



**МАНЕВРЫ
2019** МЕЖДУНАРОДНЫЙ
ФЕСТИВАЛЬ
ЛАЗЕРТАГА

РЕГЛАМЕНТ

Содержание

Общие положения	3
Основные понятия	4
Ход игры.....	5
Игровое обмундирование	6
Взаимодействие игроков.....	8
Нарушения и штрафы	10
Ответственность игроков.....	12
Джентльменский кодекс игрока.....	13
Приложение.....	14

Общие положения

Настоящие правила регулируют игровые взаимоотношения участников международного лазертаг-фестиваля «Майские манёвры».

- Международный лазертаг-фестиваль — военно-спортивное событие, которое ежегодно собирает под своим флагом любителей активного отдыха.
- В 2019 году фестиваль проходит на территории бывшей военной части в поселке Гусино Смоленской области.
- Мероприятие проходит с 1 по 5 мая. Организатором мероприятия выступает компания ООО «Лазертаг».
- К участию допускаются лица, согласные с правилами проведения и имеющие игровое оружие (свое, либо взятое напрокат).
- Все игроки перед стартом мероприятия проходят инструктаж по технике безопасности, подписывают вейверы и сдают их организаторам.
- Возможность участия в игре в соответствии с медицинскими показаниями определяется самим игроком или лицом, за него отвечающим. Вся ответственность за правильное определение возможности участия лежит на самом игроке или лице, за него отвечающем.
- «Майские манёвры» — мероприятие, на котором игроки относятся друг к другу с уважением. От участников мероприятия всегда ждут честности и джентльменского поведения.
- «Майские манёвры» вне политики. Организаторы не пропагандируют вооруженные конфликты, не романтизируют военные действия, не действуют в интересах криминальных структур.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- **Манёвр** — организованное передвижение войск в ходе выполнения боевой задачи.
- **Организатор** — человек или группа лиц, ответственная за организационные вопросы.
- **Игрок** — участник «Манёвров», играющий за одну из противоборствующих сторон, представитель одного из клубов.
- **Судья** — организатор, не принимающий участия в «Манёврах» в качестве игрока, или человек, компетентный в вопросах судейства, получивший мандат или всеобщее одобрение, зарекомендовавший себя перед организаторами клубов, принимающими участие в мероприятии.
- **Игротех** — организатор, отвечающий за определенный этап сценарной игры.
- **Задача** — проблемная ситуация с явно заданной целью, которую необходимо достичь любыми допустимыми средствами, не противоречащими всем правилам «Манёвров».
- **Генерал фракции** — человек, который координирует работу свободных отрядов игроков, определяет стратегию фракции. Генерал также выдает своей фракции задания и сведения об обстановке.
- **Штраф** – наказание игрока за «читерство» или за иное нарушение правил игры. Может быть наложен только организаторами.
- **Победа в «Манёврах»** — выполнение одной из сторон большего количества поставленных задач и получение большего количества баллов по сравнению с командой противника (с учётом игровой «ценности» задач).

Ход игры

- В игре принимают участие две стороны и игровые персонажи.
- Игра проводится по написанному сценарию с соблюдением правил игры на территории игрового полигона.
- Любое лицо, заявившее об участии в игре, автоматически присоединяется к установленным в сценарии правилам.
- Цель и задачи игры, время начала и окончания, границы игровой территории определяются сценарием.
- К игровой территории не относятся: палаточный лагерь, парковка, палатки прошивки и регистрации, иные строения и территории, указанные организаторами.
- Запрещается устройство жилого лагеря в непосредственной близости от боевых позиций или иное расположение, способное помешать нормальному ходу игры.
- За соблюдением правил на игре следят организаторы, генералы сторон и судьи.
- Общение организаторов «Майских Манёвров» проходит на определенной радиочастоте.
- Покидая территорию игры, участники убирают и вывозят мусор за собой. Добросовестные игроки увозят с собой хорошие впечатления и оставляют природу в первозданном виде.
- Все словесные споры между игроками во время игры должны быть прекращены. Если кто-то из игроков считает себя незаслуженно обвиненным, то он вправе обратиться к организаторам.
- В игре существует командная ответственность. Капитаны команд должны следить за своими подчиненными и не допускать «читерства».

