

Если вы не видите оглавление, нажмите [Вид > Показать структуру документа](#).

В ПРАВИЛА (и приравнивающиеся к ним документы) **МОГУТ ВНОСИТЬСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УТОЧНЕНИЯ**, а иногда и мелкие фиксы – мы об этом предупреждали заранее и вывешивали новости обо всех изменениях.

Не сохраняйте документ, а пользуйтесь ссылкой на него, чтобы ваша версия всегда была актуальной!

Основные отличия правил **ЗФБ-2024** от правил **ЗФБ-2023** вы можете найти при помощи **Ctrl+F**. Перед уточнённой или новой информацией будет стоять метка **FIX**.

Метки не учитывают график и список коллекций, которые по умолчанию меняются каждый год.

Любые нижеследующие даты и время указаны по GMT+3.

ПРАВИЛА ЗФБ-2024

Зимняя Фандомная Битва (ЗФБ) – русскоязычная мультифандомная командная игра, предназначенная в основном для аудитории 18+.

Зимой 2024 она пройдёт на [Archive of Our Own \(АОЗ\)](#) при поддержке следующих информационных ресурсов: [Discord](#) | [Twitter](#) | [Telegram](#)

Вся необходимая информация будет дублироваться на каждом из этих ресурсов.

Также весь пакет правил будет лежать [в папке гуглдиска](#).

Наша гуглпочта: fulltimefandomkombat@gmail.com.

Наша [справка по выкладке на АОЗ](#)

[Каталог участвующих команд](#)

Помимо данного документа к **правилам также приравниваются** [док про приём заявок](#), [док про рейтинг](#), [док про голосование](#), [док про спецквест](#), оргпосты и официальные ответы организаторов, не противоречащие перечисленному.

Работы, выложенные командами в рамках ЗФБ-2024, не должны нарушать правил АОЗ. Также работы должны быть новыми – то есть, не публиковавшимися нигде ранее.

Контакты организаторов

Организатором ЗФБ-2024 является **Spicebox** (дискорд [_spicebox](#))

Если у вас есть вопросы общего плана, которые можно задать публично, вы можете написать 1) в канал [#вопросы-и-ответы-зима](#) или подходящий канал летнего кэпсоо в дискорде 2) в дм или реплаи твиттера [@fandom_kombat](#) **FIX** однако учитывайте, что твиттер в последнее время приглючивает – если ответа нет, скорее всего, причина в этом, и стоит попробовать написать куда-то ещё 3) в [ВиО](#) в телеграме.

Если ваш вопрос связан с конкретной работой и подразумевает разглашение подробной информации о ней или демонстрацию работы или её части в качестве примера, его **нельзя задать публично**: это будет засветкой работы, нарушающей п. 4.

Вы можете написать личное сообщение организатору на любом ресурсе, отправить письмо на fulltimefandomkombat@gmail.com (указывайте в теме письма, с чем связан ваш вопрос,

например, если это вопрос по рейтингу – укажите "рейтинг") или обратиться в дм твиттера [@fandom_kombat](https://twitter.com/fandom_kombat).

С вопросами по раскрытию тем и заданий спецквеста обращайтесь к **Gevion** (дискорд [gevion](https://discord.com/users/gevion)).

Со всеми остальными вопросами по зимней игре, включая вопросы по рейтингу, можно обратиться к **Spicebox**.

FIX Чтобы иметь возможность максимально оперативно связаться с организаторами, кому-то из участников команды крайне желательно иметь дискорд. Его не обязательно устанавливать – можно пользоваться браузерной версией.

Если команда дважды за игру в течение суток не отвечает на вопрос или замечание организаторов, требующее от команды активных действий (напр. удалить из коллекции нарушающую правила работу, оказать содействие в разбирательстве в связи с жалобой и т.п.), она выбывает из игры. Поэтому в интересах команды следить за происходящим на ЗФБ: брать командные роли в дискорде, отправлять представителей в кэпрайздел, обращать внимание на комментарии к своим работам на АОЗ.

Если вы более суток не получаете ответа на вопрос, заданный в личных сообщениях или в почте, напомните о себе в дискорде, указав, куда именно был отправлен вопрос.

1. Допуск к участию

1.1. К участию в ЗФБ-2024 не допускаются RPF-команды по реально существующим политическим и религиозным деятелям, военным, представителям силовых структур РФ и ближнего зарубежья.

1.1.1. RPF-команды по реально существовавшим политическим и религиозным деятелям, военным, представителям силовых структур РФ и ближнего зарубежья, скончавшимся в 1923-1973 гг. (50-100 лет назад), допускаются только при условии, что все работы таких команд будут дженowymi.

1.1.2. RPF-команды по реально существовавшим политическим и религиозным деятелям, военным, представителям силовых структур РФ и ближнего зарубежья, скончавшимся до 1923 г. (более 100 лет назад), допускаются.

1.1.3. RPF-команды по святым различных конфессий допускаются или не допускаются по согласованию с Зимним рейтингом (далее: Рейтинг).

1.1.4. RPF-команды по реально существующим или существовавшим публичным личностям, которые *не являются* религиозными и политическими деятелями, военными, представителями силовых структур РФ и ближнего зарубежья или святыми различных конфессий, **допускаются**, за исключением RPF-команд по реально существующим политическим и религиозным блогерам и активистам, даже если официально они не являются политическими и религиозными деятелями.

Что касается активизма, если публичная личность имеет активную гражданскую позицию (например, Оксимирон, Локимин), команда по ней допускается (за исключением контента, связанного с её политическим, религиозным активизмом).

Если же личность является публичной только за счёт активизма, освещения политических, религиозных тем – нет.

1.1.5. Команды, имеющие непосредственное отношение к реально существующим в настоящее время военным конфликтам РФ и ближнего зарубежья, не допускаются. Это касается, например, фандома гуманизаций так называемых ЛНР/ДНР.

Хеталия и подобные ей команды по-прежнему допускаются при условии соблюдения п. 4.4.

1.1.6. RPF-команды по реально существующим непубличным личностям (например, фандомным юзерам) не допускаются без их согласия, подтверждённого публично и недвусмысленно. Команды по реально существовавшим непубличным личностям **не допускаются вообще.**

1.2. К участию в ЗФБ-2024 допускаются команды, частично или полностью дублирующие друг друга, при условии, что у них разные командные псевдонимы. Чтобы избежать путаницы, они должны различаться чем-то большим, чем разный регистр символов, одна буква другой раскладки и т.п. **FIX** При совпадении командных псевдонимов, изменить свой псевдоним обязана та команда, которая подала заявку позже.

Пример к п. 1.2 – Частично дублирующие друг друга команды

Наиболее общей командой для треккеров будет сборная франшизы **WTF Star Trek 2024**. Одновременно с ней в ЗФБ могут участвовать такие **частично дублирующие её команды, как:**

- Сборная нескольких канонов **WTF Star Trek Films 2024**
- Команды одного канона **WTF TOS 2024, WTF TNG 2024, WTF DS9 2024**
- Команды сегментов канона: пейринга **WTF Kirk/Spock 2024**, группы пейрингов **WTF TNG Rare Pairings 2024**, категории **WTF Star Trek Femslash 2024**, жанра **WTF TOS Humour 2024**, персонажа **WTF Jean-Luc Picard 2024**, организации **WTF Starfleet 2024**, расы **WTF Romulan 2024**, рода деятельности **WTF Star Trek First Officers 2024** и т.п.

Пример к п. 1.2 – Полностью дублирующие друг друга команды

Наиболее общей командой для треккеров будет сборная франшизы **WTF Star Trek 2024**. Одновременно с ней в ЗФБ могут участвовать такие **полностью дублирующие её команды, как WTF All Star Trek 2024, WTF Звёздный путь 2024** и т.п.

1.3. К участию в ЗФБ-2024 допускаются канонические и тематические сборные команды.

1.3.1. Каноническая команда – это команда определённого канона (медиафраншизы, произведения или группы произведений (и его/их производных, если не оговорено обратное)) или его сегмента (см. пример к п. 1.2), которая может выкладывать:

- Работы по этому канону, включая неканонические АУ и кроссоверы этого канона с любыми другими канонами
- RPF этого канона (со всеми, кто задействован в его создании)

Пример к п. 1.3.1 – Контент канонических команд

Каноническая команда сериала **WTF Merlin BBC 2024** может выкладывать: **1)** работы по этому сериалу, включая несериальные AU и кроссоверы сериала с любыми другими произведениями **2)** RPF с актёрами, актёрами озвучки, сценаристами и т.д.

Примечание к п. 1.3.1 – Производные канона

Производные канона – это его адаптации (то есть интерпретации средствами других медиа, например, экранизация книги, манга по новелле, фильм по игре, мюзикл по аниме и т.п.), а также ремейки и ребуты.

По умолчанию команда первоисточника может выкладывать работы как по первоисточнику, так и по адаптациям, если не оговаривает, что планирует создавать работы только по первоисточнику.

Команде, планирующей создавать работы по одноимённой адаптации, нужно уточнить, что она является командой адаптации, а не первоисточника, чтобы не возникло путаницы. Если названия адаптации и первоисточника различаются, и название команды явно указывает на конкретную адаптацию, уточнение не обязательно.

1.3.1.1. Команды по конкретному ориджиналу/фанфику или конкретной серии ориджиналов/фанфиков считаются каноническими. В этом случае ориджинал или фанфик выступает в роли канонического произведения. Необходимо получить у автора разрешение на создание контента по его работе.

1.3.2. Тематическая сборная команда – это команда определённой тематики (тематикой может быть жанр, время, место, сеттинг, элемент и др.), которая может выкладывать:

- Работы по канонам этой тематики, включая нетематические AU, кроссоверы между тематическими канонами и кроссоверы тематических канонов с нетематическими
- RPF канонов этой тематики (со всеми, кто задействован в их создании)
- Тематические AU по любым нетематическим канонам или кроссоверам и любому RPF
- Ориджины этой тематики

Пример к п. 1.3.2 – Контент тематических сборных

Тематическая команда магии **WTF Magic 2024** может выкладывать: **1)** работы по канонам, в которых присутствует магия, включая немагические AU по магическим канонам, кроссоверы между магическими канонами и кроссоверы магических канонов с немагическими **2)** RPF магических канонов **3)** магические AU по любым немагическим канонам или кроссоверам и любому RPF **4)** ориджины, в которых присутствует магия.

1.3.3. Сборные RPF считаются тематическими сборными командами. Они могут выкладывать то же, что обычные тематические сборные.

Пример к п. 1.3.3 – Контент тематических сборных RPF

Тематические сборные RPF, такие, как **WTF K-pop 2024** или **WTF Russian Rock 2024**, могут выкладывать: **1)** RPF с кей-поп/русрок-исполнителями **2)** работы по канонам, в которых присутствует кей-поп/русрок-тематика, включая нетематические AU по таким канонам, кроссоверы между тематическими канонами и кроссоверы тематических канонов с нетематическими **3)** кей-поп/русрок-AU по любым нетематическим канонам или кроссоверам и любому RPF **4)** ориджины, в которых присутствует кей-поп/русрок-тематика.

1.3.3.1. Команды RPF по одной или нескольким конкретным личностям, чётко очерченной группе конкретных личностей (не все британские актёры, а каст конкретного сериала; не все немецкие музыканты, а конкретная группа), конкретному RPF-пейрингу

не являются тематическими и могут выкладывать только RPF, если не оговаривают обратного.

