



# **ОБЩИЕ ПРАВИЛА АЙРСОФТ-МЕРОПРИЯТИЙ**

**ВНИМАНИЕ! НЕЗНАНИЕ ПРАВИЛ НЕ ОСВОБОЖДАЕТ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. ПРИНИМАЯ УЧАСТИЕ В АЙРСОФТ-МЕРОПРИЯТИЯХ, ТЫ ПРИНИМАЕШЬ СОГЛАШЕНИЕ О ТОМ, ЧТО ОЗНАКОМЛЕН(-А) С ПРАВИЛАМИ И ОБЯЗУЕТЕШЬСЯ ИМ СЛЕДОВАТЬ, ЕСЛИ ОРГАНИЗАТОРАМИ НЕ ОГОВОРЕНО ИНАЧЕ.**



# **СПИСОК ОПРЕДЕЛЕНИЙ**

- **АП (айрсофт пневматика), привод, АЕГ(англ. airsoft electric gun) - электро-пневматические айрсофт реплики оружия**
- **Атака ножом или KNIFE KILL (решение о разрешении применять такую атаку принимают организаторы мероприятия)**

**Атака ножом может быть имитирована двумя способами.**

**1) Хлопком по телу и голосовым оповещением. Желающий применить атаку ножом подходит к цели атаки вплотную, дотрагивается/хлопает цель атаки по плечу/шее/корпусу и говорит "KNIFE KILL" или "НОЖ". После этого цель атаки действует согласно правилам мертвых.**

**2) Касанием мягкой имитацией ножа (только если организаторы мероприятия разрешили такой вариант атаки и заранее оповестили об этом участников мероприятия) и голосовым оповещением. Желающий применить атаку ножом подходит к цели атаки, осуществляет касание цели атаки мягкой имитацией ножа по плечу/шее/корпусу и говорит "KNIFE KILL" или "НОЖ". После этого цель атаки действует согласно правилам мертвых.**

- **Пристрелочная зона**

**Пристрелочная зона определяется организаторами игр:**

- **маркируется ограждающей лентой**
- **направление пристрелки указывается организаторами**
- **замеры скорости вылета приводов перед игрой проводятся только в пристрелочной зоне**
- **проводить проверку работоспособности АП с пристегнутым магазином и подключенным аккумулятором разрешается только в пристрелочной зоне**
- **уходя из пристрелочной зоны, необходимо отстегнуть магазин и убедиться, что в механизме подачи не осталось шаров, путем выстрела вверх под углом не менее 30 градусов с отстегнутым магазином**

- **Стоп игра**

**Правило применяется в случае возникновения опасных ситуаций, которые могут привести к травмам, несчастным случаям, нанесению материального ущерба.**

**«Стоп игра» необходимо передавать в следующих случаях:**

- **возгорание на полигоне**
- **попадания в зону игры лиц не связанных с игрой и не оснащенных защитной экипировкой, а также техники не задействованной на игре**
- **при получении травмы каким-либо участником мероприятия**
- **при серьезных нарушениях правил игроками, которые могут привести к травмам среди участников мероприятия**
- **В случае возникновения одной из вышеперечисленных ситуаций игрок обязан четко и громко крикнуть «СТОП ИГРА!». Если вы услышали эту команду вы должны также четко и громко ее продублировать и по возможности передать по рации.**

- **Мертвятник или мертвяк место дислокации убитых игроков в процессе игры:**
  - **время пребывания в мертвятнике обговаривается заранее в правилах игры**
  - **мертвятник в обязательном порядке ограждается маркировочной лентой (расцветка может быть на усмотрение организатора)**  
**количество мертвятников на играх и их принадлежность к игровым сторонам определяется организаторами игры;**
  - **стрельба в мертвяке или в непосредственной близости от него строго запрещена;**
  - **из-за близости к игровой территории, снимать защитные очки в мертвятнике запрещено.**

- **Жилой лагерь** - это определенное организаторами место, где игроки могут поселиться во время больших игр: поставить машины, палатки, развести костер и тп. В жилом лагере часто находится один или несколько организаторов. Жилой лагерь обычно является безопасной зоной, в которой можно ходить без очков и категорически запрещена стрельба.
- **Парковка** - это определенное организаторами место, где игроки могут запарковать свои машины. На парковке часто находится один или несколько организаторов. Парковка обычно является безопасной зоной, в которой можно ходить без очков и категорически запрещена стрельба.
- **Командир стороны** - назначенное организатором лицо, командующее одной из стороной на игре. Исполнение приказов командира стороны обязательно. Нарушение и не выполнение приказов командира стороны наказывается в соответствии с решением организаторов мероприятия (например, удалением в мертвяк или удалением с мероприятия).



