

Свод правил игры в ЛАЗЕРТАГ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Лазертаг – военно-спортивная игра, проходящая в реальном времени, сориентированная на поражение противника или специальных сценарных приспособлений с помощью макета оружия с вмонтированным в него излучателем инфракрасного импульса.

ПРАВИЛА ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

1. Основные понятия

Пылесос - это ведение огня вслепую при невозможности быть пораженным в ответ. Например, высовывание одного только 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.

Пылесос **запрещен**.

По соглашению сторон может быть разрешена стрельба из-за укрытия короткими очередями при естественном хвате оружия.

Страус - это ведение прицельного огня по противнику при невозможности быть пораженным в ответ.

Например, сокрытие датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей, сокрытие надетой на голову повязки за укрытием. Страусизм **запрещен категорически**.

Иисус - перезагрузка или воскрешение оружия в бою (с помощью пульта, аптечки или выкл./вкл. в Home Style режиме).

Запрещено

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

Настройка оборудования (прошивка) – установка характеристик оружия (здоровье, жизнь, боезапас и т.п.), осуществляется только организаторами игры, как правило, до начала игрового сценария.

Изменение характеристик оружия игроками запрещено.

2. Игровые комплекты

Граната, мина

Организаторы имеют право запретить использование гранат, интегрированных в нестандартные макеты, если сочтут макет несоответствующим нормам безопасности. Активировать гранату/мину мертвому игроку запрещено. Активированные гранаты запрещено выставлять из-за укрытия, не выпуская из рук и скрываясь от её поражения.

Возможны 3 варианта правил повторного использования гранаты/мины:

- 1) Single Use (по умолчанию) граната/мина используется только 1 раз за жизнь владельца (возможность снова использовать гранату появляется после использования аптечки).
- 2) Self ReUse граната/мина может быть повторно использована, но только владельцем.
- 3) Full ReUse граната/мина может быть повторно использована кем угодно, включая противников. В таком случае подобрать гранату/мину для повторного использования может только живой боец. При первом же требовании владельца граната/мина должна быть возвращена.

Нож

Применение ножа мертвым игроком запрещено. При атаке с ножом запрещены действия, влекущие за собой причинение физического вреда противнику. Запрещено применять нож одновременно со стрельбой со второй руки из оружия, требующего двурукий хват. Может быть выбран один из режимов использования ножа:

- 1) Stealth mode. Применение ножа разрешено только вне боевого взаимодействия с противником (т.е. подкравшись сзади, как правило). Таким образом любое, даже рефлекторное, применение приемов рукопашного боя исключено.
- 2) InCombat mode. Применение ножа разрешено в процессе боевого взаимодействия

(перестрелки). При этом разрешается отводить/отбивать руку с ножом, но не более того.
3) Hardcore mode. Применение ножа разрешено в процессе боевого взаимодействия, при этом для защиты разрешены различные приемы рукопашного боя (оговаривается заранее).

Пульт медика

Настройки пульта обговаривают до игры и не меняются в процессе, кроме как по согласию сторон. Мертвому игроку запрещено использовать комплект медика для помощи союзникам. При возрождении игрока запас пульта медика восстанавливается. Пульт медика не передается и используется только его владельцем (если заранее не оговорено иное). Запрещено самовольное восстановление запаса пульта медика на поле боя.

Повязка

Повязка должна быть закреплена на голове бойца максимально параллельно земле. Датчики запрещено закрывать одеждой (капюшонами, полями шляп и т.п.), не пропускающей ИК-луч. Запрещено отключать повязку или снимать ее с головы (или перемещать на другие части тела) во время боевых действий.

Броня

При игре по ДУ запрещается после прошивки снимать или облегчать броню.

3. Взаимодействие игроков

Переговоры

Если не оговорено иного, любое общение (по рации, напрямую, жестами, мимикой) разрешено только живым игрокам. При отыгрыше тактических сценариев (без или с малым количеством респаунов) любые сообщения со стороны мертвых игроков запрещены категорически. В спортивных или тактико-спортивных сценариях это правило может быть изменено по согласию сторон. Радиоперехват разрешается по соглашению сторон.

Контакт с противником

Физическое воздействие на противников запрещено. В частности, при близком столкновении с противником запрещены:

- отведение, захват, удержание ствола противника;
- приемы рукопашного боя;
- толчки, плевки, прочие непотребные действия.

Исключением являются ситуации защиты имущества или здоровья игрока, а также противодействие применению ножа в режимах InCombat и Hardcore.

