ПРАВИЛА ИГРЫ НА ПРОЕКТЕ LAST HOPE DZ.

1. Введение

Данные правила обязательны к прочтению. Начиная играть на нашем проекте Вы автоматически соглашаетесь с ними. **Незнание правил не освобождает от ответственности.** При систематическом нарушении правил, а также общей неадекватности игрока, администрация имеет право заблокировать человека на неопределённое время.

На сервере действует ограничение по возрасту **16+,** если администрацией будет выявлен факт обмана или сокрытия возраста, Вы будете заблокированы навсегда.

У администратора есть право наказывать игроков за нарушения, не перечисленные в нижеприведенных пунктах, когда действия или общее поведение игрока создают негативный игровой опыт для окружающих, наносят ущерб ролевой среде, которую игроки создают на сервере. **Накопление нарушений ведет к ужесточению каждого следующего наказания.**

2. Общие моменты.

2.1 LAST HOPE DZ - позиционирует себя как **MEDIUM RP** сервер и требует ответственного подхода к отыгрышу роли и соблюдения всех ролевых норм.

В обязанности игроков входит:

- Соблюдать правила Roleplay (RP, РП) - отыгрывать своего персонажа;
- Каждый участник проекта обязан соблюдать лор и утвержденные Администрацией нормы вселенной STALKER.
- Вести себя так же, как вёл бы себя персонаж в мире и сеттинге сервера, включая его знания об окружающем мире.
- Доигрывать РП-ситуации, **даже если в ней присутствует нарушение** (в случае если Вы отвечаете на нарушение нарушением, Вы тоже можете быть подвергнуты к наказанию).
- Члены группировок, в игре обязаны находиться в голосовом канале своей группировки (даже если нет возможности говорить, можно выключить микрофон и звук);

2.2 Агрессивная игра (Offensive Roleplay) (OR) - РП-ситуации в которых персонаж игрока подвергается жестокому обращению (пытки, расчленение, детальное описание убийства, и т.д). Очевидно что не все игроки готовы полностью отыгрывать подобные процессы в роли жертв. Цель этого правила - найти баланс между тем, чтобы игроки чувствовали себя комфортно во время игры, и при этом оставлять некоторую свободу действий.

РП-ситуации включающие Агрессивную игру **выполняются с негласного согласия всех участвующих сторон**. Если игроку-участнику неудобно играть в подобном он может в любой момент вербально потребовать, чтобы ситуация с агрессивной ролевой игрой прекратилась.

Однако, вы должны понимать, что отказ от агрессивной игры не дает вам право избежать последствий.

Если вы отказываетесь от Агрессивной игры - вы лишаете себя возможности в ходе подробного ролевого процесса скрыть какую-либо информацию, либо не совершить действие, к которому вас принуждают (например в ходе пыток). Поэтому, если вы отказываетесь от Агрессивной игры - вы обязаны удовлетворить все требования второй стороны, которые вам были выдвинуты. За попытку увильнуть от этого - вы получите наказание.

2.2.1 Если игрок становится свидетелем агрессивной ролевой игры и не желает этого видеть, он может удалиться со сцены, но не покидать РП-ситуацию полностью если он в ней задействован, тогда это не будет считаться Leave RP.

2.2.2 Сексуальное насилие в любом виде, в том числе с использованием сторонних предметов (конечности, бутылка, дубинка, палка, швабра и др.) - **категорически запрещено**.

2.2.3 РП-отыгрыш Зоофилии; Некрофилии; Педофилии. - **категорически запрещен**. Отыгрыш Каннибализма разрешен **только по согласованию с администрацией**.

2.3 Администрация восстанавливает потерянные вещи исключительно при наличии весомой причины (смерть или потеря дорогостоящей вещи из-за бага, доказанный случай **РДМ**, откат РП-ситуации в которой утеряны вещи) и доказательств (фото или видео), которые смогут подтвердить ваше обращение. Потерянное снаряжение также может быть компенсировано внутриигровой валютой.

2.4 Если игрок позволяет себе безосновательно хамское и неуважительное отношение к Администрации, РП-куратору или Ивентологу, то последние имеют право принять соответствующие меры. Помните, что люди, которые тратят свое личное время на улучшение игрового процесса, делают это для Вас на абсолютно безвозмездной основе, и они не обязаны терпеть подобного отношения к себе.

2.5 Администрация не обязана отчитываться перед игроками и предоставлять какую-либо конфиденциальную информацию.

2.6 Администрация проекта оставляет за собой право выносить наказание за нарушения на свое усмотрение.

2.7 В свою очередь, если Вы уверены, что РП-куратор забанил Вас несправедливо, либо без причины грубо обращается с вами в чате или войсе, Вы имеете право пожаловаться на него вышестоящей администрации. В случае, если нарушение будет доказано, то куратор получит взыскание.

2.8 Для обвинения в сторону игрока или доказательства своей невиновности, необходимо предоставить **“откат”** - видеозапись экрана игры без монтажа, начинающееся за 5 минут до инцидента. Без видео Администрация вправе сразу отказать в рассмотрении ситуации. В случае спорной ситуации основным аргументом будет видеофиксация нарушения. (Игрокам не предоставляются откаты других игроков).

2.9 Использование более одного аккаунта (мультиаккаунты) - запрещено.

2.10 Играя в нетрезвом виде, Вы должны понимать, что не стоит портить атмосферу игры. При таком формате игры, отыгрывайте всё правильно: отдых, культурное распитие на игровой зоне, и главное: не злоупотреблять правилами.

2.11 Запрещена всяческая реклама, оскорбление чести и достоинства проекта и администрации. А также провокации, шантаж игроков и администрации. Запрещено распространение дезинформации о проекте, о его уязвимостях/недоработках и их распространение.

2.12 Игрок обязан использовать один аккаунт дискорда для игры на сервере, запрещен мультиаккаунт, мультирежим (использование дискорда на телефоне и компьютере одновременно)

2.13 Запрещено использование/распространение на проекте запрещенной символики, материалов нарушающий действующий УК РФ и прочих материалов нелицеприятного содержания.

2.14 Официальный используемый язык на сервере - русский. Использование иных разрешено только после одобрения Администрацией.

3. Общие правила и термины.

3.1 Roleplay (RP, РП) - это тип игры, в котором игроки исполняют роль персонажей в какой-либо истории. Они могут воспроизводить реальные или выдуманные события, используя свою интерпретацию персонажей, их поведения и диалогов в выбранном сеттинге.

3.2 NonRP (нонрп) - слова или действия нарушающие ролевую атмосферу, противоречащие ЛОРу и сеттингу сервера, упоминание событий или вещей, не подходящих по временным рамкам, трансляция неподходящей музыки или звуков в войс, трансляция музыки без наличия в руках радио, кпк или гитары. Равно нарушение отыгрыша своего персонажа, действия выходящие за рамки разумного и дозволенного.
Пример слов: лутаться, тулево, мобы, данжи, жмых(в отношение игрока) и т.д.
Пример действий: разговор в войс во время питья, бесцельное лазание по крышам во время разговора в дискорде и т.д.

3.2.1 Все члены группировок обязаны носить на плече шеврон своей группировки, за исключением скрытых группировок. Одиночки не обязаны носить шеврон, однако отсутствие шеврона может являться достаточной причиной для создания негативной рп-ситуации такой как пленение и т.д.

3.2.2 Запрещены какого-либо рода постройки, размещение шкафов и т.п в местах не отведенных для этого

мест и самодельные сооружения (деревянный ящик к этой категорию не относится). При обнаружении подобных построек они будут удаляться без предупреждения, со всем содержимым.

3.2.3 Запрещено заставлять игрока писать в КПК или НОНРП чат, передавать фотографии переписок из КПК , логин / пароль и прочую информацию под прицелом оружия или какими-либо другими способами.

3.2.4 Запрещено без весомой РП-причины загораживать проход игрокам.
Например, не давать пройти модели персонажа через дверь и т.д.

3.2.5 Запрещено переодеваться в форму и надевать шевроны чужой группировки. Формой группировки считаются куртка и штаны , получаемые членом группировки при респауне, либо четко выражающие принадлежность к группировке (например, очень специфический камуфляж или шевроны).