# **ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ**

- Категорически запрещается брать в руки и отбрасывать от себя инициированные петарды и иные пиротехнические изделия.
- Запрещается стрельба по всем носящим красный или оранжевый платок, оранжевый жилет или фонарь красного света.
- Запрещается стрельба по местным жителям, туристам, грибникам, рыбакам, спортсменам, животным, птицам и всем остальным, не принимающим участие в игре (цивилы).
- Запрещается стрельба в зонах безопасности, мертвяках (как внутри, так и наружу) и неигровых территориях.
- Запрещается принимать участие в игре без средств защиты. Как минимум, у игрока должны быть защитные очки или прикрывающая глаза защитная металлическая сетка.

**Запрещается какое-либо выяснение отношений между игроками во время игры. Для решения личностных или игровых споров есть организаторы мероприятия.**

- Запрещается использование в игре любых других видов оружия, которые по техническим параметрам не соответствуют АП.**
- Запрещается применение элементов рукопашного боя во время игры.**
- Запрещается использование подручных средств и материалов, как имитации оружия: кидать камни, палки и прочее имитируя гранаты и т.д.**
- Любой человек, находящийся в игровой зоне, обязан носить очки, не важно, игрок это или фотограф, зритель и т. д. Правило не касается людей, случайно зашедших на игровую территорию.**
- Во время игры категорически запрещается снимать очки, за исключением случаев сильного запотевания и в определенных местах.**

The background of the image is a dense, repeating camouflage pattern. It features irregular, organic shapes in shades of olive green, forest green, and dark brown, set against a lighter brownish-tan background. The pattern is reminiscent of military or outdoor gear designs.

# **СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ**

- **Основное средство защиты: очки.**
- **Основное требование к очкам: любые используемые на играх очки, будь то баллистические, сетчатые или иные, должны выдерживать попадание шаром из привода с вылетом не менее 130 м/с с расстояния не более 1 метра. При этом очки должны оставаться целыми, не поврежденными, без явных изменений в конструкции. Очки не прошедшие проверку к использованию на играх запрещены.**
- **Загрязнение очков. Если произошло загрязнение очков, которое мешает дальнейшей полноценной игре и устранение которого невозможно без снятия очков, то необходимо немедленно проследовать в неигровую зону и там устранить загрязнение. Загрязнение внешней стороны стекол не требует снятия очков и может быть устранено в игровой зоне без угрозы для глаз.**

- **Если во время игры очки сломались по тем или иным причинам, необходимо незамедлительно использовать «платок мертвеца» и проследовать в безопасную зону (парковка, жилой лагерь или в любую точку вне пределов игровой территории), прикрывая глаза рукой, чтобы избежать попадания шаром. В идеальной ситуации, попросить первого встречного игрока сопроводить вас в неигровую зону.**



**ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКА**

**• ВНИМАНИЕ! В соответствии с законами Эстонской Республики, при нанесении материального или физического ущерба ответственным является, причинивший этот ущерб человек!**

**• Обращение к игрокам:**

***Уважаемые коллеги!***

***Аирсофт для нас является общим хобби. Будьте предельно внимательными! Соблюдайте технику безопасности и правила.***

***Уважайте других игроков. Это позволит вам получить удовольствие от игр.***



**ОБРАЩЕНИЕ С АП**

- **Всегда обращайся с приводом (в дальнейшем АП) так же, как с боевым оружием. При неаккуратном и бездумном обращении даже такая игрушка способна нанести неприятные травмы.**
- **Всегда транспортируй АП в специально предназначенном для этого чехле. Если в комплекте поставки был защитный колпачок на ствол, то при транспортировке желательно его одевать. Это предохранит ствол АП от попадания в него грязи или других мелких частиц. Так же рекомендуется транспортировать АП с отключенным/вынутым аккумулятором.**
- **Строго настрого запрещается доставать АП в общественных или любых других местах, где его могут спутать с боевым оружием. Это может повлечь за собой большие неприятности.**
- **Никогда не смотри в ствол АП, если для этого нет крайней необходимости.**