Возрождение (респаун, респ)

Возрождение игроков производится только на дружественных базах с официальных аптек. Считать ли убитым игрока с закончившимися патронами оговаривается заранее. Запрещены перемещения аптек игроками, за исключением ситуаций, когда оборудованию грозит ущерб (например, в дождь). Запрещён захват аптечки противника. Исключением является любой заранее обговорённый сценарий.

4. Наказание за нарушение правил

Мастер – человек, следящий за порядком в время проведения игры. Организаторы автоматически становятся мастерами. Команды могут выбрать по одному мастеру от каждой стороны, которому они доверяют честное судейство.

Штраф – наказание игрока для поддержания порядка в игре. Величина непостоянная. Может быть наложен только мастерами.

Процесс выявления нарушения:

- 1) **Обвинение игрока** – обвинить игрока в нарушении может любой игрок, при наличии одного или более незаинтересованных свидетелей. Если обвинение не доказано, штраф накладывается на обвинителя.
- 2) **Доказательство обвинения** – происходит при разбирательстве ситуации с обязательным участием мастеров. Обвинитель должен рассказать ситуацию и представить свидетелей. Обвиняемый высказывает свою точку зрения. На основе полученных данных мастер выносит решение.
- 3) **Время разбирательства** – при незначительных нарушениях (не сильно повлиявших на баланс или игровой процесс) разбирательство происходит по окончании сценария. При более серьезных нарушениях, приведших к получению одной из сторон подавляющего преимущества, разбирательства проводятся безотлагательно.

5. Возможные виды штрафов

- предупреждение?
- казнь, то есть удаление с поля боя в мертвятник (место пребывания убитых в процессе игры)?
- увеличение времени нахождения в мертвятнике?
- дисквалификация на определенное время?
- дисквалификация до конца сценария?
- дисквалификация до конца игры.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ МАНЕВРОВ

1. Основные понятия

Маневр - организованное передвижение войск в ходе выполнения боевой задачи.

Организатор – представитель одного из клубов, участвующих в маневрах, человек или группа лиц, ответственная за организационные вопросы.

Игрок – участник маневров, играющий за одну из противоборствующих сторон, представитель одного из клубов или независимый участник маневров.

Судья – организатор, не принимающий участия в маневрах в качестве игрока, или человек, компетентный в вопросах судейства, получивший мандат или всеобщее одобрение, зарекомендовавший себя перед организаторами всех клубов, принимающих участие в маневрах.

Задача - проблемная ситуация с явно заданной целью, которую необходимо достичь любыми допустимыми средствами, непротиворечащими всем правилам маневров.

Победа в маневрах – выполнение одной из противоборствующих сторон большего количества поставленных задач по сравнению с командой противника или выполнение основной задачи, если такая существует.

2. Частные понятия

Арсенал/оружейка – место хранения, подзарядки и выдачи игрового оружия. Каждая группировка, противоборствующая сторона имеет один арсенал. Место расположения арсенала определяется до начала маневров организаторами, представителями одной из противоборствующих сторон. Местоположение арсенала не известно игрокам и организаторам из противоположной группировки. Арсенал возможно расположить в ОСЗ, рядом с местом подзарядки (генератором или другим источником электроэнергии, внутри автомобиля, рядом с палаткой или другим местом при условии визуального распознавания арсенала любым участником маневров.

Условия визуального распознавания арсенала: скопление всех игровых комплектов лазертаг-оборудования, не принимающих участие в игре, не выданных игрокам или забранным у игроков на определенное время.

Игровое значение арсенала – место активации и выдачи лазертаг-комплекта игроку до начала игры или деактивации и сдачи игроком лазертаг-комплекта после убийства игрока или по любым другим причинам: поломка оборудования, разрядка аккумулятора, перерыв в игре и т.д.

Флаг – полотнище, знамя группировки, расположенное на мачте-флагштоке в хорошо обозримом месте. Каждая группировка, противоборствующая сторона имеет один флаг. Место расположения флага определяется до начала маневров организаторами, представителями одной из противоборствующих сторон. Местоположение флага не известно игрокам и организаторам из противоположной группировки. Флаг возможно расположить на ОСЗ, над автомобилем, рядом с палаткой или другим местом при условии визуального распознавания флага любым участником маневров.

Условия визуального распознавания флага: полотнище на флагштоке хорошо видно любому игроку на расстоянии 50 метров в светлое время суток.

Игровое значение флага – предмет, который нужно украсть, забрать в ходе перестрелки из лагеря противника, доставить к себе в лагерь и расположить его под своим флагом.

