

ПРАВИЛА СТРАЙКБОЛА 2022 г.

ПРАВИЛА КАМЧАТСКОГО СТРАЙКБОЛА 2022 года.

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

- 1.1. Страйкбол - военно-тактическая игра.
- 1.2. Данные правила обязательны к соблюдению для всех участников мероприятий.
- 1.3. Запрещается использование одежды или снаряжения красного цвета.
- 1.4. Игрок обязан сам фиксировать факт своей гибели. Все сомнения трактуются в пользу наступления гибели.
- 1.5. Любой спор в игре, должен быть решен в течение 10 секунд. Нарушившие данное правило удаляются в респаун.
- 1.6. Запрещается использование убитого как передвигающееся или стационарное укрытие.
- 1.7. Запрещается любой силовой контакт между игроками.
- 1.8. Запрещаются оскорбительные высказывания в адрес игроков. Нарушители удаляются с игры.
- 1.9. На играх действует система управления в бою – специальные звания (игровой аналог званий ВС РФ). Участники игры обязаны подчиняться старшим по званию, в соответствии с алгоритмом, принятым в ВС РФ:

«Приказы отдаются в порядке подчиненности. При крайней необходимости старший начальник может отдать приказ подчиненному, минуя его непосредственного начальника (командир стороны-рядовому). В таком случае он сообщает об этом непосредственному начальнику подчиненного или подчиненный сам докладывает о получении приказа своему непосредственному командиру (командиру команды)».

1.10. Перед каждой игрой назначается командир стороны. В рамках такого назначения командиру стороны подчиняются все бойцы его стороны, независимо от их званий.

1.11. Не подчинение командиру или организатору наказывается удалением с игры.

II. ДОПУСК НА ИГРЫ.

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

2.2. Принимая решение об участии в мероприятиях, человек, либо, лицо за него отвечающее, берет на себя всю ответственность за возможные травмы, полученные им на мероприятии.

2.3. Общий возрастной ценз на мероприятиях с 14 лет. Исключения возможны согласно пункту 4 Устава ККО МСПО «ФСК», по решению Председателя КК МСПО «ФСК», или решению присутствующих на игре представителей страйкбольных команд, внесенных в реестр команд Камчатского края.

2.4. Лица, не достигшие 18 летнего возраста, допускаются на игру только при наличии защиты верхней и нижней части лица.

2.5. Категорически запрещается участие в игре лицам в состоянии алкогольного, наркотического, либо иного опьянения.

2.6. Владельцы собственного страйкбольного вооружения допускаются к играм только в военной форме (камуфляже), если иное не предусмотрено сценарием.

III. КОНТРОЛЬ ЗА СОБЛЮДЕНИЕМ ПРАВИЛ.

3.1. Организатор игры имеет право отстранить от организовываемой им игры любого участника игры по своему усмотрению.

3.2. Любой игрок имеет право устно озвучить любому игроку претензию в нарушении Правил игры и лично сопроводить нарушителя к организатору для вынесения организатором окончательного решения.

3.3. Организатор игры обязан сфотографировать нарушителя и переслать его фото с описанием нарушения по ватсапу Председателю ККО МСПО «ФСК».

3.4. Участник игры может быть отстранен от мероприятий по решению Штаба ККО МСПО «ФСК» на срок, согласно решению Штаба ККО МСПО «ФСК».

3.5. За неоднократное нарушение правил или не спортивное поведение решением Штаба ККО МСПО «ФСК» человек может быть отстранен от мероприятий вплоть до пожизненного.

3.6. Любой человек может обжаловать решение об отстранении от мероприятий. Для этого, ему надлежит обратиться к Председателю ККО МСПО «ФСК» К.Н. Третьякову по т.8 914 022-11-41.

IV. ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ.

4.1. При определении игровой территории, организаторы обязаны руководствоваться принципами соблюдения безопасности жизни и здоровья участников, гостей, граждан, не участвующих в игре и их имущества.

4.2. Без согласования с организатором на полигоне запрещается строительство игровых укреплений и обустройство неигровых мест (стоянки машин, палатки).

4.3. Граница не игровых участков внутри игровой территории, должна быть обозначена натянутой сигнальной лентой. В ночное время должна быть обозначена красными фонарями.

4.4. Запрещается ведение боевых действий с/на/через не игровую территорию, если иное не предусмотрено сценарием конкретной игры.