- **Никогда не смотри в ствол АП, если в АП не отключен аккумулятор и не снят магазин. Случайный выстрел способен лишить тебя глаза.**
- **В обращении с АП всегда использую специально сертифицированные защитные очки или маску.**
- **Не держи палец на спусковом крючке если для этого нет необходимости. Палец на спуск перемещается только тогда, когда АП находится в игровой зоне, наведен на цель, а ты готов стрелять.**
- **Перед стрельбой всегда смотри, что находится перед целью и что находится за ней. В игровую зону могут попасть неигровые/случайные люди, а на линии стрельбы могут оказаться люди или предметы, которые могут пострадать.**

- **Перед стрельбой всегда убеждайся в том, что в зоне стрельбы не находятся люди без защитных средств. К обязательным средствам защиты относятся специально сертифицированные очки или маски.**
- **Перед входом в неигровые зоны, к которым относятся парковки и мертвятники, всегда отсоединяй магазин и обязательно убедись в том, что в приемнике не остался шарик. Для этого достаточно сделать одиночный выстрел в безопасном направлении (с отсоединенным магазином). На неигровых территориях необходимо ставить АП на предохранитель.**
- **Пристрелка АП перед игрой должна происходить в предназначенной для этого пристрелочной зоне. Если такая зона перед игрой не предусмотрена, то пристрелка должна происходить вдали от зон, где могут находиться люди без защиты. Пристрелка всегда должна осуществляться в безопасном направлении.**

- **Строго настрого запрещается снимать защитные очки или маску в игровой зоне.**
- **Дома храни АП в недоступном для посторонних людей месте, особенно если в доме есть дети. Всегда храни АП с отстёгнутым магазином и отсоединённым аккумулятором.**
- **Проверяй работоспособность АП и всех составляющих его частей: АП требует должного ухода. Ты должен быть уверенным в работоспособности своего АП и знать его устройство.**
- **Используй в своём АП только качественные и разрешенные правилами шары. Шары низкого качества способны повредить АП.**



# **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПРАВИЛ**



**УПОТРЕБЛЕНИЕ АЛКОГОЛЯ И НАРКОТИЧЕСКИХ  
ВЕЩЕСТВ**

- **Употребление алкоголя и наркотических веществ на аирсофт мероприятиях КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещено употребление алкоголесодержащих напитков вне зависимости от их крепости и количества.**
- **Лицо подозреваемое в употреблении или с явными признаками алкогольного опьянения (нарушение функций речи, двигательного аппарата, мыслительных процессов, адекватных норм поведения) отстраняется от дальнейшего участия в мероприятии и может быть не допущен к последующим мероприятиям.**

- **Лицо, употребившее алкоголесодержащий напиток во время мероприятия, обязано прекратить активное участие в мероприятии, зачехлить привод и снять амуницию.**
- **Употребление алкоголесодержащих напитков лицами не достигшими совершеннолетия карается согласно законам Эстонской Республики.**
- **Лицо, употребившее алкоголесодержащий напиток во время мероприятия и обнаруженное ГМ составом/другими участниками мероприятия, удаляется с мероприятия и может быть не допущено на последующие игры.**

- **Употребление наркотических веществ на территории, где проходит аирсофт мероприятие строго запрещено до, во время и непосредственно после мероприятия.**
- **Лицо с явными признаками наркотического опьянения отстраняется от дальнейшего участия в мероприятии и может быть не допущено на последующие игры.**
- **Распространение и употребление наркотических веществ карается согласно законам Эстонской Республики.**
- **Лицо, каким-либо образом связанное с наркотическими веществами, может быть передано в руки правоохранительных органов Эстонской Республики.**



