1. Допускаются к использованию имитации баллистических и тактических щитов, визуально схожих с реальными аналогами, весом не менее 10 кг, не имеющих опасных углов и краев. В конструкции щитов допускается бронированные смотровые стекла, встроенные бойницы, встроенные фонари.

4.3.2. Игрок с щитом может использовать в качестве оружия только пистолеты.

4.3.3. Использование на любой из игр щита согласовывается командой с организаторами до игры, если потребуется организаторам предоставляется фото щита. Щиты привезенные на игру но не согласованные с организаторами заранее не будут допущены до игры.

4.3.4. При поражении игрока с щитом, этот игрок обязан забрать свой щит на точку возрождения. Запрещается пораженному игроку передавать свой щит другим еще живым игрокам.

4.3.5. При взрыве гранаты ближе 3х метров от щитовика, игрок с щитом считается пораженным, даже если в него не попали поражающие элементы.

4.3.6. Щитом нельзя перекрывать проходы и окна более чем на 60 секунд. Если мимо щита можно пройти, то проход не перекрыт, если нельзя — то перекрыт.

4.3.7. Запрещено толкать щитом другой щит, а также игроков. Запрещено другим игрокам хвататься рукам за щит.

4.4. Фонари. На открытых полигонах на мощность фонарей нет ограничений, на закрытых полигонах мощность фонарей не должна превышать 200 люменов. Стробоскопы запрещены, включение на фонарях стробоскопического режима является нарушением правил.

4.5. Лазерные целеуказатели (ЛЦУ): Разрешены красные ЛЦУ до 5мВт. Другие ЛЦУ запрещены.

4.6. Финальное решение о допуске того или иного снаряжения до игры принимает организатор игры.

5. ФОРТИФИКАЦИОННЫЕ И ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

5.1. Все фортификационные и оборонительные сооружения считаются условно непробиваемыми.

5.2. Не допускается намеренное повреждение или уничтожение инженерных сооружений.

5.3. Не допускается передвигать сооружения, создавать завалы и баррикады, блокировать проходы и перекрывать окна.

5.4. Игрокам допускается обустройство новых фортификационных сооружений по согласованию с организаторами.

6. ИГРОКИ

6.1. Игроки – участники мероприятия, которые прошли регистрацию, ознакомлены с данными правилами, техникой безопасности нахождения на полигоне и допущены до игры организаторами.

6.2. Для участия в мероприятии игрок должен иметь при себе исправное игровое оружие, обязательное снаряжение: защита глаз, повязку принадлежности к стороне на плече (если предусмотрена сценарием), а также красный маркер (тряпку, повязку, ленту и т.п.) или красный фонарик для обозначения поражения. Рекомендуется иметь при себе защитную маску.

6.3. В случае отсутствия какого либо вооружения или какого либо снаряжения из п 6.2. игрок до игры не допускается.

6.4. На игру не допускаются лица младше 18 лет, за исключением лиц с сопровождением родителей, близких родственников или человек с письменных разрешением от родителей. В этом случае они играют только вместе и в случае поражения одного из них уходят на точку возрождения оба.

7. Зритель

7.1. К зрителям относятся гости, не планирующие участие в игре, но приехавшие на полигон. Например зрители, жёны/мужья, дети, родственники, подруги/друзья игроков и др.

7.2. Зрители не имеют право входить на игровую территорию и не должны каким либо образом влиять на игру.

8. КОРРЕСПОНДЕНТЫ

8.1. Фото/Видео корреспонденты на играх полностью подпадают под данные правила и обязаны соблюдать эти правила в полной мере.

8.2. Фото-/Видео корреспонденты могут быть допущенными на игровую территорию при соблюдении следующих пунктов правил.

8.2.1. Корреспондент должен быть специально обозначен крупной надписью ПРЕССА и иметь милитари вид.

8.2.2. Корреспондент не имеет права вступать с кем-либо из участников игры в разговоры (кроме добровольного согласия на интервью).

8.2.3. Корреспондент обязан покинуть занимаемую позицию по первому замечанию игрока.

8.2.4. Корреспонденту запрещено находиться между играющими и мешать игре, запрещено своими действиями вскрывать позиции игроков.