Исключения - наемники и рассвет в силу специфики группировки могут надевать любую форму, кроме экипировки бойцов монолита и греха, для отыгрыша своего РП**.**

3.2.6 Будучи в группировке, строго запрещено надевать шеврон одиночки (за исключением ситуаций, согласованных с РП-куратором или Администрацией).

3.2.7 Запрещены любого вида матрешки, в защитных контейнерах “каппа”, личных ящиках, локерах и т.п.(Матрешкой считается предмет со слотами внутри контейнера). К примеру: чайник лежит в “каппа” контейнере - это матрешка.

3.2.8 Находясь в группировке запрещено надевать вещи и снаряжение не относящиеся к вашей группировки по цвету, камуфляжу и т.п.

3.2.9 Запрещено раздавать просто так вещи/экипировку/оружие/амуницию без ролевой причины. **Пример:** Игрок приходит в деревню новичков и начинает раздавать оружие, вещи просто так.

3.2.10 Во время перестрелки запрещается:

- прятаться, оскорблять и жестикулировать за прозрачными текстурами, которые не простреливаются и т.д.

Например: забор из колючей проволоки и т.д.
Уточнение: брать во время боя с трупов оружие, медикаменты и боеприпасы разрешается.

3.2.11 Запрещено использовать в РП-общении численные характеристики оружия и экипировки, отраженные в игровом описании.
Пример: нельзя спрашивать у собеседника “сколько у тебя отдача у автомата, 74?”. Также в ответ нельзя сообщать конкретные цифры характеристик, можно сказать “отдача слабая”.
Исключение: можно сообщать вместимость экипировки и рюкзаков в литрах.

3.2.12 Запрещено кормить или поить игроков чем-либо без их ведома.

3.2.13 Запрещено использование любых цифр и символов в позывном дискорда. Ваш позывной не должен нарушать атмосферу и тематику лора сервера.

Пример: С4нёк, Нагибатор1337, Ви_ктор, Жор4ик, 1-21-33 и тд.

3.2.14 Позывной в дискорде и в лаунчере игры должен примерно совпадать хотя бы транслитом. Пример: "Слава" в дискорде и "Slava" в лаунчере игры.
Запрещено использовать никнеймы содержащие нецензурные выражения.

3.2.15 Экзоскелет можно носить только с формой ТБ!
Снаряжение ТБ носится только полным комплектом (Куртка , штаны и бронежилет)

Защитный Капюшон и Фильтрационный рюкзак "Сева" обязателен к ношению в полном комплекте "Сева" (штаны, куртка, бронежилет , рюкзак с фильтром, купол).

Респиратор и Рюкзак "Скат-10" обязателен к ношению в полном комплекте (штаны, куртка от "Булат", бронежилет "Скат-10" , рюкзак с фильтром).

3.2.16 При кормлении игрока амнезиаком игрок, кормящий его должен четко и ясно дать понять, что сейчас произойдет и какой промежуток памяти человек должен потерять.
Таблетка: Последние 30 минут
Шприц: Последние 2 часа

3.3 Leave RolePlay (LRP, ЛРП) - намеренный выход с сервера для избежания РП ситуации или смерти. Если при получении бессознательного состояния Вы нажимаете ESC и «Возродиться» - это приравнивается к **LeaveRP.**

Обязательно дождитесь надписи "вы умерли".

Примеры: выход из игры, когда на вас напали мутанты или вас преследуют другие игровые персонажи, выход из игры вне убежища перед или во время Выброса, выход из игры во время ночи в лесу, чтобы избежать опасности встречи с мутантами, выход из игры во время экстренной ситуации, чтобы подождать товарищей в случаях, таких как голод, жажда, проблемы с радиацией и другие подобные ситуации.

3.3.1 Запрещено симулирование краша игры во время РП-ситуаций. В случае реального краша игрок обязан связаться с участниками РП ситуации (написать в дискорде конкретному участнику или в общий канал дискорда).

3.3.2 Запрещено полностью игнорировать других игроков обращающихся к вам, даже если Вы не слышите того, что они вам говорят из-за игровых лагов. Необходимо подать какой-либо знак (например, помотать головой) или сказать, что Вы не намерены вести диалог.

3.3.4 Запрещено бежать из плена загрузившись первым после рестарта сервера (планового или внепланового). При рестарте вы обязаны дождаться загрузки остальных участников РП-ситуации.

Например, Вы член группировки Бандит и Вас ведет 4 бойца ОКСОП. Происходит рестарт после чего Вы заходите на сервер первым и убегаете.

3.4 Away From Keyboard (афк) - отсутствие контроля над персонажем во время нахождения в игре. В случае если вам необходимо отойти от компьютера, и вы находитесь вне ЗЗ - разлогинивайтесь (не забывая о правиле

ЛРП). В случае нахождения в ЗЗ - примите персонажем должную РП-позу для АФК (например фейспалм), для того чтобы другие игроки могли понять что вы АФК.

В любом случае смерть во время АФК **чаще всего** означает отказ в запросе на возврат вещей. Каждый конкретный случай разбирается отдельно.

3.5 NewLifeRule (NLR, НЛР) - игнорирование последствий тяжелого ранения. В течении 15 минут после тяжелого ранения вы обязаны находиться на территории ЗЗ.

3.5.1 Смерть в DayZ считается **тяжелым ранением**, после него ваш персонаж каким-то образом попадает в место "прописки": в Деревню Новичков, на базу вашей группировки и т.д.;

- Объяснение того как ваш персонаж попал на место прописки остается на усмотрение игрока, но в рамках разумного. (например оттащили члены группировки, или болотный доктор, и т.п.)
- Вы забываете после ранения все с начала РП ситуации, повлекшей ваше тяжелое ранение. **В случае ранения в перестрелке - с начала перестрелки** (после первого выстрела). В случае ранения от других причин - **с момента выхода из ЗЗ.**
- Персонаж может знать, что его ранило (огнестрел или мутанты) так как на теле остаются шрамы, но он не помнит, как их получил;
- При приходе в сознание (респавна) после тяжелого ранения, игроку следует отыгрывать плохое самочувствие: ходить медленно, жаловаться на боль и т.д.;
- Грубейшим нарушением правила НЛР является "возврат к трупу" (если вашему персонажу в рамках РП некому рассказать, что и где с ним произошло). **Попытки бежать сразу после смерти для забирания своих вещей считаются абузом и тяжелым нарушением правил.**
- Возвращаться в тот же бой нельзя , в не зависимости остались там ваши товарищи или нет , но пойти на встречу разрешено после окончания НЛР. (Разрешено подходить к месту перестрелки не ближе чем на 1000м) (Вернуться на локацию разрешается через 30 минут после последнего убитого товарища. Вне зависимости выиграла ваша группа перестрелку или нет.)

3.6 Power Gaming (PG, ПГ) - нереалистичное поведение, проявляющееся в отсутствии боязни вашего персонажа за свою жизнь.

Типичные примеры: нападение с холодным оружием на опасных мутантов, разделка трупов мутантов прямо во время боя, передвижение по опасным территориям Зоны в одиночку в неподходящем снаряжении, снятие в бою бронежилета и шлема с целью быстрой смерти для избежания попадания в плен и т.д.

3.6.1 Запрещено нападать на превосходящую по численности группу, которая уже наставила на Вас оружие. Ситуация, когда у вашей группы явное тактическое преимущество (например, Вы в засаде или укрытиях, а противник на открытой местности либо окружен), а также весомое преимущество по снаряжению, **может считаться исключением из правила**. При этом нападающие обязаны сохранить видео-откат своих действий. При спорной ситуации было преимущество или нет - решает куратор либо администрация, во многом на основе отката.
Примечание: **Запрещено устраивать засады вблизи 100м от точки телепортации.**

3.6.2 При нападении меньшей группы на большую, в случае если нападающие потерпят поражение, ПГ получают те из нападающих, кто получил тяжелое ранение. Выжившие ПГ не получают.

3.6.3. При попадании в безвыходное положение (окружены или заблокированы в здании численно превосходящим противником), вы должны сдаться. Если в этой ситуации Вы не сдаетесь и получаете тяжелое ранение, это **может** расцениваться как ПГ.

3.6.4 Боец в “Комплексе роботизированной индивидуальной защиты” (**КРИЗ)** “экзоскелет” при расчете ПГ эквивалентен трём бойцам в обычном снаряжении.