**УЧАСТИЕ В АИРСОФТ МЕРОПРИЯТИЯХ ЛИЦ НЕ  
ДОСТИГШИХ СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ**

- **Лица не достигшие совершеннолетия имеют ограниченный допуск к аирсофт мероприятиям.**
- **Лица не достигшие 16 лет могут принимать участие в мероприятиях только с родителем или официальным опекуном, если это не оговорено условиями организаторов игры.**
- **Лица от 16 до 18 лет имеют право принимать участие в аирсофт мероприятиях только с разрешением от родителей или официальных опекунов подписанным в присутствии организатора игры или присланным на электронный адрес организаторов с дигиподписью.**



**ПРИМЕНЕНИЕ ПИРОТЕХНИКИ НА  
МЕРОПРИЯТИЯХ**

- **На мероприятиях не допускается использование самодельных петард.**
- **Все петарды применяемые на играх должны быть промышленного производства.**
- **Петарда без поражающего элемента не является гранатой. Взрыв петарды без поражающего элемента не является основанием для засчитывания поражения участника мероприятия.**
- **Петарды можно использовать для отвлечения внимания других участников мероприятия.**
- **В помещениях разрешены к использованию только гранаты, изготовленные из петард фабричного производства с безопасным "поражающим" элементом, но не мощнее 4 корсара.**

- **Гранаты, изготовленные из петард промышленного производства с безопасным "поражающим" элементом мощностью выше 4 корсара, можно использовать только на открытом пространстве.**
- **Петарды типа "Ахтунг" используются только организаторами игр для создания эффектной игровой обстановки и только на открытом пространстве.**
- **На играх разрешены дымы фабричного производства без едких, удушающих и аллергенных наполнителей. Если вы сомневаетесь в наличии подобных веществ в ваших изделиях, то лучше не используйте их.**
- **Использование любых дымов или дымовых гранат в помещениях строго запрещено.**
- **При использовании гранаты на открытой местности убивает попадание безопасного "поражающего" элемента.**

- **При использовании гранаты в помещениях площадью меньше 25 квадратных метров (комнаты, подвалы и тп) попадание засчитывается всем, кто находился в этом помещении во время взрыва. Поражение не засчитывается, если игрок был защищен серьезным препятствием, например, стеной (фанера, картон и прочие тонкие заграждения не считаются серьезным препятствием в случае, если это не имитация, поставленная организаторами игры).**
- **При использовании гранаты в помещениях площадью более 25 квадратных метров (например, широкий длинный коридор или ангар) применяются правила для открытой местности, т.е. убивает попадание безопасного "поражающего" элемента.**

- **Гранаты с наполнителем из муки, сахарной пудры или других потенциально взрывчатых веществ запрещены.**
- **Запрещено использование в качестве дымовых шашек посторонней пиротехники и огнетушителей.**
- **Если организаторами игры не установлено иное, то участник мероприятия может носить с собой не более пяти гранат одновременно.**
- **Использование ракет на играх запрещено.**



**ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ ПРИ ПОРАЖЕНИИ  
ПОРАЖАЮЩИМ ЭЛЕМЕНТОМ.**

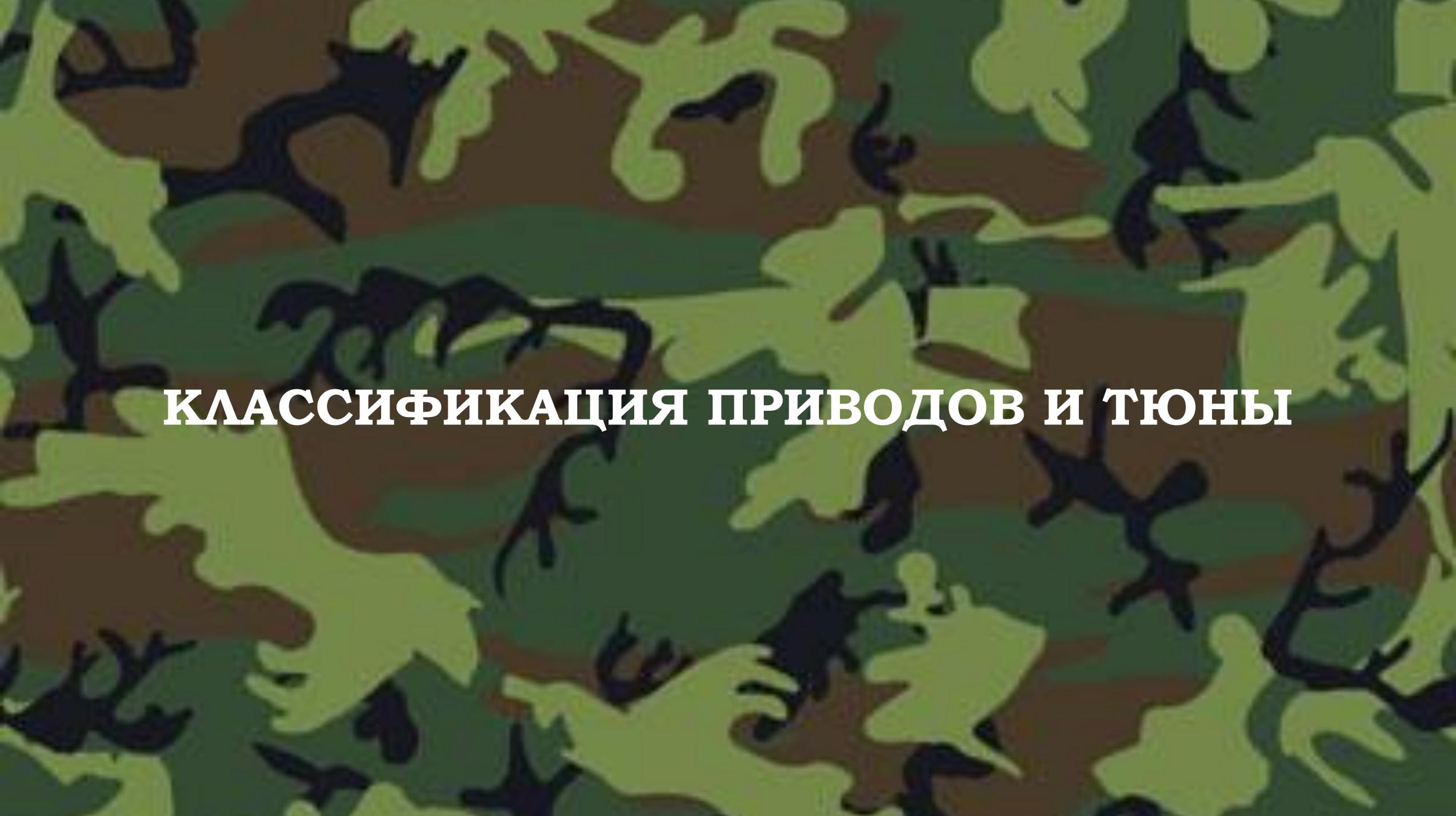
- **Убитый** игрок после попадания поражающего элемента обязан четко обозначить, что он выведен из игры, отстегнуть магазин аирсофт реплики, обозначить себя красной материей ("платок мертвеца") или оранжевой жилеткой и проследовать в мертвяк.
- **Размер красной материи** должен иметь минимальные размеры 20 на 20 см
- **При отсутствии красной материи или оранжевой жилетки игрок на игру не допускается.**
- **Если мероприятия проходит в темное время суток, то красная материя заменяется фонарем с красным светофильтром, фонарем обмотанным красной материей, красным химсветом и т.д.**
- **Обозначить своё поражение можно словами «Убит», «Surnud», «Мертв», «Попал» и т.д.**
- **"Убитый" не имеет права разглашать какую-либо информацию связанную с игровой деятельностью, разглашение которой может повлиять на ход мероприятия.**
- **"Убитый" не имеет права проводить сеансы радиосвязи и пользоваться мобильным телефоном для обмена информацией, связанной с игровой деятельностью.**