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

8.3. Корреспонденты обязаны зарегистрироваться в соответствующей теме на форуме, получить допуск организаторов. На полигоне фотограф обязан отметиться в пресс центре, где получает аккредитацию (допуск на полигон и разрешение на съемку).

8.4. Вся деятельность корреспондента согласовывается с пресс центром ФВТИ.

8.5. Перед публикацией (репортажа с мероприятия, интервью и т.п.) текстовую информацию необходимо согласовать с организаторами игры.

8.6. В случае нарушения требований пункта 8.4 и 8.5 корреспондент будет внесен в черный список и не допущен до следующих игр.

9. "ПОРАЖЕНИЕ" ИГРОКОВ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

9.1. "Пораженным" стрелковым оружием считается игрок, в которого попали хотя бы одним шаром в любую часть тела или снаряжения. Рикошет не засчитывается. Попадания в оружие не засчитываются. Дружественный огонь засчитывается так же, как и вражеский.

9.2. "Пораженным" имитацией гранаты считается игрок, в которого попал хотя бы один поражающий элемент имитации гранаты в любую часть тела или снаряжения, кроме оружия. Также поражение происходит в случае взрыва гранаты менее чем в 3х метрах от игрока, при отсутствии фортификационных сооружений между игроком и взорвавшейся гранатой.

9.3. Игрок, которому был нанесён режущий удар имитацией холодного оружия, считается “пораженным”. Метание имитации холодного оружия в игрока - запрещено. Запрещается наносить колющие удары холодным оружием, а также любые удары в шею, лицо и голову. Поражение имитацией холодного оружия считается "тихим" убийством, после этого игрок должен сесть на одно колено и ему запрещено обозначать себя криками "поражен, убит или медик" в течение 1й минуты.

9.4. «Пораженный» игрок незамедлительно должен надеть на голову, шею или оружие повязку красного цвета или включить мигающий красный фонарь, максимально быстро покинуть линию огня, выключить радиостанцию и следовать на точку возрождения или иное оговорённое сценарием место.

9.5. «Пораженный» игрок выбывает из игры на оговорённое сценарием время.

9.6. «Пораженный» игрок не имеет права: вступать в разговоры с находящимися в игре, использовать рацию (в том числе сообщать о своей гибели), сообщать другим игрокам любые сведения о противнике и о ходе игры.

9.7. Запрещается намеренно стрелять в «пораженных» игроков.

9.8. Живым игрокам запрещено прятаться за «пораженными». В случае, если пораженный игрок находиться на линии огня между двумя живыми игроками, претензии о намеренной стрельбе по пораженному не принимаются.

9.9. Основная задача пораженного – максимально явно дать понять окружающим, что он вне игры. Допускается крик «поражен» или «аут», а также поднять руку или привод над головой. Обязательно обозначить свое поражение красной повязкой или красным фонарем (в темное время суток). В случае, если стреляющий не мог опознать что игрок поражен, претензии по стрельбе в мертвого не принимаются.

10. КОМАНДЫ И ИГРОВЫЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ

10.1. К участию в мероприятии допускаются лица состоящие в объединениях игроков (страйкбольные команды), подавшие заявку на участие в мероприятии и получившие разрешение на участие от организаторов. Аккредитованные ФВТИ и не нарушающие местные законы.

10.2. Классификация объединения игроков.

10.2.1. Командой считается объединение из 5 или более игроков единообразно одетых (имеющих единую расцветку камуфляжа), имеющих единообразные шевроны или другие опознавательные знаки характеризующие причастность игрока к данному объединению.

10.2.2. Сборная команда (только для региональных команд) - объединение из игроков не менее 5 чел., состоящих в разных командах с целью участия в конкретной игре. Возможен выход игроков в разных типах камуфляжа и с разными командными шевронами. Обязательно использование дополнительных шевронов, указывающих на принадлежность игрока к сборной команде.

10.2.3. Блок команд - объединение команд по общему камуфляжу или иным признакам. Блок - не менее 10 человек. Обязательно наличие у игроков шевронов, указывающих на принадлежность игрока к блоку.

10.3. На игру допускаются объединения в единообразной форме с шевронами.