ПГ эквивалент техники:
Легковой автомобиль = 4 бойца.
Грузовик = 6 бойцов.
Бронеавтомобиль = 6 бойцов
Бронеавтомобиль с турелью = 8 бойцов

3.6.5 Словесные или физические агрессивные действия **вне ЗЗ** против превосходящей вас по количеству группы приравниваются к **ПГ**.

3.6.6 В силу специфики группировки, бойцы “Монолита” и “Грех” “Темные сталкеры” не обязаны следовать правилам ПГ.

3.6.7 Запрещено игнорирование борьбы за выживание и халатное отношение к жизни вашего персонажа: передвижение в ПСИ Зоне без средств защиты, долгое нахождение в зоне повышенной радиации, без снаряжение обеспечивающее полную защиту.

Примеры: неуведомление пленителей о скорой смерти вашего персонажа от кровотечения или естественных потребностей (это должно быть ясно и четко донесено с соответствующим отыгрышем).

3.7 MetaGaming (метагейминг, метаюз) – использование вне ролевой информации при отыгрыше роли, то есть злоупотребление информацией, полученной не ролевым способом (неролевые чаты, голосовые каналы и прочее) . Иными словами, это явление, при котором **игрок для своей ролевой игры использует знания, которыми их персонаж обладать не может.**

Уточнение: кроме каналов с пометками “РП”.

3.7.1 Метой считаются знания полученные и переданные не игровым путем.

Примечание: Повлекшие РП-казни людей или войну между группировками (в связи случая если первое или второе произошли и информация была признана метой, то будет произведен откат РП-ситуации, а распространителю меты сулит перманентная блокировка).

3.7.2 Метой считаются попытки образования связей между игроками вне игры (например, в дискорде). Мета-союзы группировок для реализации общей внеигровой цели, договоры о совместном ПВП, систематическое объединение игроков для реализации личных целей, которое может привести к причинению вреда экономике или серверу в целом.

3.7.3 Когда группировки или же одиночки, сидящие в дискорде у себя в канале, начинают вести диалог с людьми не находящимися у них в голосовом канале, они обязаны дублировать голос как в игру, так и в дискорд.

Дублирование также происходит, когда у Вас ведутся боевые действия, Вы обязаны дублировать свой разговор в игру и дискорд.

Во время гибели Вашего персонажа, Вы сразу же должны переместиться в основной канал, который используется для нахождения на базе.

Уточнение: Если Вы передвигаетесь куда-то со своей группой, находящейся в Вашем канале, Вы можете спокойно разговаривать в канале, но при любой встрече с людьми или же РП-ситуацией, Вы начинаете дублировать или же говорить только в игру.

3.8 Random Death Match (RDM, DM) и Spawn Kill - убийства / нанесение урона без причины, убийства на месте возрождения, отстрел игроков без какого-либо РП-отыгрыша.

3.8.1 Ответный огонь в нападающих, стрелявших первыми, не считается **РДМ** (однако следует иметь в виду правило **ПГ**). Предупредительный выстрел также считается первым выстрелом и является причиной для ответного убийства.

3.8.2 Неподчинение приказам под угрозой оружия в течении 5 секунд является причиной для убийства.

- Запрещено приказывать убирать оружие во время атаки мутантов на жертву.
- При приказе сбросить оружие вам дается 5 секунд на его сброс (Через инвентарь или же переложить из инвентаря в руки а затем на землю).

Сброс оружия через “Руки” не является актом агрессии. Прицеливание из оружия является актом агрессии.

- Смерть пленного приравнивается к **РДМ.** (исключение: смерть во время попытки освобождения)

3.8.2 Задание на получение шеврона не является причиной для убийства. Вы вольны заполучить шеврон любым другим способом, если этот способ не является абузом или обходом правил.

3.8.3 Если во время атаки мутантов, или иных последствий влекущих угрозу вашей жизни, Вас начинают пленить или гопать, то при вашей смерти, игрокам инициирующим пленение или гоп-стоп засчитывается **RDM**.

ВАЖНО!!! НЕОБХОДИМО ДАТЬ ПОНЯТЬ, ЧТО ЕСЛИ СТАЛКЕР НЕ ПОДЧИНИТЬСЯ ВАШЕМУ ПРИКАЗУ, ТО ВЫ ЕГО УБЬЕТЕ.

3.8.4 Гоп и жажда наживы не являются причиной для убийства до тех пор, пока жертва не нарушит правила **ПГ (PowerGaming).**

3.8.5 Убийства в войне группировок не являются **РДМ**.

3.8.6 Жесткие оскорбления или действия могут считаться причиной для убийства, однако, это зависит от конкретной ситуации и конкретного места действия. Убитый в этом случае вправе потребовать рассмотрения правомерности своего убийства у РП-кураторов или Администрации.

3.8.7 Нападение на гопающих с целью помочь их жертве является причиной для убийства жертвы гопающими, так же стоит понимать, что это может привести к **РПК** пленного.

3.8.8 Угрозы ограбления или убийства, даже если человек не держит оружие в руках.

***Пример*:** «Артефакты, бабло, есть? Выворачивай карманы фраер!» ДЕЙСТВИЯ И ВЫСКАЗЫВАНИЯ СХОЖИЕ С ДАННЫМИ ЯВЛЯЮТСЯ ПРИЧИНОЙ ДЛЯ ОТКРЫТИЯ ОГНЯ.

3.8.9 Прошлые обиды и стычки. (Для этого нужно чёткое подтверждение личности) Пример: Игрок произвел ограбление без маски, и Вы его запомнили; Словесные оскорбления в **ЗЗ**, а после Вы встретились вне **ЗЗ**.

3.8.10 Кража ваших вещей. (Если ваши вещи были украдены в **ЗЗ**, то Вы можете угрожать оружием, при этом открывать огонь без предупреждения запрещается, (противник в свою очередь также не имеет права по вам стрелять, до момента открытия ЗЗ с вашей стороны). Если в ходе ваших действий пострадают невиновные игроки, Вы получите наказание, сопоставимое с нарушением.

3.8.11 В силу специфики группировки “Монолит” и “Грех” есть ряд условий при которых вы можете быть убиты (тяжелое ранение).

Из-за особенности взаимодействия группировки “Монолит” “Грех” с одиночками и другими группировками: зная кто такие “Монолит” “Грех” по RP Вы имеете право открыть огонь по ним без предупреждения, но не забывайте про правила PG.

3.8.12 Любой посторонний находящиеся в зоне досягаемости активно идущего боя может быть приравнен к врагу и его убийство не будет являться РДМ. (Для подтверждения требуется видеофиксация).

3.9 ЗЗ или Зеленые Зоны - относительно безопасные территории.

Метабойцы - незримые NPC, представляющие из себя статическое, постоянное количество персонажей (условно 100 единиц), находящихся на точке базирования своей группировки, члены группировки, постоянно находящиеся на своей ЗЗ.

3.10 Role Play Kill (RPK) – ролевое убийство персонажа, полное выведение его из ролевого мира.

4. Правила РП-смерти. (RPK)

4.1 В случае РП-смерти игрок обязан полностью изменить личность персонажа которого отыгрывает, включая позывной, квенту (если была) и т.д.

Аннулируется любое участие персонажа в группировках, отношения с группировками и любыми другими персонажами, счет игрока в банке, предметы в личных ящиках. После РП-смерти игрок получает 24 часовую блокировку входа на сервер.

Получение РП-смерти возможно:

4.1.1 Посредством РП-казни (РПК).

4.1.2 Вывоз персонажа за Периметр (на Большую Землю) Военными либо Учеными.

Причиной для вывоза на БЗ может являться:

- неоднократно доказанные случаи грабежа и мародерства, хранение наркотических веществ (то есть игрок должен иметь при себе наркотические вещества);
- укрытие лиц, которые нарушают перечисленные пункты.

Вывоз на БЗ осуществляется только с разрешения Администрации.

4.1.3 Гибель заложника при попытке побега или освобождения может привести к РПК персонажа.

Уточнение: В случае удачного побега, необходимо добраться до ближай нейтральной или союзной **Зеленой Зоны.**

4.1.4 Смерть во время дезертирства. Любая смерть в этот период является РП смертью, за исключением багов с видео доказательством.

