

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

I. Общие положения

1. Факт приезда на игру означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.
2. Мастерская группа (МГ) оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил. Факт удаления игрока с полигона не оспаривается.
3. Игрок, не сдавший игровой взнос (кроме отдельно оговоренных случаев), не допускается к участию в игре. Игрок без предварительной заявки и/или договоренности с мастерами допускается к игре только после обсуждения и утверждения его роли и уплате взноса. Запрещается привозить с собой на полигон не принимающих участия в игре посторонних людей без предварительной согласованности с мастерами.
4. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться вплоть до удаления с полигона.
5. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь.
6. Запрещается присутствие на полигоне в состоянии алкогольного опьянения. При нарушении этого пункта правил игроком мастера оставляют за собой право применения к нему санкций вплоть до удаления с полигона.
7. Участники игры, уличённые в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, будут переданы полиции.
8. О случаях появления на полигоне любых посторонних личностей следует при первой же возможности сообщить любому попавшемуся вам мастеру или игротехнику. Самим игрокам в конфликты вступать по возможности не стоит.
9. Мастера не несут ответственность за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил.

II. Экология и санитария

1. В каждой локации, моделируемой на игре, игроками обязательно должны быть оборудованы мусорные ямы и туалеты.

2. По окончании игры необходимо закопать кострища, мусорные ямы и туалеты. Все отходы (включая мусор в радиусе 100 метров вокруг стоянки) собираются и утилизируются. К мусору относятся любые предметы неприродного происхождения, в том числе бутылки, консервные банки, бумага и т.д. Горючий мусор сжигается, пищевые отходы закапываются и закрываются сверху дерном, консервные банки обжигаются и также закапываются. Весь прочий мусор складывается в мусорные мешки и выносятся с полигона. Полиэтилен и пластик закапывать запрещено, они должны быть вынесены с полигона или, в крайнем случае, сожжены.

Мусорные мешки можно получить перед игрой и после игры в мастерятнике.

МГ советует игрокам НЕ брать на игру стеклотару, за исключением антуражной.

3. Категорически запрещается порубка «зеленки», в том числе лапника. За нарушение данного правила лесниками могут взиматься штрафы согласно законодательству РФ.

4. Запрещается окапывать палатки и шатры.

5. При строительстве запрещается вбивать гвозди в живые деревья. Для крепежа построек используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

6. Запрещается рубить живые деревья, сдирать с них кору, ломать ветви и т.п.

7. Запрещается мытьё посуды в реке с использованием моющих средств. Использованную воду сливайте на берегу, а не в реку.

III. Противопожарная безопасность

1. Разведение костров допускается в окопанных костровых ямах (после игры закапываются) либо на площадках, окаймленных минерализованной (то есть очищенной до минерального слоя почвы) полосой шириной не менее 0.5 метра.

2. Нельзя разводить костер под нависающими ветвями деревьев, на расстоянии менее 2 метров от ближайшего дерева и в непосредственной близости от стен построек.

3. Категорически запрещено оставлять без присмотра непогашенный костер. Для экстренного тушения костра должна иметься в запасе отдельная емкость с водой не менее 5л (пластиковая канистра, к примеру).
4. Если вы используете факелы, свечи и любой другой открытый огонь - извольте позаботиться о том, чтобы по окончании действия этот огонь был тщательно затушен.
5. Пользоваться пиротехникой разрешается ТОЛЬКО мастерам, игротехникам или под присмотром игротехника.
6. Окурки следует бросать в костровую яму или в специальную емкость, но никоим образом не на землю.

IV. Медицина

1. Каждый игрок обязан сообщить МГ об имеющихся у него хронических заболеваниях, противопоказаниях и важных с медицинской точки зрения особенностях организма (включая аллергии на лекарства и пищевые продукты, последствия ранее полученных травм, замедленную реакцию на лекарства, беременность и т.д.), а также иметь при себе необходимые ему специфические лекарственные препараты.
2. Всем игрокам рекомендуется иметь при себе полис ОМС, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних ОБЯЗАТЕЛЬНО.
3. Женщины на любых сроках беременности и дети до года могут присутствовать на игре на собственный страх и риск, и при малейшей угрозе здоровью эвакуируются с полигона. Женщинам, чья беременность протекает с осложнениями, участие в игре не рекомендуется.
4. Игрок должен иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
5. В каждом игровом лагере рекомендуется иметь собственную аптечку. Те, кто затрудняется с ее составом, могут получить от мастеров полный список необходимых для аптечки медикаментов. Игрокам, имеющим хронические заболевания, надлежит иметь с собой запас необходимых лекарств для себя. Игрокам, знающим за собой повышенную эмоциональность, стоит запастись валерьянкой или иным успокоительным, чтобы не портить игру окружающим.
6. На построении мастера представят всем присутствующих на игре медиков.

7. При получении серьезной травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться в мастерский лагерь – для получения необходимых лекарств из мастерской аптечки, оказания помощи медиком, присутствующим на полигоне, или эвакуации с полигона. Если травма лёгкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать командную/личную аптечку.

8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остаётся за медиком.