Игровое обмундирование

- К участию в сценарной игре допускаются лазертаг-макетты (тагеры), прошитые согласно настройкам «Майских манёвров». Таблицу настроек можно найти в **Приложении**.
- Военно-тактический турнир проходит на оборудовании, которое выдается организаторами «Майских манёвров».
- **Повязка**
 - Участникам запрещено находиться на игровой территории без головной повязки.
 - Повязка должна быть закреплена на голове бойца максимально параллельно земле.
 - Датчики запрещено закрывать одеждой (капюшонами, полями шляп, банданами), тагерами, руками и иными предметами.
 - Запрещено отключать повязку или снимать её с головы, перемещать на другие части тела во время «боевых действий».
- **Граната, мина**
 - Организаторы имеют право запретить использование игровых гранат, если электроника интегрирована в нестандартные корпуса (сантехнические муфты, ммг-макетты гранат, 3D-модели, распечатанные на принтере).
 - Активировать гранаты/мины «мёртвому» игроку запрещено. Если игрок нашел утерянную гранату, то её можно вернуть организаторам. Игротехи найдут владельца на построении, либо опубликуют сообщение о находке в официальной группе мероприятия.
 - Повторное использование гранаты/мины возможно только владельцем.
- **Лазертаг-нож**
 - Применение лазертаг-ножа запрещено «мёртвым» игрокам.
 - При атаке с ножом запрещены действия, влекущие за собой причинение физического вреда противнику.
 - Запрещено применять нож и одновременно стрелять из тагера, требующего двурукий хват.
- **Артефакт, универсальная точка, пульт медика, пульта Nano и Pro**
 - Применение перечисленных устройств разрешено только организаторам.
 - Запрещено самовольное восстановление здоровья и боеприпасов на поле боя.

— Восстанавливать здоровье и боекомплект игроки должны на респаунах и опорных пунктах своей стороны. Если у игрока выключился тагер, то игрок обязан проследовать на свой респаун/опорную точку.

- **Гранатомет**

— Гранатомёты с программируемыми параметрами прошиваются согласно таблице настроек.

— Убитый игрок может отдать гранатомёт другому живому игроку своей фракции.

Взаимодействие игроков

- **Переговоры**

— Любое общение (по рации, напрямую, жестами, мимикой) разрешено только живым игрокам (за исключением минимально допустимого общения при передаче убитым гранатомёта).

— Радиоперехват разрешается.

- **Контакт с противником**

— Игра основана на взаимном уважении. Поэтому игровые действия, манёвры на поле боя не должны причинять физический ущерб другим игрокам.

— Не допускается силовой контакт, попытки отобрать оружие и снаряжение, любые агрессивные физические действия между участниками игры.

— Не допускается причинение умышленного вреда чужому имуществу, его присвоение и использование без согласия хозяина.

— Не допускается использование «убитых» или «убитого» как движущегося или естественного укрытия.

— Не допускается поведение или действия, оскорбляющие честь и достоинство участников игры.

— Не допускается иное действие/бездействие и поведение, создающее явную угрозу безопасности людей и порчи чужого имущества, ведущее к конфликтам между участниками игры и испорченному настроению.

— Все эпизоды, которые прямо не регулируются правилами и сценарием, или по которым возможны разночтения правил/сценария, должны решаться при помощи организаторов/игротехов.

— При наступлении ситуации, угрожающей здоровью участников игры и целостности имущества (травма игрока, падение в яму, возникновение пожара и т.д.), игра вокруг места происшествия останавливается. Игроки вне зависимости от игровой стороны и степени вины в возникновении инцидента должны принять все меры для оказания помощи, ликвидации опасности или вызова экстренных служб.

— 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 вызвать организатора для разрешения игрового конфликта либо покинуть игровую территорию до разрешения игрового конфликта.

- **Виртуальная смерть игрока**

— «Убитый» игрок должен немедленно покинуть игровую зону, кратчайшим путём проследовав к респауну. При этом игрок не должен выключать оружие, отключать повязку (чтобы его по мигающим датчикам чётко идентифицировали, как «мёртвого»).

— Оружие во время следования должно быть убрано «на ремень» (за спину), либо «на плечо» (стволом назад и вверх).