4.1.5 Дача согласия игрока на РП-казнь.

Например: если игрок говорит другому “убей меня”.

4.1.6 Смерть во время проверки на себе урона от любого оружия.

4.1.7 Целенаправленное самоубийство с целью получения выгоды: обнуление ранений или физических потребностей, быстрое перемещение по карте, безвыходная ситуация (окружен мутантами).

Исключение: Суицид для смены внешности персонажа сразу после предыдущей смерти.

4.1.8 В случае серьезного нарушения правила ПГ (осознанная смерть в аномалии и т.д.).

4.1.9 РП-казнь, производящаяся без присутствия РП-куратора, должна быть зафиксирована на видеозапись.

Исключение: Ивентовые персонажи. В случае повторной РП-смерти за неделю игрок получает бан до ее окончания.

4.2. РП-казнь может быть произведена по следующим причинам:

4.2.1 Месть за РПК члена вашей группировки (только непосредственным участникам казни), **месть за убийство в простой перестрелке не является причиной для казни.**

4.2.2 Шпионаж за группировкой в пользу другой группировки. **Решение для РПК по данной причине выносит старший состав администрации**

4.2.3 Доказанная целенаправленная охота на группировку либо **доказанные** систематические действия направленные во вред группировке.
Охотой можно расценивать обещание причинить той или иной группировки ощутимый вред, например: «Я самолично казню каждого из вас!». Важно понимать, что не все угрозы могут быть восприняты как охота на группировку, например, фраза, сказанная в РП или в общую сталкерскую сеть КПК по типу: «Вы где?» - не является причиной к смертной казни. Данный пункт правил распространяется как на членов ГП, так и на сталкеров. (Решение для РПК по данной причине выносит старший состав администрации) **Решение для РПК по данной причине выносит старший состав администрации.**

4.2.4 Наличие “трофейного” шеврона в инвентаре не может являться причиной для РПК одиночки, чей шеврон был найден, но может являться причиной для допроса и пыток. **Трофейные шевроны в инвентаре члена враждебной группировки может являтся причиной для РПК в** войне группировок**.** При этом **подбрасывать шевроны в инвентарь пленника запрещено.**

4.2.5 Серьезное оскорбление группировки или ее лидера, сделанное в рамках РП (требуется четкое видео доказательство).

4.2.6 Контракт на убийство дает право группировкам, промышляющим подобным заработком, провести **РПК** любого персонажа. (Для заказа нужна РП причина с доказательствами. Достаточность доказательств определяется администрацией. Война группировок не является причиной).

Если цель контракта (либо его товарищи) РП-путём узнает данные заказчика убийства, то это дает ему право на **РПК** заказчика, даже если контракт все еще не выполнен.

4.2.7 Прямое нарушение договора между группировками (без предупреждения или переговоров) может считаться поводом для **РПК** лидера или заместителя лидера группировки, нарушившей договор.

4.2.8 Отказ выплачивать запрошенный за заложника выкуп может повлечь **РПК** заложника. Сумма запрашиваемого выкупа должна быть адекватной (одобряется кураторами).

4.2.9 Члены группировок имеют право на **РПК** дезертиров из своих группировок, даже если они уже вступили в другую группировку. **У дезертирства нет срока давности.**

4.2.10 РП-казнь может быть произведена только при наличии четкого доказательства идентификации личности.

4.3. Недостаточным основанием для казни является:

- голос человека; (для идентификации личности по голосу, необходимо иметь неоднократный голосовой контакт с человеком более 3-х раз с видео доказательствами)
- слова других игроков;
- снаряжение, униформа, нашивки также не дают возможности идентифицировать личность.

Уверенная идентификация личности возможна только в случае, когда игрок сам представится либо покажет своё лицо.

4.3.1 Игроку должна быть внятно и подробно зачитана причина казни.

4.3.2 РП-смерть могут подтвердить только РП-Кураторы или Администраторы.

В случае уведомления куратора об уже совершенной казни и отсутствии видео-подтверждения казни, он имеет основания отказать в ней и вернуть пострадавшего к жизни.

4.3.2 Игрок на протяжении 7 дней не может вступать в ту же группировку в которой был на момент РП-смерти (за исключением переходов, согласованных с Администрацией).

5. Правило Абуза.

5.1 Запрещено использовать уязвимости игры и утаивание багов, а также намеренное использование уязвимостей в правилах (Абуз правил). Также рассказывать их другим игрокам (только кураторам и администрации).

5.1.1 Если выяснится что вы обнаружили уязвимость, которая дает преимущества перед другими игроками, не сообщив об этом Администрации - вы получите блокировку, даже если не пользовались этой уязвимостью сами.

5.3 Запрещено использовать внешнее ПО, сервисы, технические недочеты и баги игры, дающие преимущество над игроками. Софт добавляющий на экран “точку” прицела.

5.4 Запрещены явные НОНРП действия во время перестрелок: использование в бою багов и недочетов игры, Q&E на месте при ведении огня и в движении, “дропшот”.

6. Взаимодействие и Связь между игроками.

6.1 Запрещено без согласования с Администрацией отыгрывать любые отклонения: умственные, физические, психические, а также болезни.

6.1.1 Запрещено Мужеложство, лесбиянство, трансгендерность или иные действия сексуального характера с применением насилия или с угрозой его применения к игрокам либо с использованием беспомощного состояния игрока.

6.2 Без согласования можно отыгрывать немоту, с помощью игрового чата, в руках у вас должен быть КПК, лист бумаги и т.п. Либо писать текст ручкой на бумаге и передавать текст собеседнику.

6.4 Правила РП фото и видео. Возьмите в руки фотоаппарат, зажмите ЛКМ и нажмите F12. (или клавишу по умолчанию для совершения скриншота) либо запустите утилиту для записи видео. Выбор средства для записи рп-видео остается по выбору игрока, однако и для фото и для видео необходимо отключать HUD игры (по-умолчанию зажать кнопку ~).

Для того, чтобы фото или видео считалось как РП-доказательство, необходимо помнить о правиле “РП Фото”. Чтобы использовать камеру для фотосъемки необходимо иметь батарейку внутри устройства и сделать скриншот через объектив фотоаппарата. Отправка каких-либо файлов посредством КПК возможна только через “bluetooth” (т.е не более 10 метров). **Правило РП Фото НЕ КАСАЕТСЯ записи видео для предоставления администрации при разборе ситуаций или жалоб.**

6.5 Запрещена голосовая и текстовая связь в обход официального дискорд-сервера проекта.

6.6 Использование саундпада или подобных ему приложений не запрещается, если будет происходить строго в рамках РП.

7. Правила пользования КПК и общения в Сталкерской Сети.

7.1 КПК не является видео записывающим устройством. На КПК запрещено снимать фото и видео. Для этого у вас должен быть фотоаппарат

7.2 Запрещены грубые матерные оскорбления других персонажей/группировок в общем канале в КПК.

"Информационные войны" в общем канале не рекомендуются. При возникновении подобных ситуаций "информационная война" не должна затягиваться дольше, чем на 3 сообщения в час от каждой группировки.

7.3 Запрещен флуд/флейм в общем канале. Дублирование сообщения разрешается только через 2 минуты. Запрещены сообщения по типу личной переписки.

7.5 В общий Канал можно отправлять сообщения только Информативного характера к примеру что-то продать, оповестить, попросить помощи.

7.6 При общении в КПК нужно брать во внимание временной период сеттинга, и общую ролевую атмосферу дабы избежать непреднамеренного МЕТА и не допустить нарушения ролевой атмосферы.

Пример: Современный сленг не по временному периоду. Сообщения по типу: Долг дома? Подобные сообщения могут заменяться такими сообщениями как: Долг выйдите на связь. Долг прибыл к вам на базу.

7.7 Группировки “Монолит” и “Грех” “Темные сталкеры” не могут пользоваться КПК для написания сообщений (Есть исключения), но могут его читать.

7.8 При регистрации профиля в сталкерской сети Вы обязаны указывать позывной на русском языке.

7.9 Фотография профиля КПК должна соответствовать вашей группировке.
Уточнение: Одиночкам нельзя выбирать фотографии на которых явно изображен член группировки, например Долга или Ученых. Нажмите для просмотра аватарок

8. Правила гоп-стопа.