V. ПЛЕННЫЕ.

5.1. Игрок может быть захвачен в плен или сдаться добровольно.

- Разрешается одновременное пленение не более одного игрока одним игроком, если иное не установлено сценарием конкретной игры.

- Пленение осуществляется легким хлопком по спине противника.

- В случае добровольной сдачи в плен, количество одновременно пленяемых не ограничено.

5.2. Пленный имеет право честно ответить на 3 вопроса, после чего должен быть отпущен. В случае отказа отвечать на вопросы, время нахождения в плену не более 1 часа с момента пленения, если иной порядок не предусмотрен сценарием.

*Отпускаемый игрок может быть отпущен живым, либо расстрелян.

5.3. Категорически запрещается реальное связывание пленных, в целях соблюдения техники безопасности (Приход медведя в игровую зону. Все ушли, а человеку плохо стало). К пленному можно применять:

- Условно «связан» - Дать в руки веревку;

- Условно «Привязан к дереву» – Веревку привязать к дереву и дать в руки Пленному;

- Условный «Кляп» – Сказать: «У тебя во рту кляп».

5.4. Пленному могут предложить добровольно сдать все оружие:

- Согласившийся на добровольную выдачу оружия не обыскивается. Оружие остается у него, но человек считается полностью обезоружен.

- Отказавшийся от добровольной сдачи оружия может быть обыскан. Все найденное оружие остается у него, но считается условно отобраным. Всем не найденным оружием, пленник может воспользоваться.

5.5. Побег из плена возможен, если веревка, которой связан пленный, не привязана к неподвижному объекту или не удерживается другим игроком. В противном случае, для побега требуется развязать либо перерезать веревку. Сам пленный, сделать этого не имеет права.

5.6. После побега:

- Если конвоиры убиты, то пленный готов к бою сразу после освобождения.

- Убежавший из плена считается развязанным через 10 мин.

- Через 30 мин после самостоятельного побега можно воспользоваться оружием.

VI. УБИТЫЕ.

6.1. Участник игры считается убитым в случае:

- Попадание 1 и более шаром в любую часть тела или в снаряжение, в данный момент находящееся на игроке.

- Попадание осколком гранаты или нахождение в радиусе 5 метров от разрыва гранаты.

- При разрыве гранаты в комнате до 50 квадратных метров все находящиеся в ней считаются погибшими (если человек полностью не находился за укрытием)

- При касании страйкбольным ножом любой части тела.

6.2. Рикошет не засчитывается.

6.3. Попадания в оружие не засчитываются.

6.4. Дружественный огонь засчитывается так же, как и вражеский.

6.5. Убитый; незамедлительно должен:

а) Крикнуть громко и внятно «Убит!».

б) Поднять руку и помахать ею.

в) Обозначить себя лентой или фонарем красного/желтого цвета.

г) Не мешая ведению боя покинуть место кратчайшим путем, избегая намеренного прохождения через позиции противника и зоны активных боевых действий, проследовать в респаун.

д) В случае невозможности покинуть поле боя сразу, игрок обязан лечь на землю и ждать возможности покинуть его или предпринять любые возможные действия, для того что бы не мешать живым. В случае если эти действия принесли вред игровому процессу это будет рассматриваться как умышленное действие и наказываться соответственно последствиям.

е) Во время передвижения по полигону, мертвые не должны приближаться ближе 10 метров к живым, за исключением случаев, когда это физически не возможно (коридоры, лестницы...).

6.6. Убитому запрещается разговорами и радиопереговорами, жестами и мимикой сообщать другим игрокам, любые сведения о противнике и ходе игры. Так же запрещаются разговоры с убитыми и гостями игры, способные повлиять на ход игры.

6.7. Убитому запрещено лично передавать игрокам любые игровые предметы (если иное не оговорено сценарием).

6.8. Убитый имеет право оставить любой игровой предмет на месте гибели. Оставленное имущество может быть подобрано и использовано другими игроками. Ответственность за оставленное имущество лежит на владельце.

6.9. Вышедшим из игры, при возвращении в игру запрещено рассказывать другим игрокам сведения о противнике и ходе игры, полученные во время «прошлой жизни» и нахождения в статусе мертвого.

6.10. РЕСПАУН СТАТИЧНЫЙ: Олицетворяет собой хорошо укрепленный аэродром. Является местом сбора всех «мертвых» для последующего «оживления» и входа в игру. Обозначается флагом. Любой, ожидающий оживления «мертвый» боец, стоящий не далее 1 метра от флага статичного респа, имеет право стрелять из стрелкового вооружения в противника.