Например, команда актёра может выкладывать только RPF с этим актёром. Но если она позиционирует себя как команду актёра и его ролей, то может выкладывать и RPF с этим актёром, и FPF по канонам, в которых он снимался. Однако, поскольку это всё-таки команда актёра, в таких работах обязательно должны присутствовать персонажи, которых он играл: команда Дэниэла Рэдклиффа и его ролей не может выложить работу по "Гарри Поттеру", в которой не будет самого Гарри.

1.3.4. Сборные ориджиналов считаются тематическими сборными командами, однако ввиду специфики они могут выкладывать только ориджиналы своей тематики. Для команды **WTF Originals 2024** это будут любые ориджиналы, для команды **WTF Fantasy Originals 2024** – фэнтезийные, для команды **WTF Summer Originals 2024** – ориджиналы про летний сезон и т.д.

1.3.5. Пейринговые и персонажные команды – это разные типы команд.

Так, команда пейринга WTF Snarry 2024 может выкладывать только работы по командному "канону" (снарри, в том числе преслэш или джен, посвящённый взаимодействию Гарри и Северуса и не содержащий других пейрингов с ними) –

или части командного "канона" (джен только с Гарри или только с Северусом).

А вот работы по другим пейрингам с Гарри и/или Северусом для неё недопустимы.

Однако: допустимы работы, в которых командный пейринг находится в полиаморных или свободных отношениях, разбивается другим пейрингом или разбивает другой пейринг, но акцент в таких работах должен быть именно на командном пейринге.

А вот команда персонажей WTF Harry and Severus 2024 может выкладывать и снарри, и работы с Гарри и/или Северусом в любых других пейрингах или джене без ограничений.

1.3.6. Работы о фандоме

По умолчанию команды могут выкладывать работы по канону либо работы, в которых канон и фандом присутствуют в более-менее равной степени, но не работы только о фандоме, если не оговаривают обратного в заявке на участие.

Под каноном в этом пункте имеется в виду не произведение или франшиза, а командный канон – то есть, всё, что команда указывает в заявке на участие, а также всё, что по умолчанию могут выкладывать команды её типа (см. п. 1.3.1-1.3.5).

Под фандомом понимается его социальная составляющая: фандомные юзеры (см. п. 1.1.6), их взаимодействие друг с другом, какие-то фандомные тенденции, мемы и т.д.

Таким образом, текст про команду в отрыве от канона на ЗФБ выложить нельзя, но можно выложить текст, в котором участники команды попаданцы в канон или в сюжете которого *наравне* с участниками команды задействованы персонажи канона.

Пример к п. 1.3.6 – Исключения

Исключением из этого правила являются: 1) визитки 2) неформат на челлендже и спецквесте – например, аналитическая или обзорная статья может быть про канон, про канон и фандом, про фандом; интервью может быть как с создателями канона, так и с фандомными авторами; авторская песня может быть про капитана Джека Воробья, а может – про капитана команды ПКМ на ЗФБ 3) *любые* внеконкурсные работы 4) *любые* работы команд, которые оговорили возможность работ о фандоме/команде в заявке на участие (см. п. 1.3.6.1) 5) работы про хуманизации фандомов (см. п. 1.3.7).

1.3.6.1. Прописывать в заявке на участие возможность работ о фандоме стоит только в том случае, если команде недостаточно визитки, неформата и внеконкурса. Если достаточно, усложнять формулировку заявки не только не нужно, но и нежелательно.

Поскольку формулировки "команда канона такого-то" и "команда фандома такого-то" часто используются как синонимы, равно как "работа по канону" синонимична "работе по фандому", чтобы включить в командный канон контент про фандом, можно написать: включая контент о фандоме/команде. Не "по фандому". Не "фандомный контент".

1.3.6.2. На АОЗ для работ о фандомах существует тэг [Fandom - Fandom](#).

1.3.7. Хуманизации канонов/фандомов допустимы для команд любого типа.

Например, каноническая команда Merlin BBC может выложить текст о том, как хуманизации произведений по мотивам артурианы сидят за Круглым Столом и перебивают кости недавно вышедшей, тематическая сборная музыки может выложить сет анекдотов "заходят однажды в бар кей-поп, русрок и хеви-метал...", а команда снарри может выложить арт с хуманизацией пейринга, чья внешность представляет собой собирательный образ из характерных для Снейпа и Гарри черт и каких-то деталей, отсылающих на популярные для пейринга хэдканоны.

На АОЗ для работ о хуманизациях канонов/фандомов существует тэг [Personified Fandoms \(Anthropomorphic\)](#). Персонажи в таких работах указываются как, например, *Bleach Fandom (Character)* или *Creepypasta Fandom (Anthropomorphic)*.

.....

1.4. Спорные вопросы, связанные с допуском команд, рассматриваются индивидуально в каждом отдельном случае.

2. Приём заявок на участие

Внимательно прочитайте [док про приём заявок](#), в котором указаны подробности.

2.1. 2.1. Для участия в ЗФБ-2024 команде понадобится аккаунт на АОЗ и командный псевдоним стандартного формата. Прочитать о создании псевдонима можно [в справке по АОЗ](#).

Если вы впервые создаёте командный аккаунт на АОЗ, и вам нужен **инвайт**, чтобы не стоять в очереди регистрации (как правило ожидание занимает 1-2 дня, но иногда очередь регистрации притормаживается из-за спам-атак), обратитесь к **Коробке со специями** (дискорд [_spicebox](#)).

У одного аккаунта на АОЗ может быть несколько псевдонимов. Это значит, что командам, которые уже играли на ФБ, не нужно создавать новый аккаунт: достаточно нового псевдонима. Также с одного аккаунта может играть несколько разных команд с разными псевдонимами для каждой. Такое может практиковаться, если составы (или оргсоставы, если доступ к аккаунту в таких командах есть не у всех, а только, скажем, у капитана, зама и верстальщика) нескольких команд одинаковы. **Однако в таких случаях критически важно не перепутать псевдонимы при выкладке работ.**

Стандартный формат псевдонима для летних команд – **WTF XXX 2024**, где XXX – название команды латиницей или кириллицей.

- Слово **WTF** пишется строго заглавными буквами.
- Регистр названия команды может быть любым.
- Пробелы между словом **WTF**, названием команды и **2024** обязательны.

- Пробелы между словами внутри названия команды не обязательны.
- **FIX** В названии команды не должно быть дефисов, с обеих сторон окружённых пробелами. Это касается также других подобных символов – например, минусов и тире – но их, в отличие от дефисов, и сам АОЗ не должен позволить использовать в псевдониме. Использовать дефисы без пробелов с обеих сторон – допустимо.

Корректные варианты	Некорректные варианты
WTF Star Wars 2024 WTF StarWars 2024 WTF Звёздных Войн 2024 WTF Star_Wars 2024 WTF star wars 2024 WTF STARWARS 2024	WTF_ Star_Wars _2024 WTF Star Wars 24 W tf Star Wars 2024 w tf STAR WARS 2024 WT F StarWars2024 втф Star Wars 2024
WTF K-Pop 2024	WTF DA Origins - Awakening 2024

Корректный командный псевдоним необходим для работы скриптов ЗФБ. Если вы ошиблись при создании псевдонима, его можно исправить, но это лучше сделать до подачи заявки – заявки с некорректными псевдонимами до исправления приняты не будут.

2.2. Командные заявки

Приём командных заявок ведётся с 12:00 01.12.2023 по 11:59 14.01.2024 по времени GMT+3.

FIX В течение этого срока командную заявку нужно отправить в форму офнабора. Данные из формы видны только нам; какая информация будет опубликована после обработки заявки, см. [в доке про приём заявок](#), в пояснениях по заполнению формы.

Если кто-то отправит от имени команды подложную заявку, команда должна связаться с нами для урегулирования ситуации.

2.2.1. В командной заявке **обязательно** нужно указать:

- Командный псевдоним стандартного формата на АОЗ в текстовом виде.
- Ссылку на командный псевдоним стандартного формата на АОЗ.
- Статус набора в команду.
- Краткое описание командного канона/тематики (см. п. 1.2).
- **FIX** Контакты, по которым с командой могут оперативно связаться организаторы – например, если вы ошиблись при заполнении формы или к вам возникли вопросы в процессе игры.

В командной заявке **можно** указать:

- **FIX** Прямую ссылку на командный баннер.
- Дополнительные ссылки и контакты для связи с командой.
- **FIX** Тэги для веб-страницы офнабора.
- **FIX** Отказ от появления заявки команды на [веб-странице офнабора](#) (в этом случае она появится только в [каталоге участвующих команд](#)).

Все подробности вышеперечисленного – [в доке про приём заявок](#). Ссылка на саму форму там же – так мы будем уверены, что правила приёма заявок хотя бы открывали.

2.3. Индивидуальные заявки

Игроки могут присоединяться к командам как до начала, так и в процессе игры, связавшись с ними по указанным в [каталоге участвующих команд](#) или [на веб-странице офнабора](#) контактам.

Решения о приёме игроков принимаются капитанами или и.о. капитанов команд или всеми участниками команды. Они вправе отклонять индивидуальные заявки на своё усмотрение. Организаторы ЗФБ никак не влияют на их решения в этом вопросе.

3. Сроки проведения

3.1. ЗФБ-2024 проходит с 01.12.2023 (начало приёма заявок) по 16.03.2024 (подведение окончательных итогов голосования).

3.2. Выкладывать работы в коллекции ЗФБ можно начиная с момента, когда команда появилась в каталоге участвующих команд и ей был выдан доступ.

3.3. Конкурсные коллекции раскрываются для читателей с 19.01.2024 по 01.03.2024 [согласно графику](#) **FIX** в 20:00 GMT+3 соответствующего дня.

3.4. Конкурсные коллекции закрываются для постинга [согласно графику](#) **FIX** в 12:00 GMT+3 соответствующего дня.

То есть, дедлайн – крайний срок выкладки – 11:59 GMT+3. См. также п. 9.1.1.

3.5. График ЗФБ-2024 изображением: на гуглдиске ([RU/EN](#)), на имгбоксе ([RU/EN](#)).

В графике возможны изменения (только по веским причинам: например, если АОЗ будет проводить техработы в день раскрытия какой-то из коллекций). Если они возникнут, о них будет объявлено дополнительно.

3.6. График конкурсных выкладок в текстовом виде:

С 01.12.2023 по **21.01.2024** включительно – [Визитка](#)

С 01.12.2023 по **28.01.2024** включительно – [Тексты от G до T](#) / от G до PG-13

С 01.12.2023 по **04.02.2024** включительно – [Визуал от G до T](#) / от G до PG-13

С 01.12.2023 по **11.02.2024** включительно – [Челлендж](#)

С 01.12.2023 по **18.02.2024** включительно – [Тексты от M до E](#) / от R до NC-17 и выше

С 01.12.2023 по **25.02.2024** включительно – [Визуал от M до E](#) / от R до NC-17 и выше

С 01.12.2023 по **03.03.2024** включительно – [Спецквест](#)

FIX 3.7. Внеконкурсные коллекции раскрываются для читателей в **20:00 19.01 GMT+3** и закрываются для постинга в **12:00 12.03 GMT+3** (т.е. **дедлайн – 11:59**). На протяжении этого срока можно выкладывать внеконкурсные работы *в любом порядке*.

4. Контент-ограничения

Все работы, выкладываемые в рамках ЗФБ-2024, не должны нарушать правил АОЗ и правил ЗФБ-2024.