8.1 Гоп-стопом являются любые агрессивные действия, в т.ч принудительная остановка человека, причина не важна. (ПРИНУДИТЕЛЬНАЯ ОСТАНОВКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА МАКСИМАЛЬНОМ УРОВНЕ ГРОМКОСТИ ГОЛОСА)

Сталкеры, занимающиеся гопом обязаны вести видео-фиксации для возможных разборов ситуаций, связанных с ними и их отыгрышем. В случае отсутствия видео ситуация будет рассматриваться в сторону пострадавшего лица, а нарушители получат наказание за RDM Видео необходимо хранить 2 дня.

8.2 Членам группировок / Сталкерам, промышляющих гопом, нельзя забирать абсолютно все вещи. При гоп-стопе необходимо оставить:
- Одну единицу огнестрельного оружия, помимо пистолета
- 80 патронов, два магазина
- Не менее 1 бинта.
- 1-й аптечки-шприца.
- Таблетки противорадиационного действия.
- Хотя бы одну вещь для переноски предметов помимо куртки и штанов (если была).
- Противогазы можно забирать, если оставить взамен свой и минимум 2 фильтра.
- Половину пищи.
(Если было в наличие)

Запрещено заставлять жертву раздеваться, также запрещено забирать следующие вещи, надетые на игрока, НЕ ЗАМЕНИВ ИХ ДРУГИМИ:
- Шеврон (**можно забрать только с трупа**).
- Куртку, штаны, Ботинки

- Шлема, разгрузочные жилеты, бронежилеты, пояса
- Все осветительные приборы (Оставить хотя бы один любой фонарь и батарейку к нему)

8.3 Запрещено гопать членов собственной группировки без наличия весомых РП-причин. Жажда наживы не является причиной для гопа членов собственной группировки. (Одиночки не являются группировкой).

Сталкера/Группировки, занимающиеся гоп–стопом, обязаны **отыгрывать** таковых, носить маску, **и вести себя, соответствующе**.

Персонажи и группировки которые традиционно не промышляют гоп-стопом, при желании **могут гопать**, но могут это делать только после написания соответствующей квенты, а одиночка при этом обязан сначала достигнуть ранга “опытный”.

8.4 Запрещен гоп на территории ЗЗ, если ЗЗ не принадлежит гопающей группировке.

8.5 Запрещено пытаться развязать себе руки, когда Вы находитесь под наблюдением враждебного игрока.

8.6 В силу специфики группировок “Монолит”, “Темные сталкеры” и “Грех” **запрещено забирать с их трупов любые вещи, кроме оружия, боеприпасов и расходников которые имеются в общем доступе**. Присутствие на персонаже или в инвентаре персонажа снаряжения “Монолит”, “Темные сталкеры” и “Грех” может повлечь тяжелое ранение, в некоторых случаях будет засчитана РП-смерть. Шевроны “Монолита”, “Темных сталкеров” и “Греха” разрешается снимать с трупов.

Уточнение: Если в вашем ящике и т.д будет обнаружено снаряжение группировки “Монолит”, “Темные сталкеры и Грех”, будет удалятся не только предмет, но и бочка, ящик, локер и т.д со всеми вещами внутри!
Исключение: хранение этих вещей в рамках РП-процесса под наблюдением куратора, например Учеными.

8.7 Похожее снаряжение, вооружение и одежда служит причиной для задержания подозрительного лица для выяснения обстоятельств.

Например: группировка Бандиты стрелялись на Южном КПП со сталкерами, позже к выжившим бандитам (Если такие есть) на депо приходят сталкера в похожей одежде и т.д. Бандиты имеют право задержать подозрительные лица до выяснения обстоятельств. Подобные данные ситуации должны фиксироваться на видео, для подтверждение данных причин для задержания, в противном случае потерпевший будет отпущен, а нарушителям будет выдан бан и лычка. (На усмотрение Администрации)

8.8 Надевая вещь группировки или их снаряжение, Вы несете полную ответственность за свою жизнь и дальнейшую её судьбу (По вам может быть открыт огонь враждебной группировки).

8.9 Предупредительным выстрелом считается одиночный выстрел, произведенный в сторону цели БЕЗ ГЛУШИТЕЛЯ, сопровождаемый криком. Предупредительный выстрел не может быть произведен, если игрок находится за радиусом слышимости (45 м максимальная дистанция слышимости).

Если при первом предупредительном выстреле жертва не поняла, что это было адресовано ей, необходимо дать еще один выстрел под ноги. Если после этого человек не остановится и не поднимет руки за голову (не уберет оружие за спину), то разрешено открыть огонь на поражение. Выстрел в тело, граната, выстрел беззвучного оружия за предупредительный выстрел не считается. Попытка скрыться после предупредительных

выстрелов является причиной для убийства. Если игрок получает тяжелое ранение при неудачной попытке скрыться после предупредительного выстрела - ему засчитывается **ПГ**.

8.10 Запрещено наносить увечья, несовместимые с дальнейшей жизнедеятельностью игрового персонажа. Например, отрезание руки/ноги у пленного, кормление его человеческим мясом. Исключение: ситуации, согласованные с РП куратором.

9. Правила плена

9.1 Запрещено связывание рук игрокам и взятие в заложники без РП-причины.

9.2 Запрещено держать игрока в плену более 4 часов. Продление срока разрешается строго с позволения администрации. Группировка, пленившая игрока, обязуется отыгрывать с ним РП. Если на базе группировки есть хотя бы 2 члена группировки, заключенный может **предпринять попытку** побега каким-либо образом в рамках РП. Передача заключенного между кпз не обнуляет срок заключения.

9.3 Запрещено устраивать побег из КПЗ во время отсутствия игроков группировки на сервере.

9.4 Каждый игрок должен соблюдать правила сумм выкупа за пленных. (см. пункт 16)

9.5 Заключенные обязаны предупреждать надзирателей о желании есть или пить, либо о том, что замерзают и т.п. В противном случае смерть от потребностей или холода будет считаться РП-смертью**.**

9.6 Запрещено заставлять пленника без его одобрения есть неподходящую еду(сырую пищу, части мутантов и т.п), нюхать, облизывать части тела, мутантов и т.п.

10. Пытки и Допрос.

10.1 Пытка это преднамеренное причинение сильной боли или страданий человеку по различным причинам, включая наказание, выбивание признания, допрос с целью получения информации или запугивание третьих лиц (Требуется одобренная квента).

Допрос это процедура, в рамках которой проводится получение от допрашиваемого известной ему информации

- Приступить к пыткам пленного Вы имеете право только в том случае если у Вас есть веские доказательства его лжи или же Вы выявили несостыковки в истории рассказываемого.
  Агрессивные действия или оскорбления могут стать причиной для пыток и для последующего РПК.

- При пытках персонаж обязан отвечать на все вопросы и рассказывать информацию которой владеет, но также стоит не забывать, что степень раскрываемой информации зависит от продолжительности пыток и применяемой силы.
- Участники группировки «Наёмники» являются более подготовленными бойцами, в силу чего получить от них информацию сложнее.

Группировка, занимающаяся допросом и пыткой обязана вести видеофиксацию для возможного разбора ситуаций, связанных с ними и их отыгрышем:

- в случае отсутствия видео ситуация будет рассматриваться в сторону пострадавшего лица;
- видео необходимо хранить 2 дня.

Уточнение: Легкое избиение не считается допросом.

10.2 Характер описанный в квенте персонажа должен соответствовать процедуре проведения допроса.

Но стоит понимать, что психопата убийцу в группировку как СОП брать не будут.

Приступить к пыткам пленного Вы имеете право только в том случае если у Вас есть веские доказательства его лжи или же Вы выявили несостыковки в истории рассказываемого.

10.3 При определенном отыгрыше персонажа во время допроса и пыток возможно получить РПК. Такие моменты ОБЯЗАТЕЛЬНО видео-фиксируются. Излишне вызывающе и не соответствующее ситуации поведение заложника в плену, отсутствие страха за свою жизнь, а также не отыгрывание боли при пытках или допросе, в том числе отсутствие хотя бы минимального отыгрыша физических страданий. Всё это может считаться поводом для РПК заложника (требуется четкое видео доказательство).

11. Правила группировок и дезертирства.