10.4. Региональная команда - команда не из Москвы и не из московской области. Статус команды определяется по принципу постоянного места проживания большей части игроков.

10.5. Для региональных команд в регистрации необходимо указывать состоит ли команда в региональных страйкбольных объединениях, а также в каких играх (в том числе и региональных) участвовала. Аналогичные правила для команды, которая дает рекомендации.

11. ОСОБЕННОСТИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

11.1. Стрельба через щели, дырки и т.п. Допустимо стрелять через любые отверстия, щели и бойницы в стенах, дверях, щитах и т.п., даже если стрелка невозможно поразить.

11.2. Стрельба из привода ведется аналогично стрельбе из его боевого аналога. Если оружие предусматривает стрельбу двумя руками, то следует стрелять двумя руками.

11.3. Стрельба без видимого контакта. Во избежание травм соратников по хобби всегда нужно смотреть, куда стреляешь.

11.4. Стрельба в упор. Стрельба в упор не запрещена, но и не поощряется. Старайтесь на коротких дистанциях стрелять по ногам или закрытым участкам тела. Если вы подкрались к противнику в упор и он вас не видит, то вы можете громко сказать "аут" и выстрелить рядом с ним в землю (просто сказать "убит" недостаточно, выстрел покажет что ваш привод исправен и в нем есть шары).

11.5. Принадлежность к стороне. У игрока должна быть хотя бы одна повязка на плече цвета его стороны, можно носить большее число повязок. Запрещено снимать повязку стороны или менять ее на повязку противоположной стороны. Запрещено называться стороной противника. На вопрос "сторона" нужно отвечать честно или молчать. Для костюма гили допустимо ношение повязки на ноге. Повязка должна быть не менее чем 5см шириной. Повязку можно скрывать во время игры рукой, приводом, но не другой одеждой.

11.6. Радиоигра. Разрешено слушать частоты противника, разрешено дезинформировать противника по рации. Запрещено глушить каналы, засоряя их шумами или звуками. Организаторские каналы можно слушать, но запрещено занимать, глушить или дезинформировать организаторов перед выходом и

12. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

12.1. Необходимо относиться к каждому оружию как к заряженному. Вне боевого взаимодействия - палец на спусковом крючке не держать, ствол не направлять туда, куда не хочешь стрелять.

12.2. При выходе с игровой территории необходимо отстегнуть магазин, произвести отстрел шара из ствола и поставить автомат на предохранитель.

12.3. На игровой территории категорически запрещено снимать защиту для глаз.

12.4. Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя инициированные пиротехнические изделия.

12.5. Запрещается стрельба по всем игрокам, носящим красную повязку, зрителям, организаторам и посредникам.

12.6. Запрещается какое-либо выяснение отношений между игроками в игровой зоне.

12.7. Запрещается участие в игре лиц в состоянии алкогольного, медикаментозного или наркотического опьянения.

12.8. Запрещается трогать или брать чужое оружие без разрешения владельца.

12.9. При игре в замкнутых пространствах (здания/сооружения) и возможности производить выстрелы в оппонентов на очень коротких дистанциях, запрещается использовать оружие с энергией выстрела более 120м/с.

12.10. Оружие со скоростью выше 120м/с допускается использовать на смешанных полигонах (лес + здания) в следующем формате: при стрельбе из здания наружу и снаружи зданий внутрь допускается, однако между стреляющим и целью должно быть не менее 10 метров, внутри здания не допускается.

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

12.12. Запрещено трогать чужую экипировку и транспортные средства без разрешения владельца.

13. ТЕХНИКА

13.1. Техника безопасности

13.1.1. Водитель - это ответственное лицо за управление транспортным средством повышенной опасности! Его основная задача - рулить аккуратно и ни кого не задавить! Поражен водитель - техника уничтожена! Водитель отвечает за соблюдением правил связанных с его а/м.

13.1.2. При движении а/м ЗАПРЕЩЕНО открывать двери и вылезать из а/м. Только после ПОЛНОЙ остановки а/м и звукового сигнала.

13.1.3. Обозначение того, что машина поражена: длинный (3-4 секунды), непрерывный гудок бортовым, штатным сигналом или криком водителя при его отсутствии.