Все работы, выкладываемые в рамках ЗФБ-2024, должны быть **новыми** – то есть, не публиковавшимися нигде ранее.

Все работы, выкладываемые в рамках ЗФБ-2024, должны быть **завершёнными** – нельзя выложить одну главу фика, но можно выложить одну завершённую часть планирующегося цикла, которая может читаться самостоятельно.

4.1. Работы, содержащие фотореалистичные изображения реальных детей, вовлечённых в любые сексуальные сцены или сцены с явным сексуальным подтекстом, полностью запрещены!

4.2. Работы, в которых присутствуют сексуальные сцены или сцены с явным сексуальным подтекстом с детьми до 13 лет, запрещены. Это не касается упоминаний: запрещены описания и изображения.

Запрет **не распространяется** на персонажей, выглядящих детьми только внешне, не принадлежащих к человеческой расе и т.п.

4.3. Работы, в которых присутствуют сексуальные сцены или сцены с явным сексуальным подтекстом с подростками 13-17 лет **разрешены при условии, что в работе будет стоять соответствующее предупреждение.** При выкладке таких работ в **Archive Warnings*** необходимо отметить тэг **Underage** или тэг **Choose Not To Use Archive Warnings.**

Прочитать о предупреждениях можно [здесь](#) или в п. 9.4.2.

4.4. Работы про реально существующих политических и религиозных деятелей, военных, представителей силовых структур РФ и ближнего зарубежья, а также работы про реально существующие в настоящее время военные конфликты РФ и ближнего зарубежья полностью запрещены!

4.5. Работы про реально существовавших политических и религиозных деятелей, военных, представителей силовых структур РФ и ближнего зарубежья, скончавшихся в 1922-1972 гг. (50-100 лет назад), **допустимы только в джене.**

4.6. Работы про святых различных конфессий допускаются или не допускаются по согласованию с Рейтингом.

4.7. Работы про реально существующих непубличных личностей не допускаются, **FIX за исключением случаев, когда таковой личностью является фандомный юзер, чьё согласие подтверждено публично и недвусмысленно.** Исключением могут быть нехудожественные работы – т.е. не фик или арт про юзера, а что-то вроде интервью с фандомными авторами или участниками команды на челлендж – в этом случае тоже необходимо согласие, но оно уже может быть непубличным – главное, чтобы команда могла подтвердить его наличие. Разумеется, по просьбе непубличной личности работа с её участием должна быть снята с ЗФБ, даже если ранее она была согласна на её публикацию.

4.8. [Док про рейтинг и контент запрещённого содержания](#)

4.9. Плагиа́т запрещён. Организаторы ЗФБ на своё усмотрение решают, является ли работа плагиатом.

4.10. Коммерция запрещена. Ссылки, ведущие *напрямую* на Ярмарку Мастеров, Patreon, Amazon и другие коммерческие ресурсы, запрещены. Реклама купли-продажи запрещена. Ссылки, ведущие на личные страницы авторов, на которых, среди прочего, присутствуют объявления о коммиснах или продаже мерча и т.п., допустимы, но **только после деанона.** Организаторы ЗФБ не курируют ситуации, когда автор планирует продать сделанную для ЗФБ работу после деанона или предложить команде недостающую работу за плату, однако **нельзя рекламировать и обсуждать коммерческие услуги непосредственно на АОЗ.**

4.11. АОЗ позиционирует себя как архив трансформационных работ. Под трансформацией подразумевается, что исходный материал был каким-либо образом преобразован и претерпел существенные изменения. Таким образом трансформационными работами с т.з. АОЗ не считаются такие работы, как, например, переводы, коубы или каверы (подробнее см. ниже).

.....

4.12. Переводы официальных канонических материалов (включая фансаб и фандаб, переводы канонических произведений и канонизированных изданных фанфиков, датабуков, интервью, радиопостановок и т.п.) без разрешения авторов запрещены правилами АОЗ, за исключением случаев, когда материалы находятся в свободном доступе (например, по свободной лицензии, в том числе свободной лицензии Creative Commons).

4.12.1. Правилами АОЗ допускается цитировать переводы официальных канонических материалов в фандомных статьях, аналитике, рецензиях и т.п. Однако если вы воспроизводите часть материала таким образом, чтобы читатель мог проигнорировать ваши дополнения и прочитать существенную непрерывную часть неизменённого канонического материала, так нельзя.

Возможно также приложить к таким работам ссылку на перевод (но не на скачивание защищённых авторским правом материалов).

4.12.2. Мы понимаем, что переводы официальных канонических материалов – неотъемлемая часть мультифандома, несмотря на то, что получить на них разрешение зачастую невозможно. Тем не менее, множество фандомов существует благодаря фанатским переводам.

Поэтому вы можете выложить перевод официальных канонических материалов вне АОЗ на любом удобном вам ресурсе так, чтобы он был доступен без регистрации, в соответствии с п. 9.7. Мы добавим работу в наши каталоги, также расположенные вне АОЗ. Таким образом, правила АОЗ не будут нарушены.

.....

4.13. Переводы фанатских материалов (фанфиков, додзинси, комиксов, стрипов и т.п.) без разрешения авторов запрещены правилами АОЗ.

4.13.1. Выкладывая на АОЗ перевод, вы подразумеваете, что у вас есть разрешение автора. Организаторы ЗФБ не имеют физической возможности проверить наличие разрешения у каждого участника, однако, если выяснится, что разрешение на перевод работы отсутствует или если автор исходной работы потребует удалить перевод, работа будет снята с ЗФБ.

4.13.2. Поскольку АОЗ может быть неудобен для чтения объёмных додзинси и комиксов, перевод такой работы можно выложить вне АОЗ на любом удобном вам ресурсе так, чтобы он был доступен без регистрации, в соответствии с п. 9.7. Мы добавим работу в наши каталоги.

Если выяснится, что разрешение на перевод работы отсутствует или если автор исходной работы потребует удалить перевод, работа будет снята с ЗФБ.

FIX 4.13.3. Для перевода **Orphan work** и работ с **"Открытых дверей"** действуют те же правила, что и для других - переводить их без разрешения нельзя. Мы не требуем показывать разрешение на перевод по умолчанию, так как предполагаем, что оно у вас есть, но если команда сама признает, что его не получила, или если автор исходной работы потребует удалить перевод, работа будет снята с ЗФБ.

.....

4.14. Если вы используете изображение без существенного и заметного преобразования (например, вставляете его в тумблер-коллаж или фандомную статью без изменений, просто

уменьшив размер), желательно получить у автора разрешение на его использование, за исключением случаев, когда изображение находится в свободном доступе.

В данном случае АОЗ не требует обязательного наличия разрешения (поскольку манипуляции с изображениями могут существенно различаться и рассматриваются индивидуально), но предупреждает, что без существенного и заметного преобразования автор исходного изображения может потребовать удалить работу или удалить изображение из работы (если это возможно: например, иллюстрацию к фандомной статье можно удалить, не удаляя саму статью). Если автор исходного изображения потребует удалить работу, она будет снята с ЗФБ.

Если вы существенно и заметно преобразовываете изображение путём коллажирования и фотоманипуляции, работа как правило не должна удаляться вне зависимости от наличия разрешения, поскольку такие изменения делают её трансформационной.

4.14.1. Если вы делаете колоринг лайн-арта или страницы манги, желательно получить у автора разрешение на использование исходного изображения, за исключением случаев, когда изображение находится в свободном доступе.

В целом, если изображение раскрашено иначе или использована только часть исходного изображения, это считается достаточным преобразованием для выкладки без разрешения, однако если автор исходного изображения потребует удалить работу, она будет снята с ЗФБ.

.....

4.15. Использовать лицензионные аудиоматериалы в клипах при условии, что видеоряд смонтирован командой, а не оставлен без изменений, разрешено и целиком, и частично. Как правило, клипы удаляются только в том случае, если видеоряд остаётся без изменений или иным образом нарушает правила АОЗ.

.....

4.16. Правилами АОЗ запрещены ссылки на скачивание лицензионных материалов, если у вас нет разрешения на их распространение. Однако ссылки на просмотр или прослушивание не запрещены.

Это касается, например, ссылок на скачивание музыкальных файлов или архивов с такими файлами. Для создания фанмиксов можно использовать сайты, позволяющие прослушать вашу подборку, такие, как YouTube, Spotify, SoundCloud, Яндекс.Музыка и другие – или встраивать треки для прослушивания прямо на АОЗ.

.....

4.17. Правилами АОЗ запрещены работы, в которых одно слово или сочетание слов дублируется множество раз. Сложно сложно не понятно сложно сложно не понятно сложно.

.....

4.18. Работы, вдохновлённые другими работами, разрешены. Однако есть исключения: например, ремиксы и подфики. Они также разрешены, но на них требуется разрешение автора.

.....

4.19. Если работа представляет собой ремикс, в котором прослеживается явная и однозначная связь с исходной работой, очевидное заимствование – нужно получить разрешение автора исходной работы, чтобы избежать вопросов, связанных с плагиатом. Если заимствование явное и однозначное, то есть это не просто две истории на одну и ту же тему с похожим сюжетом (что встречается достаточно часто) – то, если автор исходной работы потребует удалить работу, она будет снята с ЗФБ.

4.19.1. Ремикс – это фан-работа, представляющая собой вариацию ранее созданной фан-работы. Ремикс как правило не считается плагиатом, потому что основан на переосмыслении, а не копировании исходной работы. Фактически ремикс ближе всего к

тому, что мы называем ретеллингом. Однако каждый конкретный случай будет рассматриваться индивидуально.

4.19.2. Ремиксами могут считаться, например, работы, в которых 1) события исходной работы показаны глазами другого персонажа 2) персонажи меняются ролями относительно исходной работы 3) фоновый пейринг исходной работы становится основным и события показаны относительно него 4) показана "пропущенная" сцена, которой не было в исходной работе 5) события развиваются немного не так, как в исходной работе, потому что изменена какая-то деталь 6) изменены характеры персонажей и их реакции на события исходной работы, поскольку у автора ремикса и автора исходной работы разные фаноны 7) события исходной "канонической" работы переносятся в AU или наоборот и [др. примеры](#) (англ.) Иногда к ремиксам относят сиквелы и приквелы.

4.19.3. [Рекурсивный фанфикшн](#) – когда фан-работа становится каноном для последующих фан-работ на её основе (напр. фандом OZDZ) – [не считается ремиксом, однако на него тоже нужно получить разрешение автора исходной работы.](#)

4.19.4. Пародии и ретеллинги канонических произведений допустимы без разрешения. [Пародии и ретеллинги фан-работ разрешены с разрешения автора исходной работы.](#)

.....

4.20. Сиквелы, приквелы, сайд-стори (к работам, выложенным в рамках 3ФБ и вне 3ФБ) **разрешены**, однако есть несколько условий.

Каждая работа должна быть закончена. То есть, нельзя выложить десять глав фика вне 3ФБ, а одиннадцатую принести на 3ФБ. Но выложить вне 3ФБ первую законченную часть, а на 3ФБ вторую законченную часть – можно.

[Если вы не являетесь автором исходной работы, вам нужно получить разрешение автора исходной работы на создание сиквела, приквела или сайда.](#) Если автор исходной работы потребует удалить работу, она будет снята с 3ФБ.

Если вы являетесь автором исходной работы, до деанона вам нельзя подтверждать, что автором сиквела, приквела или сайда тоже являетесь вы, даже если ваше авторство самоочевидно.