6.11. Игрок, оживающий в статичном респауне, входит в игру и может быть убит после отдаления от флага статичного респа на 1 метр.

6.12. РЕСПАУН ДИНАМИЧНЫЙ: Олицетворяет собой вертолетную площадку (лесная поляна), диаметром 10 метров. Место сбора всех «мертвых» для последующего «оживления» и входа в игру. Не обозначается ничем, кроме красных повязок на «мертвых» игроках.

6.13. Динамичный респаун блокируется и уничтожается.

6.14. В одной вертушке помещается 10 человек или одна команда целиком.

6.15. Стрельба десантом и по десанту разрешается с момента начала высадки с вертолета (с использованием пиротехнических средств)

6.15. Время оживления (если иное специально не предусмотрено сценарием):

- Зима: Каждые 10 мин. (12.00 - 12.10 - 12.20 - 12.30 – 12.40 и так далее).

- Лето: Каждые 20 мин. (12.00 - 12.20 - 12.40 - 13.00 – 13.20 и так далее).

VII. ГОСТИ ИГРЫ

7.1. Гости игры являются все, прибывшие на игру, но по сценарию не участвующие в ней.

7.2. Гости игры обязаны:

- Получить разрешение организаторов на присутствие на игровой территории.

- Подчиняться всем распоряжениям организаторов игры.

- Выполнять требования любого игрока покинуть данный участок игровой территории, дабы не демаскировать игроков.

- Носить защитные очки, соответствующие стандартам данных правил.

- Носить красную ленту либо сигнальный жилет. В темное время суток фонарь красного цвета.

7.3. Гости игры не должны мешать ходу игры, выдавать местонахождение игроков и передавать игрокам любую информацию, способную повлиять на ход игры.

7.4. Гости игры сами несут ответственность за травмы, порчу, утерю своего имущества и иные возможные последствия своего нахождения на игровой территории.

7.5. Стрельба в гостей игры является грубым нарушением правил и наказывается вплоть до отстранения от мероприятий.

7.6. Гражданские – люди, случайно попавшие на игровую территорию.

7.6.1. Запрещается стрельба по гражданским, находящимся на полигоне. Отношения с ними должны быть нейтральными. Запрещается

провоцирование конфликтных ситуаций и разрешение их силовыми методами. Нарушение наказывается вплоть до пожизненного отстранения от мероприятий.

VIII. ЗАЩИТНЫЕ СРЕДСТВА.

8.1. Ношение защиты глаз обязательно для всех присутствующих на игре в течение всего пребывания на полигоне.

8.2. Категорически запрещается снятие очков в игровой зоне и ближе 100 метров к ней.

8.3. Приспособления защиты глаз (очки, маски, забрала и т.д.) должны выдерживать попадание в упор страйкбольного шарика 6мм с максимальной энергии 3 ДЖ (джоуля).

8.4. Щиты. По габаритам и внешней форме должны соответствовать реальным прототипам. Вес щита должен соответствовать весу оригинала. Для допуска щита на мероприятия, надлежит получить разрешение Организатора данного мероприятия.

8.5. Игрок со щитом считается убитым, при условии попадания выстрела из гранатомета типа РПГ и ГП в щит. Щит работает как укрытие от взрыва гранат, но только при условии, что щит полностью закрывает игрока от взрыва своей твердой частью (противоосколочный пакет от взрыва не спасает). Смерть находящихся за щитовиком бойцов зачитывается по общим правилам т.е. если человек полностью за щитом - он жив, если нет – то мёртв. При использовании щита допускается стрельба только с пистолета или одноручного пистолета-пулемета.

IX. ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ.

9.1. «Холодное оружие».

9.1.1. «Холодное оружие» должно быть изготовлено из мягкого (легко гнущегося) пластика или резины и не должна иметь ни одной острой грани или кромки.

9.1.2. Длина клинка не должна превышать 40 см. Длина рукояти не более 20 см. Если иное специально не предусмотрено сценарием.

9.1.3. Категорически запрещается наносить удары в области головы, шеи и паха.

9.1.4. «Холодное оружие» должно применяться с соблюдением всех мер безопасности, исключающих любое травматическое воздействие.

9.1.5. Запрещается метание «холодного оружия» в игрока.

9.1.6. В ножевых боях (дуэлях по договоренности) обязательно применение защитной маски, закрывающей всё лицо.

