

ПРАВИЛА И СЦЕНАРИЙ БПМ-2020

на основе Большого Свода Сценарных Правил.

**Вступление в игру является
автоматическим признанием правил.
Поражения засчитываются только шарами,
приобретенными
на месте проведения игры.**

1. БЕЗОПАСНОСТЬ

1.1. Категорически запрещается снимать маску на игровом поле и в зонах пристрелки. Надевайте маску до выхода и снимайте только после выхода с поля/зоны пристрелки.

1.2. Запрещается:

1.2.1. выход с поля/из зоны пристрелки с незаглушенным стволом. До выхода с поля или из зоны пристрелки обязательно заглушите или снимите ствол и поставьте маркер на предохранитель;

1.2.2. стрельба со скоростью выше 300фпс. Перед выходом на поле игрок обязан отрегулировать скорость вылета шаров в пункте хронографирования. Рекомендуемая скорость для открытых площадок - 280 фпс;

1.2.3. стрельба в некомпантов (в судей, игротехов, фото-видео операторов, пораженных игроков, животных и т.д.);

1.2.4. стрельба через границы поля или зоны пристрелки;

1.2.5. физический контакт;

1.2.6. несертифицированная пиротехника, ЛЦУ (лазерный целеуказатель), непейнтбольное оружие, непейнтбольные, некомплектные или модифицированные маски.

1.2.7. участие в игре в состоянии алкогольного или наркотического опьянения (степень опьянения на усмотрение судей.)

1.3. Несмотря на горячку игры, сохраняйте спокойствие и контроль над эмоциями и ситуацией:

1.3.1. сдерживайте себя, не допускайте оскорблений и конфликтов;

1.3.2. не стреляйте в упор с дистанции менее 3 метров, пользуйтесь правилом аута (пп. 7.2, 7.3);

1.3.3. при передвижении внимательно смотрите под ноги, помните, что маска ограничивает обзор;

1.3.4. не залезайте на деревья/крыши, за ограды/разметку;

1.3.5. при появлении на поле лиц без масок немедленно прекратите стрельбу, сообщите судьям, другим игрокам и организаторам игры, помогите вывести посторонних из игровой зоны;

1.3.6. не приближайтесь к бронетехнике (БТ) ближе 2м, ее обзор ограничен, она не может остановиться мгновенно. Держитесь поодаль от пушечных целей (пушек, турелей и т.п.)

1.3.7. избегайте задымленных участков – в них могут быть невидимые препятствия илидвигающаяся БТ;

1.3.8. если кто-то получил травму, сообщите судьям и организаторам, немедленно остановите игру вокруг и помогите эвакуировать пострадавшего.

1.4. Соблюдение правил – залог успешной игры:

1.4.1. уважайте других игроков – они также хотят веселой и честной игры;

1.4.2. выполняйте указания судей – их задача обеспечить вашу безопасность и соблюдение правил игры;

1.4.3. будьте великодушны, противником может оказаться женщина/ребенок.

1.4.4. не прячьтесь за пораженными, за судьями, игротехами и операторами.

1.4.5. не прикасайтесь к активированной пиротехнике (гранатам, дымам).

1.5. ОРГАНИЗАТОРЫ МОГУТ ОТКАЗАТЬ ИГРОКУ В УЧАСТИИ ЗА НАРУШЕНИЕ ТБ.

2. СУДЕЙСТВО

2.1. Полевые судьи подчиняются Главному судье игры.

2.2. Судьи должны быть экипированы в яркую, отличную от игроков и игротехников форму.

2.3. Судьи не должны предоставлять игрокам никакой информации во время игры, за исключением относящейся к безопасности, предупреждений, объявления нейтральных и пораженных игроков, разъяснения правил и сценария. Судьи могут, но не обязаны разъяснять игрокам детали сценария.

2.4. Судьи не должны действием или бездействием раскрывать/обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.

2.5. Решения судьи в поле обязательны, но могут быть обжалованы Главному судье. Решения Главного судьи является окончательным. Все споры с судьей в поле трактуются против игрока.