.....

4.21. Подфики – то есть начитки фан-работ (выложенных в рамках 3ФБ и вне 3ФБ) – разрешены. [Если вы не являетесь автором исходной работы, вам нужно получить разрешение автора исходной работы на её озвучивание.](#) Если автор исходной работы потребует удалить работу, она будет снята с 3ФБ.

.....

4.22. Для создания иллюстраций к чужим работам (выложенным в рамках 3ФБ и вне 3ФБ) или неиллюстративного неформата по их мотивам разрешения не требуется. Написать фик по чужому арту, коллажу или видео (выложенному в рамках 3ФБ или вне 3ФБ) также можно без разрешения.

.....

4.23. 3ФБ является русскоязычной игрой, поэтому тексты на других языках не допускаются (за исключением экспериментальной коллекции, см. [п. 6.7](#)). В текстовых и визуально-текстовых работах, однако, могут присутствовать нерусские слова, словосочетания, короткие реплики или цитаты, если от них не зависит понимание происходящего. Например: фикы, в которых персонажи время от времени отпускают нерусские реплики, арты и стрипы с нерусскими словами, словосочетаниями, короткими репликами, которые не влияют на понимание происходящего или понятны из контекста, нерусские песни в клипах и в фанмиксах,

коллажи с цитатами из нерусских песен, каллиграфия и леттеринг, где текст скорее визуальная, чем смысловая составляющая – и т.п.

4.23.1. Учитывайте вышесказанное при создании, например, таких работ, как стикеры для телеграма или аватары. Если такая работа не содержит ничего, кроме текста (в том числе с нейтральной подложкой), текст обязательно должен быть на русском языке!

Если текст дополняет фандомные изображения, он может быть на любом языке.

[Вот такой](#) стикерпак выложить можно: текст дополняет фандомные изображения.

[А такой](#) – можно выложить только при условии, что он на русском. Если бы цитаты из канона были на другом языке, работу пришлось бы снять. Если бы это были не цитаты из канона, а не относящиеся к фандому слова и фразы – тоже. Потому что изображение здесь играет очень условную роль.

Если пак или сет "смешанный", например, в сете текстовых аватаров часть на русском, а часть на другом языке (или часть – с фандомными изображениями, а часть – текстовая, и текст не русский), соответствующая данному правилу часть сета должна быть равна **FIX** половине оргминимума для этой формы челленджа или превышать его (т.е. для аватаров – 5 штук или более с русским текстом (или фандомными изображениями), остальные можно с английским, албанским, азкабанским).

Если у вас есть сомнения, обязательно обращайтесь к организаторам.

.....
4.24. К работам допускается прикладывать бонусные неголосуемые дополнения.

Если к работе приложено бонусное неголосуемое дополнение, это нужно указать в примечаниях.

4.24.1. Бонусным неголосуемым дополнением может быть практически что угодно, если это не нарушает основных правил АОЗ, и даже некоторый не трансформативный контент (например, гифки, скрины, мемы и тому подобное), так как в данном случае такой контент лишь незначительное дополнение к трансформативной работе.

4.24.2. Чаще всего в качестве бонусных дополнений к работам выкладываются неголосуемые иллюстрации, фанмиксы – то есть, что-то, связанное с самой работой. Но это не обязательное условие. Например, если вы делали сет аватаров, но ошиблись в количестве, и сет сняли за недобор, такой неполный сет можно приложить бонусом к какой-то из работ команды.

4.24.3. Ограничения, связанные с выкладкой бонусных неголосуемых дополнений.

Бонусные неголосуемые дополнения могут быть размещены в примечаниях, отдельных главах или лежать непосредственно внутри самой работы. Но есть несколько оговорок.

FIX 4.24.3.1. Если бонус лежит внутри самой работы, и при этом голосуемый контент и неголосуемое дополнение – одной формы (напр. текст и текст), то голосуемый контент должен быть разграничен с неголосуемым дополнением. Для этого можно использовать каты, разделители и другие приёмы вёрстки, а неголосуемое дополнение должно быть размещено **после** голосуемого контента.

Если бонус лежит внутри самой работы, и при этом голосуемый контент и неголосуемое дополнение – **разных** форм (напр. текст и неголосуемый фанмикс или иллюстрация или неголосуемый драбл к арту), то неголосуемое дополнение может быть размещено в любом месте работы.

FIX 4.24.3.2. Если вы выкладываете под одной шапкой несколько работ главами (см. п. 9.2.3), то каждая из глав – отдельная голосуемая работа, а значит, бонусные неголосуемые дополнения отдельными главами приложить нельзя. Можно разместить бонусы в примечаниях или внутри глав, если последнее не нарушит п. 4.24.3.1 или п. 4.24.3.3.

4.24.3.3. На таких квестах, как драбблы, мини и миди, приложить бонусом текстовое дополнение можно только в том случае, если количество слов, отображаемое АОЗ, не превысит верхнего порога для этого квеста, т.е. АОЗ не насчитает вместо драббла – мини, вместо мини – миди. Мы не будем высчитывать, сколько слов занимает ваш бонус, а просто снимем работу. Если миди с бонусным текстовым дополнением на АОЗ отображается как макси, приложите текстовое дополнение ссылкой на гуглдок в примечаниях.

4.24.3.4. К визуальной работе можно приложить её бонусную неголосуемую версию – например, обычный коллаж и его анимированный вариант или лайн-арт и он же в цвете. Отдельными работами такие версии не считаются. Исключение одно – выложить на визуал лайн-арт, а на челлендж или спецквест его же в цвете, как колоринг. Только в этом случае они будут считаться разными работами.

4.23.3.5. Допустим, у вас есть серия артов, которую планируется выложить на рейтинг. Но после проверки оказалось, что больше половины из них – низкого рейтинга, и непонятно, что с этой серией теперь делать. Можно выложить как голосуемую работу рейтинговые арты серии (или рейтинговые и часть безрейтинговых, но так, чтобы вторых было *меньше*), а оставшиеся – пустить бонусным неголосуемым дополнением. Однако в этом случае нельзя смешивать арты, относящиеся к основной работе, с артами, выложенными в качестве дополнения. Их необходимо разграничить (см. п. 4.24.3.1.).

.....

4.25. Объём цитат не должен превышать 30% от общего объёма текста. Допустимый объём цитат может быть уменьшен, если администрация АОЗ когда-либо сочтёт текущее значение чрезмерным и не согласующимся с политикой ресурса, поэтому рекомендуем не злоупотреблять цитированием.

Данное правило прежде всего касается фанфиков, а вот для большинства форм челленджа – не актуально. Например, текстовая составляющая стикерпака для телеграма может содержать исключительно цитаты из канона, а фандомная аналитика или статья может быть выстроена вокруг цитат из различных источников.

В фанфиках же цитаты должны использоваться в разумных пределах. Можно обыгрывать каноничные диалоги, письма, дневниковые записи, цитируя их в тексте – ложка канона в бочке фанона вполне допустима. А вот ложка фанона в бочке канона – уже нет.

FIX 4.26. Контент, сгенерированный нейросетями, запрещено выкладывать на ЗФБ, как самостоятельные работы. Определить и доказать подобное возможно не во всех случаях, но если о нарушении станет известно, работы будут сняты. Кроме того, злоупотребление нейросетями может послужить причиной для введения дополнительных санкций.

4.26.1. Контент, сгенерированный нейросетями, можно использовать в качестве исходников и дополнительных материалов для создания и оформления работ.

Из сгенерированных нейросетями изображений можно сделать коллаж, сет аватаров или стикеров для телеграма; можно создать на их основе схемы для вышивки; приложить их в качестве иллюстраций к фандомным статьям или текстам (**но не закрыть ими квест иллюстраций!**); сгенерированные нейросетями фразы – использовать в гадании или

визуальной новелле или отрисованном командой комиксе. Вариантов их применения множество.

4.26.1.1. Если сгенерированное нейросетью изображение существенно дорисовано командой, его можно выложить на визуал или спецквест, как нечто вроде коллажа с элементами арта. Дорисовка в этом случае должна быть значимой частью работы, каких-то мелких деталей недостаточно.

4.26.1.2. По тому же принципу можно существенно дополнить сгенерированную нейросетью фразу – например, заключить её в стихотворение, или написать текст, в котором персонаж проспорил и на какой-то срок вынужден объясняться только нейрофразами. В этом случае должно соблюдаться правило про не более 30% цитирования.

4.26.2. Созданная и обученная командой нейросеть считается материалом челленджа. В этом случае допускается приложить к ссылке на неё сгенерированные ей фразы или изображения в качестве примеров работы.

5. Анонимность и деанон

5.1. Все работы выкладываются анонимно от командного псевдонима стандартного формата (см. п. 2.1.).

5.2. Досрочное раскрытие авторства работы запрещено.

5.2.1. Исключение 1: Косплей, представленный на аниме-фестивалях/ролевых играх живого действия в течение ЗФБ (при условии, что для ЗФБ делается уникальный фотосет).

5.3. Раскрытием авторства считается подтверждение авторства непосредственно автором работы **FIX** или раскрытие авторства работы командным аккаунтом. То есть, можно написать от командного аккаунта *"я – автор, и очень благодарен за коммент"*, но нельзя – *"автором этой работы является <юзернейм>".* Это не что-то новое, просто при редакции правил этот момент был некогда упущен, но негласно он работал, т.к. ответы организаторов приравнены к правилам.

5.4. Работа, авторство которой раскрыто самим автором, снимается с ЗФБ. Полученные за неё баллы вычитаются из суммарного количества баллов команды. При единовременном или поочерёдном досрочном деаноне двух работ это происходит с обеими работами. **Будьте внимательны, когда деаноните работы из цикла, которые лежат на разных квестах! Даже если очевидно, что автор один и тот же, если он признает авторство работы, голосование за которую еще не завершено, это будет считаться деаноном, работа будет снята, баллы за нее аннулированы.**

5.4.1. При досрочном деаноне третьей работы одного и того же автора, автор дисквалифицируется, и с ЗФБ снимаются все его работы. Все полученные за них баллы вычитаются из суммарного количества баллов команды. **Если какие-то из его работ обеспечивали команде оргминимум, команде засчитывается пропуск квеста.**

5.4.2. В случае жалобы на досрочный деанон, доказать его отсутствие – задача команды, а не организаторов. Организаторы ЗФБ оставляют за собой право ввести в будущем санкции, если выяснится, что команды злоупотребляют отсутствием командных списков.

5.5. Использование командных анонимных логинов, созданных специально для ЗФБ и анонимного общения с другими пользователями, не считается досрочным деанонимом до тех пор, пока с этими логинами не соотносится одновременно авторство конкретных работ и принадлежность логина конкретному участнику команды.

5.5.1. При деаноне командного анонимного логина, если от этого логина не подтверждалось авторство конкретных работ, санкций не следует.

Если от этого логина подтверждалось авторство конкретных работ, в силу вступает п. 5.4.

5.5.2. Подтверждая в комментариях к работе от командного анонимного логина, что вы являетесь автором не только этой, но и некоторых других конкретных работ команды, будьте предельно осторожны – особенно если работы относятся к разным квестам!

Например: вы принесли коллаж и миди по редкому пейрингу. В комментариях к миди вас спрашивают: "А коллаж тоже ваш?". Или наоборот.