9.2. Игровое стрелковое оружие.

9.2.1. К игре допускается страйкбольное оружие с максимальной мощностью не более 3Дж.

9.2.2. Мощность страйкбольного оружия:

- Пистолеты и одноручные пистолеты пулеметы (МП5К и МП7): Для всех 110 м/с.;

- Автоматы и двуручные ПП (АК, М-16, М-4, G-36, МР-5): Для всех 130 м/с.;

- Снайперские винтовки поддержки под патрон 5,56x45, 9x39 (ВСС Винторез и т.д.), только одиночный огонь, обязательно использование оптического прицела: Для членов команд - 150 м/с. Для одиночек - 130м/с.;

- Ручные пулеметы под патрон 5,45x39(РПК), 5,56x45(М249), 7,62x51(FN FALO/FN FAL Нбар (FAL 50.41)): Для членов команд - 150м/с. Для одиночек - 130м/с.; Отдельно обращается внимание, что ручные пулемёты со стволами (внешними) длиной 410 мм и менее не могут получить разрешение на 150 м/с.

- Батальные винтовки (м14, Н&К G3, FN FAL) и болтовые винтовки под винтовочные патроны 7,62 и более, но без использования на них оптического прицела или реплики: Для членов команд - 150 м/с (только одиночный огонь, даже если на оригинале предусмотрен автоматический режим ведения огня).

- Дробовики (спринг и газ): Для всех 130 м/с;

- Тяжелые ручные пулеметы (все пулемёты с припиской ЕДИНЬИ) под винтовочный патрон (ПКМ, ПК, ПКП, М60 и т.д.): Для членов команд - 160 м/с. Для одиночек - 130м/с;

- Самозарядные винтовки под винтовочный патрон с применением оптических прицелов или их реплик (полный список патронов по ссылке: https://ru.wikipedia...овочные_патроны): Для членов команд - 173 м/с (огонь только одиночкой). Для одиночек - 130м/с.;

- Снайперские винтовки с болтовым типом затвора: Для членов команд - 173 м/с. Для одиночек – 130м/с.

9.2.4. Допустимая максимальная погрешность тюна оружия – 5 м/с, т.е. если на автомате Калашникова разрешен тюн 130 м/с, то максимальное значение, которое может показать хрон при замере скорости шара 0,2 на срезе ствола при выставленном в 0 хопе - 135 м/с. При показании 136 м/с и более, автомат не допускается в игру.

9.2.5. В здании допускается оружие с максимальным тюном не более 130 м/с.

9.2.6. Пулеметчики и снайперы, с тюном более 130 м/с обязаны иметь на игре второе, страйкбольное, работоспособное, стрелковое, носимое с собой в бою, оружие, мощностью не более 130 м/с.

9.2.7. Запрещается стрельба ближе 10 метров из оружия с тюном выше 130 м/с.

9.2.8. Стрельба по-Сомалийски - на вытянутых руках за угол:

- Автоматический режим – Запрещено;

- Одиночный режим - Разрешено;

- Из пистолетов и одноручных пистолетов-пулеметов разрешена автоматическая стрельба;

- Из вооружения с тюном более 130 м/с стрельба по-Сомалийски запрещена.

9.2.9. Одиночки могут подать заявку в Штаб ККО МСПО «ФСК» на разрешение тюна более 130 м/с. Тюн дается только при условии

прикрепления одиночки к одной из действующих команд ККО МСПО «ФСК».

9.3. Пиротехника.

9.3.1. Пиротехнические устройства- это страйкбольные гранаты, мины, растяжки и выстрелы РПГ, ГП и миномётам (далее – пиротехника), допускаются к применению на играх только заводского производства.

9.3.2. Запрещается применение соединенных вместе двух и более пиротехнических устройств.

9.3.3. Запрещено касаться руками уже инициированных гранат, мин, растяжек.

9.3.4. Все растяжки, мины, дымы, сигнальные ракеты должны быть сняты установившим их игроком после окончания игры.

9.3.5. К игре запрещены самодельные дымовые шашки.

9.3.6. Запрещается использование дымов в зданиях, кроме случаев, когда это официально разрешено организатором мероприятия.

Х. ИГРОВЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА.

10.1. К участию в мероприятии допускаются технически исправные транспортные средства, эксплуатация которых разрешена на территории РФ.