2.6. За грубые нарушения правил (игра или подсказки в пораженном состоянии, спор с судьей и т.п., см. пп. 3.7.8. 3.7.А, 3.8.5, 3.9,

3.11.) судья может объявить пораженными виновного и еще одного игрока его армии.

2.7. За нарушение п.1.1 и 1.2, немедленно не устраненное игроком, судья может, а за скорость свыше 320фпс – обязан отстранить игрока от игры. Окончательное решение об отказе в игре остается за организаторами.

2.8. Все неоговоренные случаи остаются на усмотрение судей.

2.9. В случае если в игре разделены функции игротехов и судей, игротехи могут, но не обязаны осуществлять судейские функции. Обычно игротехи не могут удаляться от своего объекта.

2.10. Расчеты и экипажи не могут осуществлять функции игротехов и судей.

3. ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА

3.1. Ксивник и карточку (далее – Знак), обозначающие принадлежность к стороне, игроки обязаны носить ясно видимым образом.

3.2. Игрок обязан предъявить знак, назвать свой позывной и команду и/или имя/фамилию по первому требованию судьи, персонала или организаторов игры.

3.3. Если игрок получил попадание, то он обязан немедленно прекратить стрельбу и другие игровые действия и проверить наличие/отсутствия поражений, иначе это будет расценено, как игра в пораженном состоянии.

3.4. Если игрок получил попадание в недоступную самоконтролю зону (например, в харнес или в спину), он должен внятно позвать судью или обратиться к ближайшим игрокам, с просьбой проверить наличие пятна краски, иначе это будет расценено, как игра в пораженном состоянии.

3.5. Запрещено самостоятельно стирать брызги краски или поражение на поле, либо скрывать его.

3.6. Не считаются поражением попадания, не оставившие пятна краски либо мелкие брызги, не слившиеся в сплошное пятно.

3.6.А. Не считаются поражениями попадания, полученные при следовании на турнир под белым флагом.

3.7. Игрок считается пораженным, если:

3.7.1. на нем или на любой части переносимого им предмета (на руке, ноге, маске, маркере, фидере) имеется пятно краски (от выстрела из маркера, пушки, разрыва гранаты или мины), превышающее по площади пятирублевую монету

3.7.2. он сам объявил себя пораженным – голосом или жестом (см. п.3.8.2);

3.7.3. он объявил другому игроку «аут», не имея возможности выстрелить;

3.7.4. он находился в помещении до 5х5 метров, в котором разорвалась поражающая ручная граната/мина с краской либо в 2 метров прямой видимости от такого разрыва. Тип поражающего заряда, размеры помещения и расстояние устанавливаются организаторами игры;

3.7.5. он находился внутри помещения внутрь/в наружную стену которого было попадание из гранатомета или за укрытием, в которое попал снаряд из гранатомета (см. п.6.10);

3.7.6. он находился в зоне "артобстрела" из минометов или пушек;

3.7.7. он вошел в 2-метровую зону безопасности вокруг БТ и А (см. п.6.2);

3.7.8. он вошел в буферную зону вокруг внеполевого респауна/штаба противника или атаковал их;

3.7.9. он покинул игровую зону;

3.7.10. у него отсутствует карточка принадлежности к стороне;

3.7.11. его маркер показал на поле скорость выше 300 фпс;

3.7.12. его объявил пораженным судья (при нарушении правил или по соображениям безопасности);

3.7.А имея электронный маркер, он вошел в обозначенную зону «деревень».

3.8. Пораженный игрок обязан:

3.8.1. немедленно прекратить стрельбу и другие игровые действия;

3.8.2. поднять над головой маркер стволом вверх или руку, если маркер поднять невозможно;

3.8.3. оставить на месте поражения переносимые предметы, кроме щитов, личного/прокатного снаряжения и карточек;

3.8.4. уйти с линии огня, надеть заглушку и, не опуская маркер или руку, кратчайшим путем и как можно быстрее покинуть игровую зону и выйти из игры к штабу, в респаун или госпиталь (см. раздел 4). Исключение - ожидание на месте поражения санитара (см п. 4.2.1 и п. 4.4);

3.8.5. не передавать какой-либо информации, соблюдать радиомолчание;

3.8.6. удалить следы поражений перед возвращением в игру, иначе он может быть объявлен пораженным повторно за то же самое.