11.1 Действия группировок не должны противоречить принятой идеологии, политике, согласованному ЛОРу сервера. При систематическом нарушении ЛОРа и не следовании идеологии группировки члены группировки или же куратор имеет право наказать нарушителя по своему усмотрению.

11.1.1. Долг не может заключить союз или нейтралитет ни с кем, кроме Ученых, Военсталов и Военных. Свобода и Бандиты не могут заключать союз или нейтралитет с Долгом, СОПом и Военсталами. “Наемники” изначально нейтральны ко всем, кроме “Монолита” и “Греха”. Наёмники не могут быть ни с кем в союзе.

11.2 Группировкам запрещено продавать свою уникальную форму (штаны, куртки, разгрузку, бронежилет, нашивки и пр.).

11.2.1 Сталкеры / группировки могут связывать и досматривать человека на чужом ЗЗ с разрешением владельцев данного ЗЗ.

11.3 Категорически запрещено использовать предметы окружения, бочки, сундуки, подсадки, баги игры и т.п., для того, чтобы проникнуть на внутреннюю территорию базы группировки.

11.4 Дезертирство осуществляется только через Куратора группировки из которой происходит дезертирство.

11.5 Дезертировать возможно только при нахождении в игре как минимум еще 2 членов вашей группировки на базе, не считая Вас и других дезертиров или членов ГП которые по разным причинам находятся в КПЗ.

11.6 При отыгрыше дезертирства Вы в течение 12 часов и на протяжении трех реальных дней, заходя в игру, обязаны активно перемещаться по Зоне и скрываться от прошлой группировки ВНЕ ЛЮБЫХ ЗЗ (заход на зз разрешено для пополнения припасов) . По окончанию трех дней у Вас должно быть отыграно не менее 12 часов в качестве дезертира; если количество часов будет меньше, срок дезертирства может быть продлен.

11.7 Во время всего срока дезертирства (12 часов игры) форму и шеврон группировки из которой Вы дезертировали снимать запрещено.

11.8 Истечение срока дезертирства подтверждается куратором. После чего, Вы можете снять форму и попросить замену и шеврон у куратора.

11.9 При вступлении в группировку Вы обязуетесь пребывать в ней не менее 2 недель после вступления. (Минимальный срок на вступление в другую группировку 3 дня, нахождение в группировке менее 2х недель после вступления, увеличивает запрет на вступление в другую группировку до 2х недель)

11.10 Одиночка, **добровольно** движущийся совместно с членами группировки, приравнивается к группировке. Пленники, соответственно, не приравниваются.

11.11 Вернуться в старую группировку возможно только по истечении 7-и дней после добровольного ухода из группировки, либо после смены активного состава группировки. **Дезертиры вернуться обратно могут только в исключительных случаях по согласованию с РП-куратором.**

11.12 Все снаряжение, вооружение и финансы на складе принадлежат группировке, а не составу игроков.

11.13 В группировке может быть только 1 техник и 1 медик. Лидер и его заместитель не могут быть медиками/техниками. Исключения: Ученые.

11.15 Каждая группировка Зоны может иметь доверенного сталкера, который получает специальную экипировку группировки.

11.16 В одном походном отряде группировки может быть только один пулеметчик. При этом на всю группировку разрешается иметь 3 экзоскелета и неограниченное количество пулеметов.

11.18 Члены группировок, находящиеся в игре обязаны находиться в голосовом канале своей группировки (даже если нет возможности говорить, можно выключить микрофон и звук). Если Вы не в игре, то не обязательно находиться в голосовом канале.

11.19 Группировкам, которые находятся в состоянии войны с Военными, запрещено находиться за насыпью

без РП причины. Кемперство насыпи на Кордоне – запрещено. РП причина подтверждается Куратором группировки.

- Жажда наживы (хабар) и перестрелки НЕ является РП причиной.

12. Правила Зеленых Зон (баз группировок).

12.1 Зеленые Зоны (ЗЗ) являются безопасными территориями защищенными многочисленными мета-бойцами, в их границах запрещены вооруженные столкновения и перестрелки, а также запрещен гоп:

Границы ЗЗ это примерный радиус в метрах от торговца группировки;

- ЗЗ Деревни новичков 75 метров
- ЗЗ Нейтралов 90 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Учёных 75 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Бандиты 100 метров от торговца группировки.
- ЗЗ ЧН 100 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Наёмников 50 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Долга 150 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Свободы 150 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Темных сталкеров 50 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Греха 50 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Монолита 50 метров от торговца группировки.
- ЗЗ Военных “Южное КПП” 75 метров. “Военная база”

12.2 Драки в ЗЗ: В **ЗЗ** разрешено кулачное выяснение отношений, но, если это повлечет тяжелое ранение – будет засчитано **РДМ** тому, кто совершил тяжелое ранение. (во время боя запрещено использовать какие-либо предметы (кроме кастета) - будет приравниваться к **РДМ**). Если после окончания драки поверженный игрок продолжает провокации и проявляет агрессию, что приводит к новой драке, его тяжелое ранение не будет РДМ.

Примеры:

- начинается драка и игрок, который понимает, что проигрывает говорит в войс, что ему плохо и он сейчас умрёт, но его продолжают избивать (это нарушение и игрок убивший сталкера получит наказание);
- начинается драка и один из сталкеров успешно нокаутировал другого, сталкер приходит в себя и снова начинает провоцировать и выводить на драку. В этом случае если сталкер погибнет от очередного удара, нарушение не будет засчитано, так как игрок не переживал за свою жизнь, тем самым нарушив правила **ПГ**.

12.2.1 На территории ЗЗ не запрещены словесные перепалки в любой форме, исключающей переход с личностей РП-персонажей на личности самих игроков, текущие политические события и т.д. Любые устные провокации не являются причиной для убийства в ЗЗ, в этом случае охране или бойцам группировки,

контролирующей ЗЗ, разрешается связать и вывести дебошира за территорию базы группировки либо посадить его в КПЗ.

12.2.2 Разрешается связывать игрока в **ЗЗ**, если его действия имеют **nonRP** характер либо же несут явную угрозу для остальных игроков, находящихся в **ЗЗ**.

12.3 Открытие ЗЗ - Временная отмена правил Зеленой Зоны для конфликтов, при этом мета-бойцы пропадают до момента последнего выстрела владельца ЗЗ. Время снятия **Зеленой Зоны** обозначено временем равным не более 5 минут с момента последнего выстрела владельца ЗЗ.

12.3.1 В том числе **Открытием Зеленой Зоны** считается отступление в **Зеленую Зону** во время боевых действий (Любым игроком).

12.3.2 Если сталкер пришел на базу ГП без шеврона, то члены группировки в праве считать этого сталкера шпионом и могут посадить его в КПЗ для дальнейших разбирательств.
(Примечание: Если на вашем персонаже нет шеврона то правила ЗЗ на вас не распространяется)

12.3.3 На Деревне новичков ЗЗ имеют только Одиночки, Охрана деревни и Староста деревни. На данном ЗЗ приоритет имеют Охрана деревни и Староста
Они являются главными в решении спора в ЗЗ деревни новичков. (Не вправе препятствовать деятельности СОП в деревне)

12.4 На каждой ЗЗ присутствуют многочисленные Мета Бойцы, игроки не могут вести себя в Ролевом Процессе так, как будто на ЗЗ никого нет, это расценивается как **NonRP** поведение.

12.4.1 Правила ЗЗ также распространяются на каждого нейтрального НПС в Зоне. Они имеют собственные маленькие ЗЗ радиусом 50м.

Исключение: Бориска Ельцын - ЗЗ только под мостом.

12.5 Военным и Военным Сталкерам разрешено организованным рейдом заходить на Деревню новичков.
Только если есть одобрение со стороны Командования (Лидера или Куратора) и нет препятствия со стороны Старосты / охраны деревни.
В таком случае ЗЗ становится Нейтральной и военные имеют на ней преимущество.
Военным разрешено проводить досмотр, задержание и увод на КПП сталкеров.

12.6 Военные не имеют права постоянно находится на территории Деревни Новичков или приходить закупаться у трейдера. Все это производится в рамках “полевого выхода”, с разрешения вышестоящего командования.