Но если вы ответите "да", деанон коллажа автоматом сдеанонит и миди! И чтобы этого не произошло, с деаноном коллажа придётся подождать.

FIX 5.5.3. Подтверждение в комментариях к работе от командного логина или от командного анонимного логина, что вы являетесь автором и позиционируете её как незаконченную, является причиной для снятия и считается признанием в нарушении.

5.6. Команда может деанонить *конкурсные* работы, выложенные на квест, после завершения голосования по этому квесту.

5.6.1. График деанона конкурсных выкладок в текстовом виде:

С **31.01.2024** – Визитка

С **07.02.2024** – **Тексты от G до T** / от G до PG-13

С **14.02.2024** – **Визуал от G до T** / от G до PG-13

С **21.02.2024** – Челлендж

С **28.02.2024** – **Тексты от M до E** / от R до NC-17 и выше

С **06.03.2024** – **Визуал от M до E** / от R до NC-17 и выше

С **13.03.2024** – Спецквест

5.7. Команда может деанонить *внеконкурсные* работы после завершения голосования за последний квест, после/во время раскрытия коллекции которого они были выложены.

5.7.1. График деанона внеконкурсных выкладок в текстовом виде:

С **31.01.2024** – Внеконкурс, выложенный **19-25.01.2024**

С **07.02.2024** – Внеконкурс, выложенный **26.01-01.02.2024**

С **14.02.2024** – Внеконкурс, выложенный **02-08.02.2024**

С **21.02.2024** – Внеконкурс, выложенный **09-15.02.2024**

С **28.02.2024** – Внеконкурс, выложенный **16-22.02.2024**

С **06.03.2024** – Внеконкурс, выложенный **23-29.02.2024**

С **13.03.2024** – Любой внеконкурс

5.8. Команды могут пропускать обязательные квесты без всяких последствий.

5.9. Снятые с ЗФБ или удалённые с АОЗ работы можно деанонить сразу же, при условии, что они не подпадают под п. 7.4 и не перемещаются в коллекцию внеконкурса (см. п. 6.7.4).

6. Этапы: левелы и квесты

ЗФБ делится на [пять левелов](#).

Невыполнением квеста считается отсутствие минимального необходимого количества работ этого квеста в коллекции квеста на 11:59 GMT+3 последнего дня выкладки этого квеста и после него (см. п. 7). Пропуск квестов разрешен. Максимальное количество работ не ограничено.

Все работы должны быть новыми – то есть, не публиковавшимися нигде ранее.

6.1. Левел 1

Любой рейтинг.

Первый левел состоит из одного квеста.

6.1.1. Визитка

Визитка представляет собой презентацию командного канона или тематики в любой допустимой для выкладки на АОЗ форме или их сочетании.

Это значит, что визитка не может быть, например, списком ссылок и копипастой описания канона с Вики. Но может быть фандомным трейлером, стрипом, инфографикой, статьёй, фэнзином, пьесой, подкастом, стихами, фейковой перепиской персонажей, внешним сайтом и т.д. – или сочетать несколько форм сразу. Если вы сможете презентовать себя при помощи сета стикеров, аватаров или кулинарного неформата – презентуйте. Главная задача визитки – отразить, о чём вы, способ выбрать вам.

А уже с чем-то из этого можно скомпоновать ссылки и цитаты из других источников.

Коллекция для выкладки конкурса: [wtfk24_visit_card](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#)

Примечание к п. 6.1.1 – Можно ли выложить несколько работ в коллекцию визиток?

Можно, но они должны быть разными: одной и той же визиткой (как и незначительными вариациями одной и той же визитки) спамить нельзя.

https://archiveofourown.org/collections/wtfk24_visit_card/works

Правила выкладки нескольких визиток соответствуют общим правилам, описанным в п. 9.2.

Незначительные вариации *одной и той же визитки* можно приложить *бонусными главами* к основному варианту визитки.

Единую цельную визитку, по замыслу разбитую на несколько частей, можно выложить несколькими главами – как если бы вы разбивали на главы один миди.

Несколько разных существенно различающихся визиток (например, если у команды было две разных идеи, и она не захотела остановиться на какой-то одной) можно выложить либо отдельными работами, либо главами. Во втором случае нужно дать название каждой главе и проставить тэг Multiple Works.

6.2. Левел 2

Низкий рейтинг (от G до T = от G до PG-13).

Рекомендуем ознакомиться с [правилами рейтинга](#): представления игроков о низком рейтинге могут в чём-то не совпадать с принятым на ЗФБ стандартом.

Второй левел делится на два квеста.

6.2.1. Тексты

Драбл: оригинальный или переводной текст до 1000 слов включительно.

Мини: оригинальный или переводной текст от 1001 до 4000 слов включительно.

Миди: оригинальный или переводной текст от 4001 слова.

Необходимое количество работ для выполнения квеста – три работы, по одной каждой формы. При отсутствии необходимого количества работ выкладка переносится в внеконкурс.

Коллекция для выкладки конкурса: [wtfk24_gt_texts](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#)

Примечание к п. 6.2.1 – Стихи

Стихотворные произведения (исключая малые стихотворные формы, перечисленные в п. 6.3, а также относящиеся к п. 6.3. переделки стихов и песен, визуальную поэзию и фигурные стихи) **средней и крупной формы**, включая твёрдые формы, венки, белые стихи, верлибры, стихотворения в прозе, баллады, былины, поэмы, пьесы и т.п. – выкладываются на квест **Тексты**.

Примечание к п. 6.2.1 – Количество слов

Количество слов в текстах определяется по встроенному функционалу АОЗ. Его можно увидеть в последней графе шапки **Stats > Words** при её выкладке или предпросмотре. Если несколько работ выложены главами под одной шапкой (см. п. 9.3), в шапку выводится общее количество слов, поэтому пограничные работы (если они есть) нужно предварительно пересчитать по отдельности.

Текст примечаний в поле **Notes** не учитывается. Текст примечаний в поле **Work Text** учитывается.

Количество слов в переводных текстах определяется по оригиналу, за исключением переводов с иероглифических языков. Если оригинал выложен вне АОЗ, его нужно пересчитать через черновик АОЗ.

При переводе с иероглифических языков количество слов определяется по количеству слов в переводе.

6.2.2. Визуал

Форма: арты (включая нарисованные командой стрипы, додзинси и комиксы), клипы (включая рисованную анимацию, в т. ч. рисованные гифки), коллажи (включая тумблер-коллажи (мудборды, эстететики), манипы, сколлажированные командой стрипы, додзинси и комиксы, обои для рабочего стола или мобильного устройства, календари).

Необходимое количество работ для выполнения квеста – одна работа любой формы.

Коллекция для выкладки конкурса: [wtfk24_gt_visual](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#)

6.3. Левел 3

Любой рейтинг.

Третий левел состоит из одного квеста.

6.3.1. Челлендж

Форма: неформат.

Под неформатом понимается работа любой допустимой для выкладки на АОЗ формы, за исключением работ, относящихся к другим квестам. То есть, неформатом **не могут** быть драбблы, мини, миди, арты, клипы, коллажи, включая вариации этих работ, перечисленные в п. 6.2 или п. 6.5 и примечаниях к ним).

Необходимое количество работ для выполнения квеста – одна работа любой формы.

Коллекция для выкладки конкурса: [wtfk24_challenge](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#)

Примерный список возможных форм челленджа:

- Аналитика/статьи/обзоры/рецензии
- Гайды ("путеводители" по фандому или канону; шуточные или реальные инструкции "как построить Звезду Смерти в гараже"; гайды вроде [этого](#) в самых разных вариациях: "какой канон нашей сборной может вас заинтересовать", "какой пейринг нашего фандома вам может быть интересно почитать как оридж", "любой выбор ведёт к нашему канону" и т.п.)
- Инфографика
- Алфавит/гlossарий
- Географические карты канонной территории, планы, схемы, чертежи канонных объектов, фигурирующие в каноне документы и т.п. (крафтовые – от 1 фото, рисованные или коллажированные)
- Макеты и модели (созданные командой, а не собранные покупные, напр. макет Конохи или модель Энтерпрайза; от 1 фото)
- Сайты, лендинги, лонгриды
- Кроссворды
- Тесты
- Сеты малых стихотворных форм (одностишия, двустишия, четверостишия, пирожки, порошки, лимерики, хайку, танка, рубаи, частушки, мадригалы, эпиграммы, вредные советы от 5 шт. строго одной формы: пять пирожков – можно, а два пирожка, два порошка и один лимерик – нет)
Средние и крупные стихотворные формы относятся к текстовым квестам.
- [Визуальная поэзия](#) и [фигурные стихи](#)
- [Книги-игры](#) и интерактивные фанфики (желательно выкладывать их на челлендж, но они могут быть выложены и на текстовый квест соответствующего размера при условии, что реализованы в виде текста, а не флэш-приложения и т.п.)
- Подфики (начитка фанфика или фандомного стихотворения, исполнение фандомной песни с разрешения автора озвучиваемого материала)
- Аудиофики (под аудиофиком понимается не начитка, а т.н. звуковой коллаж, который создаётся путём извлечения аудиозаписей диалогов из подходящих источников и их последующего монтажа (изменения, добавления, перестановки реплик и т.д.) таким образом, чтобы получалась новая история)
- Видеофики (видеофик отличается от клипа тем, что 1) как правило, представляет собой не смонтированное видео, а слайд-шоу 2) обязательно включает в себя текст и диалоги, и строится в первую очередь на текстовой, а не визуальной составляющей; примеры на английском можно посмотреть [здесь](#) (простой вариант) и [здесь](#) (более сложный вариант, текст с 3:37))
- Фанмиксы (предназначенный для *прослушивания* плейлист от 5 треков или список треков и ссылка на плейлист, если его невозможно встроить; см. также п. 4.16: *ссылки на скачивание плейлистов запрещены!*)
- Музыка, написанная и исполненная командой
- Песни, написанные и исполненные командой под свою музыку или чужую минусовку
- Переделки стихов и песен
- Сеты анекдотов, авторских или переделок (от 5 шт.)
- Настольные или карточные игры (правила, игровое поле, фишки, колода и т.п.; *полный/достаточный для игры набор*)
- Компьютерные, браузерные или флэш-игры, включая вижурал новел
- Гайды, карты и моды для компьютерных игр
- Виджеты, информеры, шимеджики, скринсейверы
- Скины для программ