- **Если по сценарию мероприятия предусмотрены "ранения" участников, то поведение участника мероприятия после поражения поражающим элементом будут следующими:**
  - **После попадания поражающего элемента участник должен принять лежащее или сидячее положение.**
  - **Участник не имеет права пользоваться аирсофт репликой на момент "ранения".**
  - **Участник не может передвигаться без посторонней помощи.**
  - **Участник может голосом или посредством радиопередатчика звать медика.**
  - **Если по истечению пяти минут( в случаях, если сценарием не предусмотрено иное) участник мероприятия не был перебинтован, он признается умершим и действует согласно правилам поведения "убитого".**



# НАКАЗАНИЯ

- **За нарушение правил игры, правил сообщества или техники безопасности любой игрок может быть наказан организаторами.**
- **В зависимости от тяжести нарушения может быть применено: предупреждение, удаление в мертвяк, удаление с игры, занесение в черный список и запрет на игры.**
- **Мера наказания за нарушения выбирается организаторами игр на своё усмотрение.**
- **Каждый нарушивший правила игрок попадает в «черный список».**
- **Черный список – общий для всех организаторов список нарушителей, который публикуется в соответствующей закрытой ветке форума/сайта.**



# **КЛАССИФИКАЦИЯ ПРИВОДОВ И ТЮНЫ**

- Все замеры скорости вылета производятся при помощи пластикового шара массой 0.2 грамма с выкрученным в ноль хоп-апом.
- В зданиях разрешено использование приводов с вылетом до 120 м/с.
- Классы АП и вылеты:
  - штурмовое автоматическое оружие (штурмовые винтовки, автоматы, ПП): вылет до 130 м/с;
  - АП с одиночным огнем (очередь отключена механически), пулеметы и легкие пулеметы: вылет до 150 м/с;
  - полуавтоматические снайперские винтовки (возможность стрельбы очередями отключена механически): вылет до 170 м/с;
  - болтовки: вылет до 190 м/с.

- **Ограничение минимального расстояния стрельбы в зависимости от вылета:**

- **по 120 м/с(включительно): ограничений по расстоянию нет, стрельба вслепую не рекомендована;**
- **121-130 м/с: минимальная безопасная дистанция стрельбы 10 метров, запрещена стрельба вслепую;**
- **131-150 м/с: минимальная безопасная дистанция стрельбы 20 метров, запрещена стрельба вслепую;**
- **151-170 м/с: минимальная безопасная дистанция стрельбы 30 метров, запрещена стрельба вслепую;**
- **171-190 м/с: минимальная безопасная дистанция стрельбы 30 метров, запрещена стрельба вслепую.**

- **ВНИМАНИЕ!** Запрещается использовать стрельбу вслепую при вылете больше 120 м/с. При вылетах начиная от 121 м/с начинает действовать ограничение на минимальные расстояния стрельбы, поэтому для соблюдения дистанции игрок должен четко видеть цель по которой стреляет. При вылетах меньше 120 м/с стрельба вслепую не рекомендована.



**ПРАВИЛА ХОРОШЕГО ТОНА НА ИГРАХ И ВНЕ ИГР**

- **Не носи аирсофт реплику расчехленной в городе. При переноске в городе аирсофт реплика не должна быть видна постороннему взгляду.**
- **Не носи снаряжение на себе вне полигона. Убери РПС и жилет в сумку или рюкзак.**
- **Не стреляй противнику в голову, если видна иная часть тела.**
- **Не вступай в споры на тему попал, кто не попал.**
- **Не высовывай привод из-за угла или бруствера на вытянутых руках, не видя куда стреляешь визуально.**

- **Избегай порчи чужого имущества на аирсофт мероприятиях.**
- **Не оставляй после себя мусор на полигоне и не выкидывай мусор на местности, узнай у организаторов точки утилизации мусора.**
- **Нарушители негласных правил также будут заноситься в черный список с испытательным сроком на усмотрение организаторов.**
- **Соблюдай общепринятые нормы поведения в обществе. Будь вежлив с другими участниками аирсофт мероприятия.**

The image features a repeating camouflage pattern in shades of green, brown, and black. The pattern consists of irregular, organic shapes that blend together. In the center of the image, the word "ОРГАНИЗАТОРЫ" is written in a bold, white, sans-serif font. The text is horizontally centered and stands out clearly against the busy background.