— Игроку разрешается сообщить по рации, что он убит и следует на респаун. Остальные разговоры игроку запрещены.

- **Возрождение, респаун, респ**

— Возрождение игроков производится только на дружественных базах/опорных пунктах от официальных аптек.

— Настройку, включение/выключение, перемещение аптек производят только организаторы и игротехи.

— Возрождение игроков на респаунах/опорных точках будет происходить от аптечки через определённый промежуток времени. Организатор имеет право возродить игрока не от аптечки только в момент первого респауна в игре.

Нарушения и штрафы

— **Читерство (запрещён)** — игровое мошенничество, применение недозволённых приёмов с целью получения игрового превосходства над честными игроками.

— **Пылесос (запрещён)** — это ведение огня вслепую при невозможности быть поражённым в ответ. Например, высовывание оружия из-за угла или укрытия, высовывание дула в щели и небольшие дырки. Отягчающим обстоятельством является неестественный хват оружия, к примеру, хват штурмовой винтовки одной рукой с поворотом кисти для стрельбы за угол.

— **Страус (запрещён)** — это ведение прицельного огня по противнику при невозможности быть поражённым в ответ. Любое сокрытие датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей, запрещено. Допускается использование естественного рельефа местности и укрытий для защиты от поражения.

— **Иисус (запрещён)** — перезагрузка или воскрешение оружия в бою (с помощью пульта, аптечки или других способов).

— **Маклауд (запрещён)** — кратковременное выключение повязки с датчиками поражения во время игры.

— **Рикошет** — оптическое явление, отражение поражающего луча от различных поверхностей. Ограничений на использование рикошетов не накладывается.

— **Настройка оборудования (перепрошивка)** — установка характеристик оружия (здоровье, жизнь, боезапас и т.п.) осуществляется только организаторами игры до начала игрового сценария. Изменение характеристик оружия игроками запрещено.

— **Алкоголь.** Нахождение на игровой территории в неадекватном состоянии, в сильном алкогольном или наркотическом опьянении строго запрещено. Адекватность игроков оценивают организаторы, они же имеют право удалить игрока с мероприятия. Если организатором замечены бутылки с алкоголем (в разгрузке, карманах, в руках), и игрок при этом участвует в сценарной игре, то это автоматически влечёт за собой дисквалификацию из игры. Если игрок игнорирует замечания организаторов, то с игры снимается вся команда.

— **Тактический манёвр только в пределах игровой территории.** Выход за пределы обозначенной игровой территории с активированным оборудованием (с целью совершения обходного манёвра, наблюдения, по ошибке и т.д.) влечёт дисквалификацию.

- **Процесс выявления нарушения**

- Обвинить игрока в нарушении может любой игрок при наличии одного или более свидетелей. Если обвинение не доказано, штраф накладывается на обвинителя.

- Доказательство обвинения происходит при разборе ситуации с обязательным участием судей. Обвинитель должен рассказать ситуацию и представить свидетелей. Обвиняемый высказывает свою точку зрения. На основе полученных данных организатор выносит решение.

- При незначительных нарушениях разбор ситуации происходит после сценарной игры. При серьёзных нарушениях, приведших к получению одной из сторон подавляющего преимущества, разбирательства проводятся безотлагательно.

- **Виды штрафов**

- Предупреждение

- Удаление с поля боя на респаун

- Дисквалификация на определенное время

- Дисквалификация до конца игры.

Ответственность игроков

- Ответственности за пропажу и порчу имущества, оставленного без присмотра на игровой территории или в жилом лагере, организаторы игры не несут.
- Лица, нарушившие настоящие правила, принимают на себя всю имущественную и юридическую ответственность за ущерб, вытекающий из факта нарушений.
- Игрок, получивший травму, либо укус животными или насекомыми, немедленно сообщает о происшествии товарищам или организаторам. Пункт медпомощи определяется перед началом мероприятия. При серьёзной травме игрок будет немедленно доставлен в ближайшее медучреждение.
- Участники, прибывшие на игру с детьми, следят за детьми и отвечают за них самостоятельно.
- Участники, заметившие долгое необоснованное отсутствие товарища, сообщают об этом немедленно организаторам.
- В лагере разводить огонь можно в определённом месте. При распространении огня немедленно сообщить организаторам. В ожидании подмоги принять меры по устранению возгорания.