13.1.4. Короткий гудок обозначает начало движения машины (вперёд или назад), чтобы услышали находящиеся рядом (или за машиной).

13.1.5. Пораженные, технические и иные автомобили вне игры должны быть отмечены включенным аварийным сигналом или красными лентами по зеркалам заднего вида при его отсутствии.

13.1.6. Забираться на транспортное средство или залезать внутрь него возможно только с разрешения владельца автомобиля или посредника, если автомобиль предоставлен организаторами.

13.2. Типы техники.

13.2.1. На игре присутствуют автомобили 4х типов, для разных типов автомобилей действуют разные правила (технические автомобили, тяжелая техника, боевая техника, припаркованная техника):

13.2.2. Технические автомобили.

Технические автомобили возят игроков до места входа в игру и на точку возрождения. Запрещено стрелять и кидать гранаты в такие автомобили. Игроки в таких автомобилях находятся вне игры, не могут стрелять, не могу быть поражены в автомобиле. Технические автомобили должны быть отмечены включенным аварийным сигналом или красными лентами по зеркалам заднего вида при его отсутствии. Имеют право приостановить движение а/м.

13.2.3. Тяжелая техника.

К тяжелой технике относятся танки и иная техника, указанная в сценарии. Тяжелая техника закрыта, водители непоражаемы, игрокам запрещено находиться внутри техники. По сути тяжелая техника представляет собой антуражные передвижные укрытия. Тяжелая техника не может двигаться, если рядом с ней нет посредника. Перед началом движения все игроки должны слезть с техники и отойти от нее не менее чем на 2 метра. Залезать на технику и занимать за ней позиции возможно только после полной остановки техники и глушения мотора.

13.2.4. Боевая техника.

13.2.4.1. Автомобиль является бронеснаряжением водителя, при поражении водителя автомобиль следует на точку возрождения. Водитель игрового автомобиля взнос не платит, но должен зарегистрироваться.

13.2.4.2. Автомобиль считается бронированным, включая стекла. Из автомобиля можно вести огонь через специально оборудованные бойницы, через приоткрытые дверцы, через щели в окнах. Положение стекол и дверей может быть любое. Игрок внутри автомобиля может быть поражен через щель или бойницу.

13.2.4.3. Автомобиль поражается только гранатой или миной. Для поражения автомобиля граната должна удариться о корпус автомобиля и взорваться (в любом месте). Граната из подствольника или гранатомета действует аналогично. Граната, взорвавшаяся внутри кузова, поражает автомобиль и дополнительно убивает весь экипаж.

13.2.4.4. В спорных моментах решение о поражении автомобиля принимает водитель или посредник (при наличии). Пораженный первый раз автомобиль считается подбитым, он останавливается и остается на месте до уничтожении или до завершения ремонта. Игроки внутри/снаружи автомобиля выживают (если их не задело шарами) и могут вести огонь. Турель на автомобиле также продолжает функционировать.

13.2.4.5. Повторное поражение подбитого автомобиля вызывает его уничтожение. При поражении водителя автомобиль также считается уничтоженным. Все бойцы, находившиеся внутри уничтоженного автомобиля считаются пораженными и едут на точку возрождения. Уничтоженный автомобиль обозначает свое уничтожение длинными (3-4)сек гудком клаксона (или громким криком водителя, если клаксона нет). Водитель (посредник) в любой момент может принять решение, что подбитый автомобиль уничтожен.

13.2.4.5. Если у водителя есть дым, то он может сразу после уничтожения активировать его, показывая, что автомобиль уничтожен. В этом случае автомобиль переходит в статус "припаркованного автомобиля". Если дыма у водителя нет, то автомобиль необходимо сразу после поражения убрать на респ автомобилей или на точку возрождения.

13.2.4.6. Поврежденный, но не уничтоженный автомобиль водитель может в любой момент починить, выйдя из машины, положив обе руки на капот и держа их так 3 минуты. Если починка прервана, но водитель жив, то отсчет идет заново. Если водитель - неигровой персонаж/посредник (и только в этом случае), то ремонт может делать любой игрок таким же способом.