**ОРГАНИЗАТОРЫ**

- **Организаторы (ГМ\Орги) - лица, ответственные за организацию и проведение айрсофт мероприятия. Непосредственно на мероприятии ГМ отмечается жилетом желтого или салатового цвета.**
- **Организация игр:**
  - **Никто не может обязать или заставить ГМа организовывать какое-то бы то ни было мероприятие. Организация - дело сугубо добровольное.**
  - **Никто не может запретить любому лицу организовать мероприятие, если это не противоречит законам ЭР и этическим нормам.**

- **Обязанности ГМа:**

- **Обеспечение и проведение заявленного ГМом аирсофт мероприятия. Если ГМ не может провести заявленное мероприятие, то он должен известить об этом сообщество как можно раньше.**
- **Обеспечение порядка на мероприятии. При необходимости организатор может привлекать для обеспечения порядка третьих лиц (в т.ч. охранные фирмы).**
- **Решение конфликтных и спорных ситуаций, возникающих на мероприятии, исходя из правил аирсофта принятых сообществом и сценарными требованиями.**

- **Права ГМа.**

- **ГМ всегда прав!**
- **ГМ имеет право удалить в мертвяк или с мероприятия нарушающего данные правила игрока.**
- **ГМ имеет право удалить в мертвяк или с мероприятия нарушающего правила или препятствующего игре тем или иным способом игрока (в т.ч. нарушение сценарных условий, требований, провокации и разжигание конфликтных или спорных ситуаций, неподчинение решению командиров сторон и т.д) - ГМ имеет право ограничивать свободу передвижения игроков и доступ к игровому реквизиту, если это обосновано сценарными требованиями.**
- **ГМ имеет право занести имя, фамилию, ник и фотографию нарушителя требований техники безопасности, правил или хода мероприятия в список нарушителей, который доступен к ознакомлению остальным организаторским группам.**
- **ГМ имеет право рекомендовать другим организаторским группам запрет на участие в играх лиц из списка нарушителей.**

- **Для информации:** между организаторскими командами существует соглашение, согласно которому отстраненный от участия в мероприятиях одной организаторской команды игрок будет так же отстранен от участия в мероприятиях других организаторских команд. Перед принятием такого решения нарушение игрока будет еще раз рассмотрено и проанализировано на предмет серьезности.
- **Список нарушителей** - это список с никами, именами и фотографиями нарушителей требований ТБ, существующих правил, а также лиц нарушивших требования ГМов на аирсофт мероприятиях, созданный для информирования всех организаторских групп.
- **Игровой реквизит** - оборудование, расходные материалы и имущество организаторов, которое используется для проведения и создания атмосферы мероприятий.



**ФОТОГРАФЫ/ОПЕРАТОРЫ**

- **На играх может быть два вида фотографов (или операторов)**
  - **полевые (опытные игроки, которые не принимают участия в игре, но снимают игру "изнутри")** и **неполевые (посторонние люди с камерами, не принимающие участия в игре).**

**Полевыми фотографами на айрсофт-играх допускаются только опытные игроки или опытные (на усмотрение организатора мероприятия) фотографы, хорошо знакомые со спецификой игры. Полевые фотографы могут снимать игру "изнутри" и передвигаться вместе с командой.**

- **Полевой фотограф ОБЯЗАН соблюдать следующие правила поведения:**
  - **на полевых фотографах должны быть надеты кепка с надписью PRESS или хорошо заметные повязки с надписью PRESS на обеих руках, фотограф обеспечивает наличие повязок и кепки самостоятельно;**
  - **на полевых фотографах должны быть надеты защитные очки или маска, фотограф обеспечивает наличие очков/маски самостоятельно;**
  - **полевые фотографы не имеют права мешать игре, передавать кому-либо игровую информацию, демаскировать позиции играющих, а так же любым другим образом мешать игре и/или игрокам;**
  - **полевые фотографы должны удалиться с места действия, если об этом их попросит кто-то из игроков.**

• **Неполевые фотографы могут быть допущены на игровую территорию ТОЛЬКО С РАЗРЕШЕНИЯ ОРГАНИЗАТОРА. В таком случае следует предупредить организаторов об участии неполевых фотографов в игре не позднее чем за 2 недели до начала игры. Такие фотографы не умирают от попадания шара, не участвуют в выполнении сценария и никоим образом не вмешиваются в игру. Неполевой фотограф ОБЯЗАН соблюдать следующие правила поведения:**