3.9. Штабы и респауны не являются игровой зоной, их атака запрещена, нарушители автоматически считаются пораженными.

3.10. Изменять положение предметов (артефактов, флагов, указателей, конвертов и т.п.), строить/изменять укрепления - можно только:

3.10.1. если это оговорено в сценарии/задании;

- 3.10.2. непораженным игрокам. Если игрока, несущего предмет, поразили, он должен оставить предмет на месте поражения и покинуть поле.
- 3.11. Пораженным игрокам запрещается передавать оставшимся в игре личное/прокатное снаряжение и шары.
- 3.12. Игра начинается по общему заранее оговоренному сигналу, дублированному по радиоканалам игротехов и судей, которые передают его игрокам.
- 3.13. Игра прекращается по оговоренному сигналу окончания и/или в оговоренное время. Команда на окончание игры дается по радиоканалам игротехов и судей, которые передают ее игрокам.
- 3.14. Игра может быть остановлена при чрезвычайных ситуациях (травмах, опасной погоде и т.п.). Команда на остановку игры дается по радиоканалам игротехов и судей, которые передают ее игрокам.
- 3.15. Судья в поле может проверить скорость вылета шара у игрока, при этом судья должен делать это с наименьшим влиянием на ход игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ - ЩИТЫ

- A.1. Размер щита не более 80x120 см
- A.2. Щит не должен допускать стрельбу сквозь него, т.е. не иметь отверстий, в которые можно просунуть ствол.
- B.1. Разрыв гранаты поражает всех в радиусе 2 метров:
- ручной - только при разрыве за щитом;
- выстрела из пневматического гранатомета - независимо от места разрыва.
- B.2. Щит непоражаем, остальное снаряжение/одежда судятся стандартно.
- B.3. Пораженный щитоносец убывает на респ/в госпиталь вместе со щитом.
- B.5. Минометный огонь поражает все щиты в радиусе 10м
- C.1. Запрещено использование щитов внутри построений и вплотную к ним
- C.2. Запрещено закрывать щитами окна, бойницы и т.п. в построениях и у бронетехники
- C.3. Максимальный размер "черепахи" - 5 щитоносцев.
- C.4. За нарушения правил данного раздела применяются наказания п.2.6.

4. МЕДИК И ГОСПИТАЛЬ

- 4.1. Поражения (следы краски) игроку в поле могут затирать:
- 4.1.2 игроки в накидках и с сумой медика;
- 4.2. Следы краски могут быть стертые, если игрок:
- 4.2.1. не был поражен в голову или напрямую из пушки/гранатомета;
- 4.2.3. не является медиком.

5. ШТАБЫ СТОРОН

- 5.1. Штабы сторон формируются до игры и участвуют в подготовке игры, распределении радиочастот и специального вооружения совместно с организаторами. Штабы предварительно согласовывают с организаторами действия, выпадающие за рамки сценария.
- 5.2. Штаб разделяется на:
- 5.2.1. командующего стороной/генерала;
- 5.2.2. полевых командиров (регистраются как игроки);
- 5.2.3. внеполевой персонал (регистраются как штабные).
- 5.3. Штабные могут руководить игрой только из зоны обеспечения или респанов.
- 5.4. При выходе на поле генерал и полевые командиры подчиняются тем же правилам, что и обычные игроки. Внеполевой персонал штаба на поле выходить не может.
- 5.5. В ходе игры Штабы самостоятельно решают игровые, сценарные и тактические задачи на поле.
- 5.6. Штабы взаимодействуют с организаторами, игротехами и судьями в части их компетенции.
- 5.7. Возникающие по ходу игры претензии игроки направляют организаторам/игротехам/судьям только через свой штаб, решения организаторов и Главного судьи являются окончательными.

6. СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- 6.1. Допуск БТ и спецвооружения (танков, броневиков, пушек, минометов, пиротехники, гранатометов и т.п.) в игру осуществляется организаторами. БТ должна иметь емкость (корзину) для гранат установленного размера и/или мишени зон поражения.
- 6.10. Укрепление/помещение в здании уничтожается попаданием из гранатомета внутрь или в наружную стену. При этом все находящиеся внутри считаются пораженными. Стрельба из гранатометов по игрокам и внутри помещений запрещена.
- 6.11. Носимые минометы, а также пулеметы с щитками (допущенные организаторами) поражаются только попаданием в стрелка.

7. ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ... (рекомендательный раздел)

- 7.1. Вы попали в противника, но он не объявляет себя пораженным – попросите судью проверить игрока.
- 7.2. Вы незаметно подобрались к противнику - со спины, на прямой видимости не более 5 метров. Держа противника на прицеле, четко и громко скажите ему «Сдавайся!». Противник может потребовать «контрольный выстрел» в дерево/землю. Если ваш маркер выстрелил – поражен противник, если нет – поражены вы. Противник может отказаться от аута, в этом случае он становится законной целью. Рекомендуется аутировать не более одного противника одновременно.
- 7.3. Вы перестреливаетесь на очень короткой дистанции – старайтесь попасть в наиболее защищенное место (обувь, разгрузочный жилет, маркер и т.п.). Вашим противником может оказаться женщина или подросток, будьте снисходительны!
- 7.4. Пораженный подсказывает оставшимся в игре – попросите судью прекратить подсказки.
- 7.5. Фото-видеооператор подсказывает игрокам – попросите судью прекратить подсказки и/или удалить подсказывающего.
- 7.6. Вы полагаете, что маркер игрока превышает безопасную скорость – обратитесь к судье и потребуйте хронографирования.

8. ЖЕСТЫ И КОМАНДЫ СУДЕЙ

- 8.1. АУТ: судья кладет руку себе на затылок, другой рукой показывает на пораженного игрока и командует голосом «АУТ». Судья может указать игроку на поражение или назвать его причины (арт-обстрел, штраф и т.п.).
- 8.2. В ИГРЕ: судья вращает кистью руки над головой и командует «В игре!».
- 8.3. НЕЙТРАЛЬНЫЙ: судья поднимает руку над головой, другой указывает на игрока и громко объявляет «Нейтральный!». Нейтральный игрок не может стрелять, передавать информацию или перемещаться до команды судьи «В игре!», все поражения, полученные в момент между командами «Нейтральный!» и «В игре!» не засчитываются.
- 8.4. После проверки нейтрального игрока судья обязан либо объявить его пораженным командой «Аут!» либо оставить в игре командой «В игре!».

СТАРТ И ВЫХОД ИЗ РЕСПАУНОВ

Игра начинается стартом от штабов (B5/C8 и D3/F6), далее выход **нон-стоп** от штабов и лесного респану (F11/G11).

СЦЕНАРИЙ

Задача сторон - собрать редкий ковер XII века.

Элементы ковра можно добыть:

- На базах **ПЕДЖЕНТ, СТАРАЯ КРЕПОСТЬ И ТАМОЖНЯ** за каждые 5 минут удержания (наличие на базе вертикального флага стороны).
- В закладках вокруг баз **ВАРХАН, ПУСТЫНЯ, ЦИСТЕРНА И БАРКАС**. Задание на поиск закладки с указанием базы и ориентиров можно получить в штабе.
- За выполнение заданий **ЖЕН АБДУЛЛЫ** - девушек-аниматоров с желтым скотчем
- На площадках испытаний:

САНО, ТЫ ЗАЧЕМ УБИЛ МОИХ ЛЮДЕЙ?

конное поле С-5, красные получают вдвое больше синих

ЛУЧШЕ, КОНЕЧНО, ПОМУЧАТЬСЯ

поляна Е-7, синие получают вдвое больше красных

В музее вне поля (на лесном респе G-11) можно получить подсказки по сборке ковра, выполнив **КВЕСТЫ МУЗЕЙЩИКА ЛЕБЕДЕВА**.