Главкомандующий ставки – игрок или организатор, имеющий комплект лазертаг-оборудования, не оснащенный инфракрасным излучателем или лазером для поражения противника. Каждая группировка, противоборствующая сторона имеет одного

главнокомандующего. Роль главнокомандующего могут исполнять поочередно любое кол-во игроков или организаторов. Главнокомандующий имеет отличительный предмет одежды – шлем, беретка, особая наплечная повязка для визуальной идентификации любым участником маневров. Данный предмет известен всем участникам маневров, включая противоборствующую сторону и судейство. Предмет остаётся неизменным до конца маневров.

Игровое значение главнокомандующего ставки – персонаж, охраняемый игроками своей группировки, представляющий цель для уничтожения игроками противоположной команды.

3. Правила проведения маневров

- 1) Бесконтактная игра – убийство противника, подрыв арсенала, захват флага или другие задачи должны быть выполнены без применения физической силы или угроз, физической расправы или давления подобного рода на противника.
- 2) Не играешь - сдай оружие и датчики. Любой игрок, убитый в бою, **ОБЯЗАН** сдать игровое оборудование в арсенал на определенное время. Он **ОБЯЗАН** зафиксировать факт убийства в едином реестре группировки путем внесения Ф.И.О. и времени сдачи в данный список. Данное событие должно быть отмечено судьейство или неиграющим организатором. Любой убитый игрок может заниматься общественно-полезной деятельностью в лагере, не влияющей на игровой процесс, приготовление пищи, уборка места и т.д.
- 3) Не играешь – не мешай другим играть. Убитый игрок или обыватель лагеря (фотограф, водитель, дети и жены, неиграющий организатор, просто зеваки и т.д.) **НЕ ПОДСКАЗЫВАЮТ** живым игрокам путем переговоров по радиостанциям, телефонным звонкам, крикам, наведением рук, пальцев, фото-, видеотехники, фонариками и фарами автомобилей и любой другой сигнализацией местоположение противника.
- 4) Указали или обнаружил неполадки – исправь. Случаются ситуации, когда противник замечает неисправность вашего оборудования. После определения неисправности и взаимных претензий спокойно и без всякой суеты обратитесь к судье или организатору для устранения неисправностей.
- 5) Спорная ситуация – решат за тебя. Возникла спорная ситуация – обратитесь к судейству.
- 6) Начало игры определяет судейство, а не сам! Во время игры возможны остановки маневров на неопределенный срок. Это имеет место быть по причине обстоятельств, приведших к остановке игрового процесса: особые погодные условия, несчастные случаи, неразрешимые конфликты и т.д.
- 7) Организационные моменты - организаторам, игра - для игроков. Все вопросы относительно орг. моментов решают организаторы: начало игры, остановки, кол-во здоровья игроков, главнокомандующего, тайминги бомбы, длина и ширина флага и т.д. Все эти вопросы обсуждают организаторы до начала маневров.
- 8) Читерство запрещено. Читерство определяют судьи, а не игроки. Голословное обвинение должно быть подкреплено видео/фотоматериалами или мнением/свидетельством незаинтересованного в ситуации человека (судьи, неиграющего организатора). За доказанное читерство к игроку будут применяться наказания, согласованные судьейством и всеми организаторами.
- 9) Нахождение на полигоне в неадекватным состоянии. Алкогольное или наркотическое опьянение строго запрещено.

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ИГРЕ В ЛАЗЕРТАГ

ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

1. Играть в состоянии любого опьянения!
2. Направлять оружие на людей вне игровой зоны!
3. Выход на игровое поле без разрешения инструктора.
4. Прикрывать датчики поражения и отключать провод, соединяющий повязку с оружием. Оружие без провода не работает.
5. Бросать и ронять оружие, чтобы избежать его поломки и дорогостоящего ремонта!
6. Выключать и включать оборудование во время боя с целью восстановления количества жизней. Повторная активизация оборудования без инструктора невозможна.
7. Находиться в игровой зоне после «смерти», если это не предусмотрено игровым сценарием.

8. Нецензурная выражаться и физически контактировать с соперником: бить прикладом, руками, ногами, головой, хватать и ронять его.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ:

1. При передвижении обращать внимание на все препятствия и помехи, из-за которых можно потерять равновесие.
2. В случае если кто-то из игроков поранился, НЕМЕДЛЕННО сообщить об этом инструктору.
3. В перерывах между играми ставить оружие в специальную стойку, предварительно навесив на него повязку.
4. Если оружие не стреляет или возникли какие-либо другие технические трудности сразу обращаться к инструктору.
5. Соблюдать правила техники безопасности и выполнять требования и указания инструкторов.