9. На полигоне имеется речка. Купаться в ней не возбраняется. Воду можно брать из речки, при этом ее следует кипятить.

V. Дети

1. Участники, не достигшие на день заезда 18 лет, находятся на полигоне с письменного разрешения родителей или опекунов, и при наличии сопровождающего лица старше 18 лет. Сопровождающим не может быть член мастерской группы.

2. Участники младше 14 лет могут находиться на игре только в сопровождении кого-либо из родителей или иного совершеннолетнего родственника.

3. Игроки младше 14 лет не участвуют в боевых взаимодействиях.

4. Участникам младше 10 лет настоятельно рекомендуется носить на одежде бейдж с контактными данными родителей/сопровождающих. Бейдж можно заменить тканевым ярлыком, подписанным водостойким маркером/ручкой.

5. Участники младше 7 лет находятся под постоянным присмотром родителя/сопровождающего. В том случае, если несколько семей заезжают и ставят свою часть лагеря организованной группой, они могут самостоятельно договориться о графике присмотра за детьми во время игры.

6. Для детей обязателен игровой костюм или (для детей младше 3-4 лет) его подобие.

7. Игроки, приезжающие с детьми, самостоятельно договариваются с остальными игроками своей команды/локации о режиме мирного сосуществования. Мастера со своей стороны рекомендуют выделить в локации "громкую зону", максимально удаленную от палаток с детьми, и не злоупотреблять в ночное время громким пением и иными шумовыми эффектами.

8. Родители/сопровождающие несут всю полноту ответственности за детей, в том числе за их безопасность (купание, нахождение поблизости от воды, нахождение на склонах, присутствие поблизости от боевых действий, пожарная безопасность и т.п.)

VI. Домашние животные

1. Если вы хотите привезти на игру собаку или иное домашнее животное, удостоверьтесь в том, что мастера не возражают против ваших животных, и договоритесь с игроками вашей локации.
2. Если вы играете бродячего персонажа, ваши животные странствуют вместе с вами, либо вы самостоятельно находите того, кто во время вашего отсутствия присматривает за вашим животным. Не рекомендуется оставлять на "присматривающего" животных крупнее и активнее кошек и крыс.
3. Животные должны быть здоровы и привиты соответственно существующим нормам, обработаны против паразитов.
4. Собаку следует по первой просьбе брать на поводок или отводить в сторону от игровой ситуации.
5. При начале боевых действий собак следует немедленно привязать к палатке или изгороди на достаточном удалении от места ведения боя, кошек и более мелких животных запереть в клетке / закрыть в палатке.
6. Ночью животные не должны гулять свободно, без хозяйского присмотра.
7. Человек, привезший животное на полигон, несет всю полноту ответственности за свое животное, его действия и поведение, а равно сам несет ответственность за здоровье и жизнь своего питомца.

VII. Правило белого хайратника

Белый хайратник = белая тканевая повязка на лбу в виде узкой ленты. Должен быть у каждого игрока. Белый хайратник обозначает положение/состояние "вне игры". К таким состояниям относятся:

- отдых в палатке. Палатка - неигровая территория.
- поход в туалет. Туалет - неигровая территория.
- поход за водой. В таком случае игрок обязан иметь с собой ёмкости для воды. Впрочем, поход за водой может совершаться и по игре.
- поход в мастерятник по важной неигровой надобности.

- перемещение игротехника от мастерятника к месту его входа в игру и обратно.
- перемещение погибшего персонажа к мертвятнику/мастерятнику.
- чрезвычайные пожизнёвые ситуации.
- фотографирование. Фотографировать по возможности тихо, аккуратно и незаметно игроку можно и без белого хайратника, но желательно не злоупотреблять.

К положениям/состояниям вне игры не относятся, могут быть совершаемы по игре и, соответственно, белого хайратника не требуют:

- прием пищи и питья.
- курение (особенно трубки) - просто постарайтесь современные сигареты курить в сторонке.
- приведение в порядок деталей гардероба и прически.

Надетый хайратник должен быть виден всем окружающим. Частое и тем более постоянное хождение в белом хайратнике не рекомендуется.

VIII. Категорически не рекомендуется:

1. Привоз с собой незаявленных людей без предупреждения. В случае, если этот человек привезёт с собой адекватную заявку, возможен вход его в игру - по решению мастеров во второстепенной роли и за двойной взнос.
2. Постоянное хождение в белом хайратнике. Исключения: чрезвычайная пожизнёвая ситуация, игротехники.
3. Хождение по игровой территории в камуфляже и иной пожизнёвой одежде в отсутствие хайратника. Таковой костюм расценивается как нечто странное, и в такого персонажа в лучшем случае будут тыкать пальцами. Исключение составляют неиграющие медики и игротехники-пожизнёвщики.
4. Громкие крики "Мастер, мастер!". Основа игровых отношений, господа - это честность. Будьте честны друг с другом и сами с собой. Старайтесь обходиться без мастера. Если уж вам никак без него не прожить - подойдите к мастеру и тихонько скажите.
5. Бурное распитие алкоголя даже в собственной палатке или "шумной зоне".

Мастерская группа выражает благодарность Фирнвен за использованные наработки.