- **Шрифты**
- **Леттеринг и каллиграфия** (выполненные и сфотографированные без отрыва от реального окружения: например, леттеринг выполнен на школьной доске или путевом камне, и вы фотографируете его "в окружении", вместе с камнем и перепутьем или доской и кабинетом – или каллиграфия выполнена на листе бумаги, который сфотографирован на столике вместе с тушечницей и кистями (*если леттеринг выполнен в диджитале или оцифрован в отрыве от реального окружения, например, [вот так](#), то это визуальный квест*); от 1 фото)
- **Спидпейнт** (если арт выложен отдельно на низкий рейтинг, его нельзя деанонить до деанона спидпейнта; выложить арт отдельно на высокий рейтинг нельзя, так как спидпейнт "засвечивает" арт – но можно приложить арт бонусом к спидпейнту)
- **3D-графика и 3D-моделирование** (в специализированных программах; если вы имитировали 3D-эффект "вручную", например, [вот так](#), то это визуальный квест)
- **ASCII-графика**, рисунки, составленные из буквенных, цифровых символов, символов знаков пунктуации, слов
- **MMD-видео**
- **Рисунки, картины и живописные полотна** (**FIX** сфотографированные на этюднике, мольберте, в рамке на стене, в альбоме или скетчбуке, лежащем на подоконнике среди лепестков сирени рядом с чашкой кофе – **являются межквестовой формой и могут быть выложены как на визуал, так и на челлендж по выбору команды**, от 1 фото; оцифрованные в отрыве от реального окружения (*т.е. оцифровка выполнена так, что осталось только само художественное изображение, например, сфотографирована картина в рамке на стене, но фото обрезано и обработано, и на получившемся изображении ни стены, ни рамки, ничего, кроме самого рисунка, нет*) – это визуальный квест
- **Стрит-арт и граффити** (сфотографированные так, чтобы было видно, что это действительно стрит-арт или граффити, а не арт, на котором изображены стрит-арт или граффити (*такой арт выкладывается на визуальный квест*), от 1 фото)
- **Раскраски** (лайн, который можно распечатать и раскрасить, наподобие [такого](#) – от 1 шт., лайн для [живописи по номерам](#) – от 1 шт. + правила (соответствие цвет-номер); крафтовая книжка-раскраска – от 1 фото не менее 1 разворота)
- **Колоринг** (см. также п. 4.14.1)
- **Профайлы и досье персонажей**, составленные командой и оформленные в графическом виде
- **Фейковая переписка персонажей в соцсетях и мессенджерах, SNS!AU** (форма повествования в виде переписок и постов различных соцсетей, как правило созданных [в специальных приложениях](#); **если переписка оформляется в текстовом виде, как обычный фанфик, то она выкладывается на текстовый квест**)
- **Фейковая переписка персонажей в бумажных письмах** (от 1 фото)
- **Пейперкрафт**, включая отрисованные или сколлажированные и распечатанные командой пейперчайлд, бумажные закладки, бумажные открытки; созданные по своей или переработанной схеме оригами и киригами; [квиллинг](#) (от 1 фото)
- **Букбиндинг и скрапбукинг** ([напр.](#); это может быть воссоздание упоминавшихся в каноне книг – таких, как учебник Принца-полукровки, Книга Таинств или Тетрадь Смерти; самодельная книга или артбук с текстом фанфика или фанартом (с разрешения авторов используемых материалов); самодельный дневник персонажа с придуманными заметками, поваренная книга с выдуманными или реальными рецептами для канонов, где много и вкусно едят; пустой альбом или блокнот с обложкой, оформленной под фандом – и т.п.; от 1 фото)
- **Некоммерческие [фэнзины](#)** (в цифровом виде или крафтовые – от 1 фото)
- **Настольные и настенные календари** (от 1 фото)

- **Миксмедийные коллажи и открытки, ассамбляж** (работы в смешанной технике, в которых могут одновременно использоваться ткань, ленты, бумага, газетные и журнальные вырезки, краски, засушенные растения, дерево и другие материалы; от 1 фото)
- **Инсталляции** (пространственная композиция из реальных предметов, элементы которой имеют отношение к канону и объединены единым замыслом; от 1 фото)
- **Самый разнообразный крафт и хэндмейд с очевидными фандомными мотивами** (создание кукол и статуэток персонажей, воссоздание канонических предметов – таких, как бузинная палочка или удостоверение и.о. шинигами, вышивка, выжигание, роспись, декупаж, витраж и др. с персонажами, сценками, пейзажами из канона, узнаваемой канонной символикой, стилизацией и т.п.; от 1 фото)
- **Самый разнообразный крафт и хэндмейд, условно ассоциирующийся с фандомом** (бижутерия или ловец снов в цветах персонажа, духи в стиле персонажа и т.п.; от 1 фото)
- **Авторские или существенно преобразованные схемы для фандомной вышивки, вязания, бисероплетения и т.п.**
- **Кулинарный неформат с фандомной стилизацией** (напр. торт в виде Звезды Смерти, пирожные в виде шоколадных лягушек или печенье с фандомной символикой; от 1 фото)
- **Кулинарный неформат, условно соотносящийся с фандомом** (напр. командный аналог узнаваемого блюда или напитка из канона, вроде камры, пангалактического грызлодёра, или всевкусных драже – то есть, что-то, что может не выглядеть очевидно фандомным внешне, но позиционируется так; от 1 фото)
- **Татуировки, боди-арт и нейл-арт с очевидными фандомными мотивами или условно ассоциирующийся с фандомом** (от 1 фото)
- **Косплей и BJD-косплей** (от 1 фото; косплей может быть засвеченным, но фото должны быть новыми – не выкладывавшимися нигде ранее)
- **Фотоистория/фотокомиксы/фотострипы** (сюжетные истории в фотографиях, от 3 фото; различаются длиной: фотострип – короткая история, фотокомикс – более длинная)
- **Фотосеты** (тематические фотографии или то, что однозначно относится к челленджу, но с трудом поддаётся классификации: например, вы не можете определиться с тем, инсталляция у вас или всё-таки хэндмейд, или у вас не косплей, а "овощекосплей" или "котокосплей"; от 3 фото)
- **Фейковые обложки книг и журналов** (опционально – с аннотациями)
- **Оформление для соцсетей** (оформление для разных соцсетей нельзя смешивать в одной работе; комплектация своя для каждой соцсети: напр. для твиттера аватар и хедер, для дайри – фон, эпиграф, настройки, опционально аватар, CSS и т.д.)
- **Аватары** (сет от 10 шт. строго одного размера: десять аватаров 100x100 в сете быть может, а шесть 400x400, два 120x120 и два 80x80 – нет; **сеты одинаковых аватаров в разных размерах не являются разными работами**, но можно приложить другие размеры бонусом)
- **Хедеры для соцсетей** (сет от 5 шт. строго одного размера; **сеты одинаковых хедеров в разных размерах не являются разными работами**, но можно приложить другие размеры бонусом)
- **Баннеры** (напр. излавки; сет от 5 шт.)
- **Цифровые открытки** (сет от 5 шт.)
- **Бесшовные фоны** (сет от 5 шт.)
- **Стикеры/эмодзи/смайлики/темы настроек/иконки соцсетей и/или программ** (отрисованные или сколлажированные командой; сет от 10 шт.; если это стикеры-наклейки уже в "бумажном" варианте – от 1 фото, на фотографиях в сумме должно быть показано минимум 10 шт.; можно выложить такую работу и макетом для распечатки стикеров)
- **Гадания**

- **Пазлы** (из изображения, нарисованного или сколлажированного командой; **цифровые** или **крафтовые** – от 1 фото)
- **Принты на футболках, кружках и т.п.** (от 1 фото на футболке, кружке и т.п.; исходное изображение для принта должно быть нарисовано или сколлажировано командой)
- **Типирование персонажей** (персонажи как города/сет коктейлей и т.п. при условии, что это не простой перечень, а описания "ведь он такой же блёклый и невыразительный, как хрущёвка на сносе" с иллюстрациями)
- **Модели персонажей, созданные в игровых редакторах, долл-мейкерах и т.п.** (от 3 шт.; возможно, безопаснее оформлять как профайлы персонажей)
- **Тег ёселф** (иллюстрации + перечень качеств; от 5 вариантов)
- **Фандомные бинго и дринкинг гейм** (от сетки 5x5)
- **Фейковый фансаб/фандаб** (поскольку накладывается на неизменённые канонические материалы, выкладывается вне АОЗ, см. п. 9.7)
- **Перевод офматериалов (официальных новелл, датабуков, интервью, CD-драм, канонизированных фанфиков и др.), включая фансаб/фандаб** (**обязательно** см. п. 4.12)
- **Перевод додзинси/комикса/стрипа** (**обязательно** см. п. 4.13)
- **Кавер** (поскольку использует неизменённые канонические материалы, выкладывается вне АОЗ, см. п. 9.7)

Примечание к п. 6.3.1 – Формы, находящиеся под вопросом

Предварительно перечисленные формы зелёной, жёлтой и оранжевой категорий разрешены (*формы красной категории разрешены ограниченно, см. п. 4*), но **администрация АОЗ оставляет за собой право рассматривать работы индивидуально.**

Это мера предосторожности, которая не означает, что выкладки челленджа будут тщательно контролироваться и оцениваться: на АОЗ выкладывается столько контента, что это вряд ли физически возможно. В целом АОЗ как правило на стороне авторов в вопросе неформатных работ. Однако даже работы одной формы могут быть выполнены очень по-разному, невозможно предусмотреть всё, поэтому такая оговорка необходима.

(Формы из **зелёной** категории наиболее "безопасны", в **жёлтую** попали условно связанные с фандомом или те, которые технически неудобно выкладывать на АОЗ, или те, которые могут показаться сомнительно трансформативными в зависимости от реализации, а **оранжевые** сомнительно трансформативны и наиболее зависят от конкретной работы.)

Чтобы снизить риски для команд, работы челленджа из зелёной, жёлтой и оранжевой категорий не будут считаться снятыми с ЗФБ, если администрация АОЗ сочтёт какие-то из них неподходящими для выкладки на архиве с точки зрения **формы** (но не содержания). Такие работы можно будет перевыложить на любой удобный командам ресурс и предоставить новые ссылки для каталога. Голоса за них будут сохранены, а если эти работы обеспечивали командам оргминимум, команды останутся в игре. См. также п. 7.4.

Примечание 2 к п. 6.3.1 – Важно!

Вы не можете, например, сделать вышивку по чужой схеме, собрать покупную модель или раскрасить покупную фигурку по готовой схеме, сгенерировать пазл из чужого арта при помощи чужого сайта, заказать в типографии обложку и вёрстку книги на усмотрение профессионалов или принт на кружку из чужого арта. Схема должна принадлежать вам либо быть вами переработана. Исходник для паззла или принта, макет для вёрстки книги и дизайн обложки должен принадлежать вам либо быть вами переработан. Это касается и других работ. В ином случае не ясно, в чём заключается работа команды и что делает её творческой, а не массовой. Собрать одну и ту же модель Чёрной Жемчужины могут тысячи человек, но является ли такая сборка творчеством по фандому ПКМ? Привносите как можно больше от себя и по возможности избегайте готовых решений – мы не можем дать гарантий касательно таких работ.

6.4. Левел 4

Высокий рейтинг (от М до Е / от R до NC-17 и выше).

Рекомендуем ознакомиться с [правилами рейтинга](#): представления игроков о высоком рейтинге могут в чём-то не совпадать с принятым на ЗФБ стандартом.

Четвертый левел делится на два квеста.

6.4.1. Тексты

Драбл: оригинальный или переводной текст до 1000 слов включительно.

Мини: оригинальный или переводной текст от 1001 до 4000 слов включительно.

Миди: оригинальный или переводной текст от 4001 слова.

Необходимое количество работ для выполнения квеста – три работы, по одной каждой формы. При отсутствии необходимого количества работ выкладка переносится в внеконкурс.

Коллекция для выкладки конкурса: [wtfk24_me_texts](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#)

Примечание к п. 6.4.1 – Стихи

Стихотворные произведения (исключая малые стихотворные формы, перечисленные в п. 6.3. а также относящиеся к п. 6.3. переделки стихов и песен, визуальную поэзию и фигурные стихи) **средней и крупной формы**, включая твёрдые формы, венки, белые стихи, верлибры, стихотворения в прозе, баллады, былины, поэмы, пьесы и т.п. – выкладываются на квест **Тексты**.