10.2. Допуск транспортного средства на мероприятие осуществляется посредством регистрации у Организатора мероприятия и получением специальных, транспортных, регистрационных знаков - листы формата А-4, с порядковым номером и текстом "СТРАЙКБОЛ" прикрепленные на всех 4 сторонах транспортного средства.

10.3. Движение по дорогам осуществляется с максимальной скоростью 20 км/ч.

10.4. В условиях ограниченной видимости движение автотранспорта по дорогам осуществляется с включенными фарами, со скоростью не более 10 км/ч.

10.5. Скорость транспорта вне дорог не более 5 км/ч. Перед транспортным средством на расстоянии не далее 10 метров должны двигаться двое сопровождающих. Транспортное средство должно строго повторять траекторию движения сопровождающих. При отсутствии идущих членов экипажа или потере визуального контакта с водителем, транспортное средство должно немедленно остановиться.

10.6. Высадка десанта производится только после полной остановки транспортного средства.

10.7. Не бронированное транспортное средство считается уничтоженным в случае прямого попадания любого пиротехнического снаряда или его взрыва не далее 0,5 метра от него. Рикошеты засчитываются как попадание.

10.8. Бронированное транспортное средство должно иметь визуально различимую с 20 метров имитацию брони.

10.9. Игровое бронированное транспортное средство и реальный военный БТР, МТЛБ считается уничтоженным в случае одного прямого попадания выстрела из РПГ, ГП, миномета.

10.10. Реальный военный танк считается уничтоженным в случае попадания трёх выстрелов из РПГ или миномета (равнозначны). При каждом попадании в танк, судья-организатор устанавливает на танке красный флажок. После установки третьего флажка танк считается уничтоженным. Танк может снять до двух флажков на своей главной базе, простояв там не менее 5 минут (замена ДСЗ). В случае получения летального количества попаданий танк убывает на респ на общих основаниях (в соответствии с правилами игры).

10.11. Игроки, находящиеся в транспортном средстве на момент его уничтожения, считаются убитыми. Исключение – техника, перевозящая более 5 чел. В ней погибают ближайшие к разрыву снаряда 5 чел.

10.12. Уничтоженное транспортное средство обозначается красным флажком, фонарем или дымом красного цвета.

10.13. Ответственность за любой ущерб, полученный транспортным средством, находящимся на игровой территории, лежит на его владельце.

10.14. Посадка в транспортное средство и высадка осуществляются только с разрешения водителя данного транспортного средства.

10.15. Запрещается приближаться ближе 15 метров к движущейся реальной военной технике.

XI. ИНЖЕНЕРНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ПОЗИЦИЙ.

11.1. Возведение всех сооружений должно быть согласованно с организаторами мероприятия.

11.2. Запрещается оборудование позиций мусором (ковры, ткань, баннеры, фанерки, картонки) и способами, которые могут привести к загрязнению территории или конфликту с местным населением и органами власти.

11.3. Укрепления и заграждения, а также применяемые при их устройстве материалы должны быть безопасны для игроков и окружающих.

11.4. Категорически запрещается уничтожение лесонасаждений.

11.5. Запрещается умышленное разрушение игровых сооружений, за исключением заранее оговоренных сценарием.

11.6. Запрещается возведение баррикад в окнах зданий, выше 1 этажа.

11.7. Запрещается строительство баррикад на лестничных пролетах без перил.

11.8. Игроки, создавшие оборонительные сооружения, по окончании мероприятия обязаны очистить их от мусора и привести в безопасное состояние с точки зрения техники безопасности и экологии.

11.9. ДОТы, ДЗОТы всех типов считаются уничтоженными при попадании в них пиротехнических зарядов с цветным дымом или иным предусмотренным организатором способом, исходя из ситуации на момент начала игры.

11.10. Рикошет внутри ДОТа, ДЗОТа засчитывается за попадание. Все находящиеся внутри укрепления считаются уничтоженными.

XII. ВНЕ ИГРЫ.

12. Данный пункт рассматривает нарушения, совершаемые членами страйкбольного сообщества, совершенные вне игрового полигона, но оказывающие влияние на проведение страйкбольных мероприятий.

12.1. Запрещено передвигаться вне полигона с не зачехленным страйкбольным оружием. Все страйкбольное оружие, пиротехника, магазины и ножи должны быть убраны в чехлы, сумки, ранцы или пакеты.

12.2. Запрещено переносить вне полигона в разгрузках всё выше перечисленное.