13.2.4.7. Если по игровому автомобилю в соответствии с игровыми правилами был нанесен авиа/ракетный удар - автомобиль и игроки находящиеся в нем считаются уничтоженными и должны сразу уехать на точку возрождения.

13.2.4.8. Автомобили передвигаются со скоростью не более 20 км/ч.

13.2.5. Припаркованные автомобили.

13.2.5.1. Припаркованные автомобили представляют собой неуничтожимое препятствие. Двигатель заглушен, фары выключены, окна и двери закрыты, водителя нет за рулем. Живым игрокам запрещено находиться внутри припаркованного автомобиля. Использование автоматической турели припаркованного автомобиля запрещено. При наличии открытого кузова, в кузове можно находиться и вести из него огонь, не не из турели.

13.2.5.2. Запрещено перекрывать автомобилями дороги и проезды. Запрещено силовыми методами передвигать чужой автомобиль. В случае любых конфликтов обращайтесь к посредникам.

13.2.5.3. Автомобиль может стать припаркованным только из неповрежденного игрового автомобиля, или если при поражении был использован дым. Если водитель автомобиля решает, что припаркованный автомобиль готов к игре, то водитель должен отогнать его на автомобильный респ, где и начать игру, даже если до остановке он был "в игре".

13.2.6.1. Посредник находящийся на броне игровой техники предоставленной организаторами считается частью ее силуэта, попадание в посредника гранатой, ТАГом итд защитывается как попадание в технику. Категорически запрещается стрелять в посредников намеренно.

14. ЗОНЫ МЕРОПРИЯТИЯ

14.1. Игровая зона ограничена сигнальной лентой или описанием в сценарии и проходит по очевидным приметам (дороги, реки, заборы и прочее).

14.2. Игрок, вышедший за игровую территорию считается «пораженным» и обязан уйти на точку возрождения.

14.3. Точка возрождения — специально обустроенная неигровая зона, в которой игроки проводят штрафное время после поражения.

14.4. Старт — место входа игроков в игру. Запрещено стрелять в старт и из старта, если иное не указано в сценарии. Запрещено приближаться к старту противника на расстояние выстрела, если иное не указано в сценарии.

15. Судейская бригада

15.1. Наблюдатели — посредники, обеспечивающие исполнение и контроль за сценарием. Внешний вид: сигнальный жилет без бейджика. Не могут разбирать конфликты и споры между игроками.

15.2. Судьи — посредники, выполняющие функции наблюдателей, а также занимающиеся исполняющие судейские функции: разбор споров, конфликтов, отслеживание соблюдения игроками правил и требований организаторов. Внешний вид: сигнальный жилет, шерифский шеврон, читаемый ник таб или бейдэж, с ником маршала. Требования - наличие шеврона шерифа, защитных, очков, радиостанции, блокнота с карандашом. Рекомендация - фотофиксирующее устройство.

15.3. При расхождении мнений между судьями они запрашивают организаторов.

15.4. Игрок обязан выполнить требования судьи, но вправе подать жалобу организаторам игры для рассмотрения спорного вопроса. При подаче жалобы обязательно указывать позывной судьи.

16. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ

16.1. Игрок, уличённый в несоблюдении настоящих Правил, особенно того, что касается честности, подвергается предупреждению, временному удалению с игры, а в случае серьезного нарушения – полного запрета на посещения всех игр.

16.2. Игроки обязуются быть взаимовежливы и решать все возникшие конфликты в корректной и дружеской форме, при необходимости привлекая организаторов игр.

16.3. Игрок несет всю ответственность за безопасность своего нахождения на полигоне. Он должен проявлять разумную осмотрительность, особенно про входе в слабоосвещённые места, всегда носить защитные очки и строго соблюдать технику безопасности на играх.

16.4. Участник мероприятия несет личную ответственность за всю технику, снаряжение, транспортные средства, которые он привез на игру. Претензии по порче имущества со стороны других игроков не принимаются.

17. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМАНД

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

17.2. Степени санкций: Предупреждение — устное шерифа/маршала или организатора с записью во внутреннюю базу данных, Выговор — публичное порицание команды и внесение команды на доску позора, Бан — запрет команды на посещения игры.

17.3. Наложение санкций осуществляется на усмотрение организаторов.