- Должен носить жилет оранжевого цвета (не желтого!)
- Должны быть надеты защитные очки или маска
- Не имеет права вступать в разговоры с кем-либо из участников игры;
- Не имеет права приближаться к участникам игры ближе чем на 10 метров;
- Запрещено находиться между играющими;
- Запрещено находиться внутри укрепленных позиций;
- Запрещено целенаправленно передвигаться за отрядом или бойцом, фотографировать позиции; прячущихся/маскирующихся и засады, а так же любым другим образом вмешиваться в игру;

- **Соблюдение всех правил не гарантирует фотографам (и полевым, и неполевым) и их оборудованию отсутствие попаданий в них шаров или пиротехники; в случае получения фотографом или его оборудованием попаданий никакие претензии фотографов к игрокам или организаторам игр не рассматриваются.**
- **На игроков с камерами, которые принимают участие в игре (т.е. если они прежде всего игроки), правила маркировок не распространяются, но распространяются все остальные правила игры (в т.ч. при попадании игрок идет в мертвяк).**



# **ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**



**ОДЕЖДА, ОБУВЬ**

- **Старайся подобрать себе одежду и экипировку таким образом, чтобы чувствовать себя комфортно. Важно, чтобы она соответствовала погодно-климатическим условиям в тот период времени, когда ты собираешься ее использовать.**
- **Обувь должна соответствовать условиям эксплуатации. Как минимум, обувь должна хорошо фиксировать стопу, чтобы избежать вывихов, иметь хорошую, предохраняющую от проколов и порезов, подошву. В идеале, обувь должна иметь подошву из антискользящих материалов. В летнее время лучше использовать более легкую обувь, в зимнее - утепленную.**

• В теплое время года старайся одевать легкую одежду, но не забывай о безопасности конечностей. Длинные рукава и штанины в той или иной степени предохранят тебя от царапин, порезов, укусов насекомых и смягчат воздействие при попадании шара. К тому же длинные рукава и штанины являются дополнительными элементами маскировки.

• В холодное время года старайся подобрать одежду так, чтобы при движении сильно не потеть или не мерзнуть, если придется по долгу стоять на одном месте.

Всегда интересуйся прогнозом погоды и подбирай одежду таким образом, чтобы она соответствовала обычной погоде в районе проведения мероприятия.

- **Старайся всегда иметь с собой запас воды, несмотря на время года. Обезвоживание организма может привести к достаточно серьезным проблемам. В теплое время года средний суточный расход воды составляет не менее 2-х литров на человека. В холодное время года обезвоживание также является частой проблемой.**
- **ВНИМАНИЕ! Если у тебя есть хронические болезни или ты нуждаешься в приеме медицинских препаратов, но все же рискнул приехать на игру, то обязательно предупреди организаторов, а так же нескольких товарищей о месте, в котором лежат необходимые тебе лекарства, а так же о том, как их нужно принимать и с кем, кроме скорой медицинской помощи, нужно связаться в экстренном случае.**

**В остальных случаях рекомендуется иметь при себе небольшой медицинский комплект для того, чтобы оказать себе первую медицинскую помощь, связанную с классическими травмами: порезы, ссадины и т.д. Также имеет смысл иметь с собой репелленты, предотвращающие укусы насекомых.**



**ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ.**

- **Во время мероприятия имей при себе мобильный телефон с заряженным аккумулятором и кредитом. Даже если у тебя нет рации, то с помощью телефона ты всегда сможешь позвать на помощь и связаться с организаторами, если это будет необходимо. Звонки в службу спасения (112) бесплатны.**
- **Всегда носи при себе номер телефона знакомых или родственников, с которыми можно/нужно связаться в случае какого-либо ЧП.**
- **Запиши номера телефона организаторов мероприятия.**
- **Помни, что сетчатые очки или маска не являются надежной защитой от расколовшегося шара (или гороха, который часто служит наполнителем для гранат), т.к. мелкие осколки могут пройти через ячейки сетки и повредить глаза.**



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**