Примечание к п. 6.4.1 – Количество слов

Количество слов в текстах определяется по встроенному функционалу АОЗ. Его можно увидеть в последней графе шапки **Stats > Words** при её выкладке или предпросмотре. Если несколько работ выложены главами под одной шапкой (см. п. 9.3), в шапку выводится общее количество слов, поэтому пограничные работы (если они есть) нужно предварительно пересчитать по отдельности.

Текст примечаний в поле **Notes** не учитывается. Текст примечаний в поле **Work Text** учитывается.

Количество слов в переводных текстах определяется по оригиналу, за исключением переводов с иероглифических языков. Если оригинал выложен вне АОЗ, его нужно пересчитать через черновик АОЗ.

При переводе с иероглифических языков количество слов определяется по количеству слов в переводе.

6.4.2. Визуал

Форма: арты (включая нарисованные командой стрипы, додзинси и комиксы), клипы (включая рисованную анимацию, в т. ч. рисованные гифки), коллажи (включая тумблер-коллажи (мудборды, эстететики), манипы, сколлажированные командой стрипы, додзинси и комиксы, обои для рабочего стола или мобильного устройства, календари).

Необходимое количество работ для выполнения квеста – одна работа любой формы.

Коллекция для выкладки конкурса: [wtfk24_me_visual](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#)

6.5. Левел 5

Любой рейтинг.

Пятый левел состоит из одного квеста.

Рекомендуем ознакомиться с [правилами спецквеста](#), в которых в том числе подробно описаны темы

6.5.1. Спецквест

На спецквесте команды создают работы по одной из двух тем, первую из которых определяют организаторы ЗФБ, а вторую – капитаны или и.о. капитанов команд. Тема спецквеста может быть общей (одно задание для всех команд) или индивидуальной (каждая команда получает своё задание в рамках темы).

Подробнее см. Док про спецквест (который появится, когда мы определимся с темами спецквеста).

Форма работ: любая, допустимая для выкладки на АОЗ – тексты, визуал, неформат. Подробнее см. п. 6.2-6.4.

Необходимое количество работ для выполнения квеста – одна работа любой формы.

Коллекция для выкладки конкурса по теме 1: [wtfk24_sp1](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#).

Коллекция для выкладки конкурса по теме 2: [wtfk24_sp2](#), внеконкурса: [wtfk24_ooc](#).

6.6. Внеконкурсные работы

6.6.1. Внеконкурсные выкладки команд подчиняются тем же правилам, что и конкурсные.

6.6.2. **FIX** Внеконкурсные работы выкладываются в одной коллекции: [wtfk24_ooc](#).

FIX 6.6.3. Внеконкурсные коллекции раскрываются для читателей в 20:00 19.01 GMT+3 и закрываются для постинга в 12:00 12.03 GMT+3 (т.е. дедлайн – 11:59). На протяжении этого срока можно выкладывать внеконкурсные работы в любом порядке.

6.6.4. Иногда снятые с ЗФБ конкурсные работы могут быть перенесены в коллекцию внеконкурса. Это зависит от причины снятия работы.

6.6.4.1. Если после завершения последнего дня выкладки высокорейтинговых текстов в коллекции нашёлся (или нашли в вио) низкорейтинговый драбл, его можно перенести в коллекцию внеконкурса низкорейтинговых текстов.

Если в день раскрытия коллекции низкорейтинговых текстов в ней обнаружился высокорейтинговый драбл, его можно перенести в коллекцию внеконкурса высокорейтинговых текстов.

6.6.4.2. Если автор по каким-либо причинам не хочет, чтобы его работа находилась в конкурсной коллекции, её можно снять с ЗФБ и перенести в коллекцию внеконкурса.

6.6.4.3. Если работа нарушает контент-ограничения (напр. п. 4.2, 4.5, 4.9 и др.) или не соответствует другим требованиям (напр. п. 6.3: 5 аватаров в сете вместо 10, сет малых стихотворных форм, в котором одновременно присутствуют лимерики с пирожками и т.п.), она снимается окончательно.

6.6.4.4. Если ваш случай не описан выше или вы сомневаетесь, обратитесь к организаторам ЗФБ.

6.6.5. Внеконкурсные работы неголосуемы.

6.7. Экспериментальная коллекция

Экспериментальная коллекция – это специальная внеконкурсная коллекция, в которую можно выкладывать текстовые и визуально-текстовые работы на любых языках, кроме русского.

Как организаторы смогут её проконтролировать? Она не зависит от рейтинга, то есть работы не нужно проверять на соответствие. Что касается запрещённого контента, он и в обычных коллекциях проверяется только при поступлении жалоб. Если такое произойдёт, наличие в работе недопустимого возраста персонажа или имён недопустимых публичных личностей можно установить и без знания языка.

В совокупности с разрешением пропускать квесты в любом количестве, экспериментальная коллекция по сути позволяет отыграть ЗФБ-2024 на любом языке, хоть и внеконкурсом, и с некоторыми оговорками.

6.8.1. Работы экспериментальной коллекции подчиняются тем же правилам, что и конкурсные.

6.8.2. Работы экспериментальной коллекции выкладываются в коллекцию [wtfk24_multi](#)
Эта коллекция открывается для читателей **19.01.2024**.

6.8.3. Работы экспериментальной коллекции не привязаны к датам конкурсных выкладок, в отличие от обычных внеконкурсных работ. Они выкладываются в любом порядке по **12.03** включительно, а вот деанонятся на тех же условиях, что и обычные внеконкурсные – в зависимости от дат, в которых были выложены.

Что это даёт? Например, команда заранее выкладывает в экспериментальную коллекцию миди на родном языке одного из участников, а на квест миди другой участник его переводит на русский. Наоборот, конечно, тоже можно: команда выкладывает миди, а потом переводит для экспериментальной коллекции на любой другой язык – может, это родной язык автора, а на русском он писал для увеличения фидбэка, а, может, как раз на русском фидбэка и нет, и хочется перевести текст на язык, позволяющий охватить большую аудиторию.

6.8.4. Под текстовыми и визуально-текстовыми работами подразумеваются 1) **авторские тексты и переводы** 2) **визуал**: комиксы, стрипы, арты, коллажи, на которых присутствует текст; клипы с субтитрами, озвучкой, содержащей текстовую составляющую 3) **неформат**: текстовые работы, напр. аналитика, стихотворные формы; визуально-текстовые работы, напр. инфографика, леттеринг; аудиально-текстовые работы, напр. подфик, песня.

Общим признаком подходящих работ является наличие текста в каком бы то ни было виде (записанного, нарисованного, начитанного) – ведь, если его нет, установить язык работы не представляется возможным. А вот просто буквы не подойдут: один и тот же алфавит может использоваться во множестве языков.

6.8.4.1. Визуально-текстовые работы часто (но не всегда!) могут выкладываться как в экспериментальную, так и в обычные коллекции, на выбор команды.

Например, нерусскоязычный комикс можно выложить только в экспериментальную, а вот коллаж с нерусской фразой или сет аватаров с нерусскими словами, краткими репликами – как в экспериментальную, так и в обычную, поскольку в этом случае понимание работы не зависит от текста.

То же касается и работ, в которых текст используется скорее как визуальная, а не смысловая составляющая: например, леттеринг или каллиграфия или хэндмейд с именами персонажей. См. также п. 4.23.

6.8.4.2. Если команда хочет выложить арт с нерусским словом, словосочетанием, краткой репликой в двух вариантах, на русском и не русском – это нужно делать в одной работе, а не умножать сущности – т.е. выбрать либо обычную, либо экспериментальную коллекцию и в зависимости от выбора первым положить либо русский, либо нерусский вариант. А вот комикс с большим объёмом текста лучше выложить двумя работами в разных коллекциях, как оригинал и перевод.

Один и тот же фанфик на разных языках также выкладывается строго разными работами, как оригинал и перевод.

6.8.4.3. Если у вас есть сомнения насчёт той или иной формы или конкретной работы, обязательно обратитесь к **Spicebox**!

6.8.5. Если нужного языка нет на АОЗ, вы можете попросить администрацию АОЗ его добавить – или попросить организаторов ЗФБ отослать запрос на добавление нужного языка. Поскольку этот вопрос вряд ли решится мгновенно, к тому же запрос администрации лучше направлять по факту уже существующей, а не планируемой работы, вы можете выложить работу на ЗФБ, указав в шапке другой язык. Это нарушение правил АОЗ, но не критичное, за это не забанят. Просто нужно будет сменить язык, чего вы сделать по независящим от вас причинам не можете. Так что обязательно пропишите в примечаниях, что некорректный язык указан только потому, что нужный отсутствует. И когда его добавят, исправьте шапку.

Примечание желательно прописывать на указанном в шапке языке, чтобы читатели, открывшие из-за этого работу, смогли разобраться, в чём дело, и не подали на вас жалобу. Но поскольку администрация АОЗ может этого языка не знать, лучше также продублировать примечание на английском – и предупредить о такой работе организаторов ЗФБ.

7. Снятие и удаление работ

Снятие работы означает её удаление из коллекции ЗФБ или с АОЗ. **FIX** если работа конкурсная – из конкурсной коллекции до завершения голосования за квест, на который она выложена; если работа внеконкурсная (изначально или после переноса во внеконкурс) – из внеконкурсной коллекции до завершения ЗФБ, т.е. подведения окончательных итогов. Всё нижеперечисленное касается именно таких случаев (за исключением п. 7.5.1 – эта информация интересует нас бессрочно и нужна для понимания работы с АОЗ).

Работы могут сниматься организаторами за несоответствие правилам АОЗ и/или правилам ЗФБ (недопустимое содержание, перебор или недобор рейтинга, перебор или недобор слов, перебор или недобор работ в сете, засветка до раскрытия коллекции, плагиат и др.)

Работы могут сниматься по инициативе автора или команды, даже если они не содержат нарушений.

Команда обязана в течение суток удалить снятую работу из коллекции квеста, если снимается конкурсная работа, или внеконкурса, если снимается внеконкурсная.

Если команда проигнорирует это правило, работа будет удалена из коллекции организаторами. Оставить снятую работу в неофициальной командной коллекции или серии не запрещается. В ряде случаев снятые конкурсные работы допускается перенести в коллекцию внеконкурса (см. п. 6.7.4.).

Вернуть в закрытую коллекцию квеста "случайно" удалённую командой конкурсную работу нельзя – даже если она не содержит нарушений. Такая работа считается снятой по инициативе команды. Её можно перенести в коллекцию внеконкурса или сразу передать автору.

7.1. Если работа снимается, баллы, полученные за эту работу, вычитаются из суммарного количества баллов команды.

Если у команды не остаётся работ этого квеста или количество оставшихся работ меньше оргминимума, квест считается невыполненным. Во втором случае команда выбывает из голосования за этот квест.

.....

7.2. Команда имеет возможность снять работу по собственной инициативе, в том числе вопреки желанию автора работы. Ответственность за подобные решения лежит на команде – организаторы не вмешиваются во внутриккомандные конфликты.

Автор работы имеет право снять её по собственной инициативе. Если у него нет доступа к командному аккаунту, а команда отказывает ему в удалении работы из коллекции ЗФБ или с АОЗ, он может обратиться к организаторам ЗФБ или администрации АОЗ соответственно, предоставив доказательства того, что работа принадлежит ему.

7.2.1. Авторам желательно уведомлять нас о возникновении подобных ситуаций, предоставив нам доказательства отказа, чтобы в случае массовых злоупотреблений мы могли принять меры – вплоть до снятия с ЗФБ команд, отказывающих авторам в праве контролировать свои работы.