12.7 На Территории ЗЗ запрещены любые необоснованные агрессивные действия без весомой РП причины. (Гоп-Стоп, Пленение, Проявление Агрессии)

Исключение: Владелец ЗЗ имеет на это право если это обусловлено РП причиной

12.7.1 Другие группировки и сталкеры могут досматривать человека на чужом ЗЗ с разрешением владельцев

данного ЗЗ. (Если есть минимум 1 владелец ЗЗ. **Исключение**: Контракт или договор на охрану.)

12.8 Группировка в праве потребовать прекращения любых провокационных действий близ своей Зеленой Зоны. Требование должно быть четко донесено до персонажей посредством КПК, либо голосом, при этом нужно убедиться, что они услышали. В случае игнорирования и продолжения провокаций, группировка может открыть огонь с **Зеленой Зоны**.

12.8.1. Открытие огня по провокаторам из ЗЗ или по мутантам, не является **Открытием Зеленой Зоны**, все провокационные действия должны быть записаны на откат. При этом вся группа нарушителей приравнивается к провокаторам.

12.8.2 Если вы находитесь вне Зеленой Зоны и по вам открывают огонь из ЗЗ, то это является **Открытием Зеленой Зоны** и вам разрешен ответный огонь с заходом на территорию на время не более 5 минут с момента последнего выстрела владельцев Зеленой Зоны. При этом, убить можно только владельцев Зеленой Зоны и персонажей проявляющих агрессию.

13. Правила рейдов и штурмов.

13.1 Рейд - нападение на базу группировки с целью наживы, при Рейде все двери, кроме КПЗ, должны быть открыты. **Штурм** - нападение на базу группировки с целью освобождения заложника или захвата определенного человека в плен, при этом все двери закрыты, кроме КПЗ.

13.1.1 Запрещено приходить на подмогу какой либо из сторон если рейд/штурм уже начался.

13.2 Запрещен рейд/штурм военной базы СОП на Кордоне, но разрешен рейд/штурм Южного КПП. СОП не имеет права содержать пленных на военной базе.

13.3 Перед проведением Рейда/Штурма атакующая сторона должна уведомить Куратора и запросить разрешение. Без разрешения куратора ничего не проводится.

13.3.1 В момент объявления Рейда/Штурма группировка должна провести разведку и удостовериться, что в обороне находится не менее 4-х человек для рейда, 2-х человек для Штурма узнать им это необходимо в РП-процессе.

13.3.2 Сторона Атаки должна уведомить группировку на которую нападают по средствам КПК, а также в чате лидеров в дискорде. При этом необходимо объявить условия и причины для проведения Рейда/Штурма. Также необходимо иметь откат на момент объявления и разведки. *Доказательствами РП куратору являются: откат со стороны члена группировки, РП фото при помощи камеры от информатора.*

13.3.3 После объявления штурма/рейда и проведения разведки, сторона атаки должна сгруппировать силы в радиусе 500 метров от базы и в течении 30 минут (для рейда) / 15 минут (для штурма) производит подготовку, выслушать ответ на условия от обороны. Те люди, которые остаются на момент начала рейда в радиусе 500 метров от ЗЗ являются участниками рейда.

13.3.4 Запрещено каким-либо образом способствовать искусственному сохранению лута перед рейдом. Например, релог с вещами, продажа чего-либо торговцу перед началом рейда. Раскидывать лут по углам базы и т.п

13.4 Одиночкам разрешено рейдить базы группировок (от 6 человек в группе), но только как самостоятельной силе, то есть при рейде они на время будут считаться отдельной группировкой. Одиночкам запрещено участвовать на стороне атаки других группировок, за исключением доверенных.

13.5 В случае прямого отказа от требований стороны атаки или открытие огня со стороны защиты это является началом рейда/штурма. При выполнении требований или во время переговоров начинать рейд/штурм запрещено.

13.6 Добивание легко раненных во время рейда не является РПК.

13.7 После получения тяжелого ранения во время рейда/штурма Вы должны покинуть сервер и дождаться окончания рейда/штурма. Во время рейда/штурма обороняющимся запрещено респавниться на своей базе.

13.8 Заложник в момент штурма должен находиться на сервере и быть на территории обороняющейся базы. Если заложник сидит в камере, то дверь должна быть открыта. Запрещено целенаправленно убивать заложника во время рейда.

13.9 На базу группировки может быть совершен только один Рейд раз в 14 дней. Штурм раз в 7 дней.

13.10 Время рейда/штурма не должно превышать 1 часа 30 минут реального времени. По истечении этого времени атакующая сторона покидает базу, даже если все обороняющиеся уже убиты.

13.11 Обороняющаяся группировка после объявления рейда/штурма обязана оповестить всех посторонних на своей территории о начале рейда/штурма. Все посторонние, пожелавшие остаться на территории базы, будут считаться союзниками обороняющейся группировки и могут быть убиты атакующими. Атакующая сторона обязана создать безопасный коридор для отступления непричастных, убивать и пленить отступающих запрещено.

13.12 Все двери в том числе и арендуемые Одиночками помещения на территории базы при Рейде/Штурме должны быть открыты, **за закрытыми дверями находится при Рейде/Штурме - запрещено.**

- Нельзя целенаправленно разрушать вещи или их деспавнить;
- Атакующим нельзя закупаться у торговца группировки, на которую совершается рейд.
- Время на сбор трофеев после победы атакующей стороны при Рейде - 15 минут, после чего атакующие обязаны покинуть территорию.

13.13 Запрещено брать на рейд/штурм в помощь более одной союзной группировки**.** Так же запрещено брать на Рейд/Штурм одиночек, не являющихся доверенным группировки.

13.14 Запрещено находится на складе и на трейдере в течении всего рейда/штурма.

13.15 Во время хода рейда атакующей стороне разрешается заходить на

склады обороняющихся, выносить оттуда любого рода снаряжение и использовать его

13.16 Окончание Рейда/Штурма объявляет куратор следящий за ситуацией.

14. Правила уничтожения вышек Монолита.

14.1 Группировкам и\или одиночкам разрешается сносить вышки Монолита один раз в неделю по согласованию с Куратором.

Рейд обговаривается заранее через тикет, минимум за сутки до планируемого захода на рейд.

В случае, когда одна из сторон не явилась на рейд, поражение этой стороне засчитывается автоматически.

Рейд проводится под наблюдением Куратора

14.1.1 Для разрушения самого основания вышки, необходимо иметь РПГ (1 выстрел), гранаты (2 шт), бомбы из тротиловых шашек (крафтится техником под наблюдением Куратора) или пулемет под 7.62/308.

14.1.2 Если по истечению 10 минут, сторона обороны не явилась на защиту, то разрешено приступать к уничтожению вышки.

14.1.3 По истечении 20 минут с начала атаки атакующая сторона может приступать к уничтожению вышки, даже если обороняющиеся всё ещё живы. Общее время рейда вышки не должно превышать 1 часа.

14.2 При успешном уничтожении вышки, территория считается очищенной и Монолиту запрещается строить вышки на данной территории в течении 14 дней.

14.3 При неудачном уничтожении, Монолит удерживает позицию, что должно быть соответствующе отыграно в обществе и проход к данной территории будет считаться наиболее опасным. Повторная атака может быть произведена через одну неделю.

14.4 Если вышка установлена на территории флага, захваченного Монолитом в Войне группировок, атакующие обязаны сначала уничтожить вышку, и только после этого точка может быть захвачена.

15. Правило сумм выкупа.

15.1 Игроки должны строго соблюдать правило сумм выкупа за пленного и объявлять их в соответствии с этим пунктом, разрешается приносить экипировку эквивалентную сумме выкупа или ее части.

СОП / Военные сталкеры

Лидер/Заместитель - до 300 тыс. рублей

Техник-Медик - до 200 тыс. рублей

Рядовой боец - до 120 тыс. рублей

Учёные

Лидер/Заместитель - до 300 тыс. рублей
Штатный сотрудник - до 200 тыс. рублей

Наёмники
Наёмник - до 300 тыс рублей

Другие группировки:
Лидер/Заместитель - до 250 тыс. рублей
Техник/Медик - до 150 тыс. рублей
Рядовой боец - до 100 тыс. рублей

Сталкеры
Сталкер Опытный - до 50 тыс. рублей
Сталкер Новичок - до 30 тыс. рублей.