Джентльменский кодекс игрока

— **«Мёртвые» молчат.** Игрок/фотограф/зритель/обыватель лагеря не подсказывает «живым» игрокам. Сюда относятся крики, наведение рук, пальцев в сторону противника, переговоры по рациям и телефонам.

— **Указали неисправность — исправь.** Если судья/игрок указывает на неисправность оборудования, то при возможности дефект исправляется на месте. Если требуется вмешательство в настройки тагера — игрок обращается к организаторам мероприятия.

— **Спорная ситуация — решают судьи.** В спорных ситуациях не нужно трактовать правила «по-своему», спорить с пеной у рта. Обратитесь к судье, вам помогут решить проблему.

— **Начало игры определяют организаторы.** Во время проведения возможен отложенный старт, возможна остановка игры. Такие промежутки можно использовать для того, чтобы привести в порядок своё игровое оборудование, отдохнуть и набраться сил для игры.

— **«Читерство» запрещено.** «Читера» определяет судья, а не игрок. Поэтому если вы видите, что участник играет нечестно, — не надо ему с кулаками объяснять, что он не прав. Сообщайте об инциденте судьям, подкрепляя свои слова показаниями свидетелей или видеосъёмкой. За доказанное «читерство» к игроку будут применяться наказания, согласованные с судейством и всеми организаторами.

Приложение



	Пистолет - пулемет	Штурмовая винтовка	Пулемет	Легкая снайперская винтовка	Средняя снайперская винтовка	Тяжелая снайперская винтовка	Гранатомет однозарядный	Гранатомет многозарядный	Подствольный гранатомет	Дробовик	Пистолет
Количество магазинов	13/6/8	10/4/3	8/5/4	15	15	15	1	1/5	5	25	10
Количество патронов в магазине	30/66/50	30/75/100	45/75/100	10	10	10	1	6/1	1	6	15
Режим стрельбы	Авт	Авт	Авт	Од	Од	Од	Од	Од	Од	Од	Од
Скорострельность в минуту	600	550	600	60	20	10	—	20	—	60	120
Выстрелов в очереди (отсечка)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Урон	20	25	25	40	50	75	100	75	75	40	20
Время перезарядки (сек)	5/7/10	6/10/15	7/10/15	7	7	10	—	-/5	7 (время отдачи после взрыва 3 сек.)	10	3
Мощность излучателя %	100										
Количество единиц здоровья	100										
Шок (сек)	1										
Неуязвимость (сек)	0,5										

1. Запрещены думы и пиротехника, используется только органы под сценарные задачи
2. Хищник = Штурмовку с отсечкой в 3 патрона
3. Феникс, Eraser = Пистолету-пулемету с отсечкой в 5 патронов
4. Дестроеры = Дробовик
5. Легкие снайперские винтовки: MP-512, MP-514, MP-61, ВСС и другие винтовки, которые внешне подходят под данный тип. Определяется организаторами
6. Тяжелые снайперские винтовки: BARRET, AWP
7. Бронежилеты и каски не дают дополнительных послаблений в настройках
8. Дружественный огонь отключен
9. Поочередность от первички до вторички считается: Снайперская винтовка > пулемет > штурмовая винтовка > пистолет-пулемет > дробовик > пистолет
10. Урезка боекомплекта у вторичного оружия:
 - Штурмовик урезается до 2 магазинов при 30 патронах/ до 1 магазина при 75 и 100 патронах;
 - Пистолет-пулемет урезается до 2 магазинов при 30 патронах/ до 1 магазина при 66 и 50 патронах;
 - Дробовик урезается до 5 магазинов;
 - Гранатомет многозарядный урезается до 1 магазина;
 - Пистолет как вторичка урезается до 4 магазинов.
11. Гранатометы одноразовые активируются только на базе при респауне. Заряжать или перезаряжать такое устройство на поле боя запрещено. Они программируются как одноразовые (один выстрел на одну активацию).
12. Тубусный пистолет урезается по мощности до 50% как пистолет без диггера.