



**МАНЕВРЫ  
2019** МЕЖДУНАРОДНЫЙ  
ФЕСТИВАЛЬ  
ЛАЗЕРТАГА

**ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ  
РЕГЛАМЕНТ**

## Общие положения

**Время проведения:** 03.05.2019 г.

**Место:** п. Гусино, Смоленская область

**Возрастное ограничение:** 16+

**Время проведения одного этапа:** 40 минут.

**Игровые ограничения:** запрещено применение физической силы, закрытие повязок, а также личного вооружения и игровых устройств.

## Механика режима «Голодные игры»

Механизм представляет из себя игру на выживание. Одновременно участвуют до 16 человек.

Перед стартом игроки по очереди вытягивают карточки с номером. Старт этапа начинается с заранее обозначенной позиции. На позиции большим кругом будет выложено оборудование, убранное в одинаковую, визуально неотличимую упаковку, которой будет присвоен номер. Игроки будут располагаться внутри этого большого круга из оборудования и должны занять свое место перед стартом напротив упаковки с номером, который совпадает с номером карточки, которую они вытянули.

Внутри каждой упаковки будет содержаться индивидуальный комплект вооружения и пояснительная записка с текстом, отражающая особенности полученного вооружения и его ТТХ.

**ВНИМАНИЕ!** Ни один из игроков не будет знать четких ТТХ оружия, количества боеприпасов и его индивидуальных особенностей. Пояснительные записки будут содержать намек на игровые особенности комплекта, конкретная информация предоставляться не будет.

По сигналу игроки подбегают к упаковкам с оборудованием, забирают их и выдвигаются на место проведения этапа, где вскрывают ее и экипируются оборудованием под контролем организатора.

**ВНИМАНИЕ!** Запрещается экипироваться до входа на игровую территорию. Время на экипировку, занятия позиции и изучения ТТХ своего оружия составляет 5 минут.

**ВНИМАНИЕ!** Запрещено ведение огня до подачи стартового сигнала! Игрок, открывший огонь до старта будет дисквалифицирован с этапа!

После стартового сигнала начинается игровой этап. Раунд длится до тех пор, пока в живых не останется только один игрок и (или) не истечет время раунда.

**Смерть игроков.** В ходе игры после смерти убитый игрок направляется на место старта этапа самым коротким путем.

## Игровая локация

Игровая локация будет условно разделена на 4 игровых квадрата под наименованиями: «Синий», «Желтый», «Красный» и «Зеленый» (на территории будут разметки, указывающие на цвет зоны).

Начиная с 5 минуты матча и в дальнейшем каждые 10 минут в одну из зон выдвигается «Берсерк» – игрок из числа организаторов, имеющий в своем арсенале дробовик с максимальным боезапасом, который в течении 2 - 3 минут передвигается обозначенном районе и убивает всех, кто попадет в обзор. Радиус передвижения приблизительно в рамках сектора. «Берсерк» неуязвим для поражения игроками.

В качестве поддержки на игровой территории будут установлены два пункта воскрешения с таймингом 5 минут. Раз в 5 минут система дает команду «Пополнение здоровья». Каждый пункт обслуживает инструктор со стороны организаторов. Объем пополняемого здоровья не озвучивается.

Кроме того, в центральной части будет установлен пункт пополнения боеприпасов, автоматически срабатывающий каждые 5 минут.

## Информирование игроков и окончание этапа

Место выхода «Берсерка» озвучивается через громкоговоритель за 1 минуту до его выхода. Игроки должны либо покинуть сектор зачистки «Берсерка», либо занять максимально незаметную позицию.

Каждые 10 минут посредством громкоговорителя озвучивается оставшееся время этапа и количество живых игроков на полигоне. По прошествии 30 минут этапа данные параметры озвучиваются каждые 5 минут. Последние 5 минут – каждую минуту.

### **Окончание этапа.**

По окончании игры в случае, если в живых осталось больше 1 игрока – проводится дуэль на заранее установленной территории для определения победителя. В случае если в живых осталось больше 4 игроков, территория ограничивается и выделяются дополнительные 5 минут для выявления победителя.