16. Правила доверенных сталкеров.

16.1 Став доверенным вы заноситесь в список доверенных и экипировку группировки (Если выполнены задания торговца) . Ношение экипировки накладывает на вас определенный статус и приравнивает к члену группировки. Важно помнить, что доверенный не является полноправным членом группировки, а лишь человеком, который на неё работает и имеет хорошую репутацию.

16.2 Доверенный не может быть убит вражеской группировки без веской причины, равно как и одиночки сопровождающие его.

16.3 Доверенный не имеет права нападать и проявлять агрессию к вражеским группировкам своего доверителя.

16.4 Группировка обнаружившая доверенного вражеской группировки имеет право задержать, доставить на базу, допросить и изъять экипировку оппонентов. При выяснение обстоятельств и получив везкую причину, доверенный может быть арестован на срок, предусмотренный правилами, при выяснении более тяжких обстоятельств, предусматривающих смерть, приговор может быть исполнен, имея на то четкие доказательства.

17. Правила войны группировок за точки.

17.1 Захват точки, он же захват флага, является основным элементом войны группировок и представляет собой зону влияния, которая обозначена флагом группировки.

17.2 Во время захвата флага, точка захвата является активной боевой зоной в которой работают все правила сервера. Любой приближающийся к боевой зоне сталкер может быть уничтожен любой стороной участвующей в захвате флага.

17.3 На захвате флага запрещены противоречащие РП союзы группировок. В захвате флага имеют право участвовать только две группировки (по одной от обороны и от атаки).

17.3.1 Допускается нанимать Наемников для помощи одной из сторон. Они должны быть в своей форме.

Приложение 1: ПРАВИЛА ГРУППИРОВОК

I. ОКСОП (ВОЕННЫЕ)

1.1 Военные **имеют право открыть огонь** на поражение во всех, кто приближается к КПП, опорным пунктам (Опорный пункт - **временная** точка дислокации военных в Зоне в ходе РП-события), без предварительного предупреждения и разрешения.

1.2.2 Изъятие предметов во время досмотра регулируется правилами Гоп-Стопа.

1.3 При подтверждении серьезной угрозы жизни военнослужащих в ходе РП-события, СОП может вызвать поддержку в виде военной техники (броневики с десантом пехоты, вертолеты и т.п.).

1.4 Военные обязаны проводить патруль территорий, охранять периметр, оказывать посильную помощь Ученым, собирать свежую информацию и разведданные о действиях нелегалов в зоне и бандформирований.

1.5 Военные обязаны: соблюдать строгую субординацию и воинскую дисциплину. между офицерским составом возможно дружеское общение с элементами воинской речи, также между рядовым составом возможно неформальное общение **только в отсутствии офицеров**. Соблюдать УСТАВ. Обязаны носить только уставную экипировку.

1.6 Любая боевая или другая деятельность запрещена без приказа.

1.7 Имеют полное право вводить военное положение на Кордоне с предварительным оповещением в общий канал ПДА.

1.8 Если нелегал проявляет в отношении военных подозрительную активность: фотографирует, целится, прячется за кустами, то военные могут расценить это как угрозу и открыть по нему огонь. Подозрительные действия должны быть доказаны видео откатом.

II. Военные Сталкеры

2.1 Военные сталкеры, военсталы — солдаты, прошедшие после опыта службы в Зоне специальную подготовку, или сталкеры, подписавшие контракт с армией.

2.2 Военсталы обязаны проводить патрули и выполнять спец. операции в целях изучения ЧЗО, в том числе всячески содействовать Ученым.

2.3 Военные Сталкеры не имеют право проводить задержания, отлов нелегалов и другую деятельность которую осуществляет ОКСОП.

2.4 Все Военсталы выполняют приказы Штаба Международных Изоляционных Сил. Не обязаны подчиняться Военным и наоборот.

2.5 Военные сталкеры обязаны: соблюдать строгую субординацию и воинскую дисциплину. между офицерским составом возможно дружеское общение с элементами воинской речи, также между рядовым составом возможно неформальное общение **только в отсутствии офицеров**. Соблюдать УСТАВ.

2.6 Военные Сталкеры имеют право получать экипировку от Военных, а также поставлять свою им. Также в праве получать имущество от Ученых, кроме оружия.

III. Ученые

3.1 У каждого Ученого есть документы официально разрешающие им нахождение в ЧЗО и право на научную деятельность.

3.2 Передвижение ученых по ЧЗО без сопровождения подвержено большим риском и не поощряется руководством, **прямого запрета на это нет**. Ученые могут запрашивать помощь в охране/сопровождении/проведения операций у СОП, Военных Сталкеров, дружественных группировок и одиночек.

3.2.1 Ученые сами выбирают охрану для своей базы, ей может быть как сталкерский отряд, так и какая либо группировка.

3.2.2 Ученые сами устанавливают порядок поведения на своей территории. О всех изменениях предварительно оповестив всех в общий канал ПДА.

3.3 Могут использовать из вооружения только пистолеты, пистолет-пулеметы и легкие дробовики. Запрещено использовать оптические прицелы, осколочные гранаты, тяжелые бронежилеты и носить огнестрельное оружие за обоими плечами сразу

Исключение: Полевые сотрудники.

3.4 Ученые не могут нападать на кого-либо первыми, в случае явной угрозы для жизни имеют право открывать ответный огонь.

3.5 Ученые не подчиняются Военным и Военным Сталкерам. Находятся в непосредственном подчинении Штаба МИС и НИИЧАЗ. Не имеют права препятствовать действиям СОП, НИИЧАЗ, органам наблюдения на своей территории, но могут потребовать объяснений.

3.6 Задача группировки - исследование ЧЗО и разработка новых технологий. В случае если по мнению Куратора группировки состав не выполняет свою задачу, он может быть расформирован.

IV. ДОЛГ

4.1 Долг имеет право проводить досмотр сталкеров **на своей территории** на предмет запрещенных предметов и элементов своей экипировки, а так же вражеских группировок.

4.2 Члены группировки Долг обязаны соблюдать ЛОР группировки и следовать ему, проводить патрули, рейды и охотиться на порождения Зоны. Всячески выполнять свои задачи по противодействию преступным группировкам, анархистам, дезертирам и нарушителям.

4.2.1 При поимке нарушителя, преступного элемента или члена вражеской группировки, Долг имеет право (но не обязан этого делать) предоставить ему возможность искупить свою вину, выступив на Арене. Выступление задержанного будет являться РП-событием под наблюдением Куратора или ивентолога.

4.2.2 Члены группировки Долг имеют право устанавливать свои правила на вверенной им территории, а также приговаривать к расстрелу (наносить тяжелое ранение) сталкеров систематически нарушающих правила пребывания на территории Бара.

4.3 Все члены группировки Долг обязаны соблюдать правила субординации и беспрекословно выполнять все приказы своего непосредственного командира, а также других бойцов более высокого звания, если они не идут наперекор приказам командира.

4.4 Все члены группировки обязаны поддерживать порядок на вверенной им территории Бара.

V. СВОБОДА

5.1 Члены Группировки обязаны помогать сталкерам, если их действия не противоречат устоям и идеологии группировки Свобода.

5.3 Члены группировки могут сотрудничать с независимыми учеными, учеными с НИИЧАЗ, если их действия прямо или косвенно не вредили группировке (в том числе они не совершали действия противоречащие идеологии группировки Свобода).

5.4 Обязаны противодействовать всем государственным военным группировкам и их деятельности на территории ЧЗО в силу своей идеологии. Находятся в перманентном состоянии войны с группировками Долг и СОП.

5.5 Члены группировки Свобода обязаны всячески выполнять свои задачи по сохранению Зоны и повествования о ней всему миру.

VI. Бандиты (Братва)

6.1 Члены группировки имеют право без объяснений ограбить (соблюдая правила Гоп-стопа), связать, доставить на Депо любого встречного.

6.2 Доверенные Бандитов имеют право гопать и связывать в том случае, если в сопровождении находится два члена группировки Бандиты.

6.3 Группировке Бандиты запрещено заключать союзы/нейтралитеты с военизированными государственными группировками и фанатиками.

6.4 Члены Группировки Бандиты обязаны соблюдать действующий ЛОР группировки. Им запрещено отыгрывать ренегатов и все связанное с этим.