.....

7.3. Если работа удаляется с АОЗ по инициативе автора использованных для её создания материалов (тексты для перевода или начитки, исходники для коллажей и др.), баллы, полученные за эту работу, вычитаются из суммарного количества баллов команды. Если у команды не остаётся работ этого квеста или количество оставшихся работ меньше оргминимума, квест считается невыполненным. Во втором случае команда выбывает из голосования за этот квест.

.....

7.4. Если работа удаляется по инициативе администрации АОЗ за неподходящий формат, разрешённый правилами ЗФБ (см. п. 6.3), баллы, полученные за работу сохраняются. Если у команды не остаётся работ этого квеста или количество оставшихся работ меньше оргминимума, квест по-прежнему считается выполненным.

7.4.1. Если голосование за квест ещё открыто, работу можно перевыложить на любой удобный командам ресурс и предоставить организаторам новую ссылку для каталога, чтобы за работу могли проголосовать те, кто не успел ознакомиться с ней до удаления.

.....

7.5. Команда обязана уведомить организаторов ЗФБ о снятии и/или удалении работы, инициированном не нами. В случае, если команда этого не делает, и такая работа своевременно не появляется в каталоге снятых работ, об этом также может уведомить любой обнаруживший это читатель.

7.5.1. Нам также необходима любая возможная информация обо всех случаях, когда работы удаляются по инициативе администрации АОЗ с указанием причины удаления. Скорее всего таких случаев не будет, но если они возникнут, эта информация понадобится, чтобы мы могли скорректировать правила в будущем.

.....

7.6. Если работа, выложенная на внешнем хостинге, удаляется администрацией хостинга или хостинг прекращает работу, её можно перезалить на другой хостинг.

.....

FIX 7.7. Ссылки на работы, не соответствующие требованиям ЗФБ, принимаются в дискорде, в канале [#вопросы-и-ответы-зима](#) в течение пяти дней после раскрытия коллекции квеста, на работу которого поступает жалоба, то есть с пятницы 20:00 по среду 20:00.

Это не относится к 1) работам, содержащим фотореалистичные изображения реальных детей, вовлечённых в любые сексуальные сцены или сцены с явным сексуальным подтекстом 2) работам, содержащим описания и изображения сексуальных сцен или сцен с явным

сексуальным подтекстом с детьми до 13 лет 3) работам, разрешение на использование (напр. перевод, начитку) которых отсутствует, при условии, что у вас есть доказательства этого 4) производным работам, которые требует убрать автор исходной (см. также п. 7.3) 5) плагиату 6) досрочному деанону **FIX** 7) запрещённому в рамках ЗФБ политическому, военному, религиозному контенту, а также контенту про реально существующих **непубличных** личностей (см. п.4.4.-4.7) – жалобы на такие работы принимаются бессрочно.

Жалобы, связанные с нарушением правил АОЗ, также принимаются бессрочно, но будут рассматриваться индивидуально. Например, если команда после деанона работы добавляет в примечания ссылку на патреон, можно просто удалить ссылку, а не снимать работу. Если команда указала, что её русскоязычный фик написан на хинди, язык можно поменять. Если же возможное нарушение связано с моментом, не отражённым в правилах ЗФБ, лучше обратиться к администрации АОЗ и сообщить нам о её решении. См. также п. 7.4.

8. Голосование

Док про голосование

Голосование предназначено для оценки работ участников и выявления команд-победителей. Голосовать могут как читатели, так и участники команд. Участники команд могут голосовать как за работы своей команды, так и за свои собственные работы.

8.1. Голосование проводится в гуглформах. Для того, чтобы проголосовать, необходимо войти в [Google Аккаунт](#). Если у вас его нет, вы можете попросить кого-то проголосовать за вас.

8.1.1. Голосование полностью анонимно. Мы не собираем никакой личной информации и не получаем никаких сведений о вашем аккаунте. Необходимость входа в него обусловлена только функционалом гуглформы: она требует войти в аккаунт при включении настройки, не позволяющей проголосовать более одного раза.

8.2. Для каждого из семи квестов (визитка; тексты низкого рейтинга, визуал низкого рейтинга; челлендж; тексты высокого рейтинга, визуал высокого рейтинга; спецквест) проводится отдельное голосование в отдельной гуглформе. В конце игры результаты промежуточных голосований суммируются.

8.2.1. На каждом из квестов, включая визитку, голоса отдаются конкретным работам, а не командам.

8.3. Голосование за квест начинается на следующий день после раскрытия коллекции этого квеста для читателей. На всех информационных ресурсах ЗФБ появится ссылка на гуглформу-голосовалку. О любых задержках будет уведомлено отдельно.

8.4. Чтобы проголосовать, нужно перейти по прилагающейся к гуглформе ссылке на **генератор голосов**. Генератор голосов представляет собой полный список работ квеста со ссылками на них. К списку прикручен скрипт, позволяющий сгенерировать безошибочный голос.

Для этого на странице генератора отметьте ☒ чекбокс "режим голосования".

Рядом с названием каждой работы появятся индивидуальные чекбоксы. Необходимо выбрать и отметить ☒ не менее трёх работ, за которые вы хотите проголосовать. Все выбранные работы должны принадлежать разным командам.

Затем нужно скопировать сгенерированный голос и вставить его в гуглформу-голосовалку **без изменений**, не вводя никаких других букв, цифр или символов.

Голоса с неправильно скопированными строчками – например, в строку, а не в столбик – засчитаны не будут.

8.5. Чтобы голос был засчитан, должны соблюдаться следующие условия:

- **выбрано не менее трёх работ**
- **все выбранные работы принадлежат разным командам**
- **нет ошибок в строчках для голосования**

Максимальное количество работ, за которые можно проголосовать, ограничено количеством команд, выложивших работы на квест. То есть, минимум – три работы, максимум – по одной работе каждой выложившейся на квесте команды.

Если вы не воспользуетесь генератором, и вручную проголосуете за одну или две работы, голос **не будет засчитан**.

Если вы не воспользуетесь генератором, и вручную проголосуете за несколько работ одной команды, голос **не будет засчитан**.

Если вы не воспользуетесь генератором, а проголосуете вручную, но составите строчки для голосования неверно, голос **не будет засчитан**. Подробнее см. док про голосование.

8.6. Переголосовать или исправить голос невозможно. Поэтому **обязательно пользуйтесь генераторами голосов** – они не позволят вам допустить ошибку и выбрать меньше трёх работ или выбрать больше одной работы одной команды. Также они исключают ошибки в строчках для голосования, сгенерировав их по правильному шаблону.

8.7. Каждой из перечисленных в голосе работ начисляется один балл.

8.8. Если работа снимается с ЗФБ, баллы, полученные за эту работу, вычитаются из суммарного количества баллов команды, за исключением случаев, когда работа подпадает под п. 7.4. См. также п. 5.4. Баллы остальных команд при этом не меняются (даже если в голосе остаётся меньше трёх работ), но могут поменяться места – за счёт того, что команда со снятой работой опустится вниз.

8.9. Не спешите с голосованием. После раскрытия коллекции команды могут посмотреть на свои работы "свежим взглядом" и обнаружить ошибки в названиях. Кто-то опечатывается.

Кто-то забывает проставить технический тэг, и в генератор вместо названия работы попадают названия её глав.

По согласованию с организаторами такие ошибки можно исправить, но тогда голоса, которые отданы до исправления названий, не зачтутся, потому что за свои ошибки команды всё же должны нести ответственность.

Мы стараемся решать такие вопросы до начала голосования, но это возможно не всегда.

FIX 8.10. Если команда не хочет участвовать в голосовании, она может выложить все работы внеконкурсом (как бы "пропустив" все выкладки) или использовать тэг Not for vote при выкладке работ в конкурсную коллекцию. Тэгом также можно пользоваться, чтобы исключить из голосования не все, а только некоторые работы команды – например, если автор по какой-то причине не хочет получать голоса за одну из своих работ, но и внеконкурсом её выкладывать не хочет.

8.11. График голосований в текстовом виде:

С 21.01.2024 12:00 GMT+3 по 30.01.2024 23:59 GMT+3 – Визитка

С 28.01.2024 12:00 GMT+3 по 06.02.2024 23:59 GMT+3 – Тексты от G до T / от G до PG-13

С 04.02.2024 12:00 GMT+3 по 13.02.2024 23:59 GMT+3 – Визуал от G до T / от G до PG-13

С 11.02.2024 12:00 GMT+3 по 20.02.2024 23:59 GMT+3 – Челлендж

С 18.02.2024 12:00 GMT+3 по 27.02.2024 23:59 GMT+3 – Тексты от M до E / от R до NC-17 и

выше

9. Требования к выкладке

9.1. Работы выкладываются [в частные коллекции соответствующих квестов](#).

В процессе игры коллекции раскрываются для читателей согласно [графику](#).

Нельзя сначала выложить работу, а потом добавить в коллекцию ЗФБ!

Работа, выложенная вне коллекции, считается засвеченной, так как опубликована вне ЗФБ – а работы, выложенные в рамках ЗФБ, должны быть новыми – не публиковавшимися нигде ранее.

О том, как выкладывать работы в коллекции, можно прочитать [здесь](#).

9.1.1. Конкурсные работы выкладываются, начиная с момента, когда команда появилась в [каталоге участвующих команд](#) и ей был выдан доступ.

FIX Конкурсные коллекции раскрываются для читателей в 20:00 GMT+3 соответствующего дня.

Конкурсные коллекции квестов закрываются для постинга в 12:00 GMT+3 соответствующего дня. То есть, дедлайн – крайний срок выкладки – 11:59 GMT+3.

[Конкретные даты для каждого квеста указаны в графике](#).

Таким образом, в течение почти 40 часов после раскрытия конкурсной коллекции квеста для читателей команды всё ещё могут выкладывать новые и существенно редактировать выложенные ранее конкурсные работы этого квеста.

После завершения выкладки квеста – с 12:00 GMT+3 соответствующего дня и до окончания голосования за квест – допускается только незначительное редактирование выложенных на этот квест конкурсных работ (например, правка опечаток).

Конкурсные визуал и нетекстовые формы челленджа **править нельзя**, но допускается перезалить *в том же качестве и размере*, если возникли проблемы с хостингом. Если проблемы с хостингом возникли до окончания голосования за квест, работы не просто могут, а должны быть оперативно перезалиты.

FIX Заливая изображения и файлы на хостинги, во избежание засветки работ не забывайте ограничивать к ним доступ так, чтобы их можно было просмотреть только при наличии прямых ссылок или после открытия командой доступа с началом выкладки. При выкладке следите за тем, чтобы ссылки на работы не содержали в себе пути к вашим директориям на хостингах и не позволяли кому угодно перейти в них просмотреть ещё не выложенный контент. Вынос контента из незащищённой директории команды на хостинге будет считаться засветкой и приведёт к снятию работы.

Править верстку, оформление, теги и примечания – всё, кроме непосредственно самой конкурсной работы и её названия – можно без ограничений.

Названия конкурсных работ можно править только по согласованию с организаторами. Голоса, отданные за работу до правки названия, не засчитываются.

FIX После окончания голосования за квест авторы могут редактировать выложенные на него конкурсные работы в любом объёме, а также скрыть или удалить их с АОЗ.

9.1.1.1. Внеконкурсные работы выкладываются в обычную или мультиязычную (см. [п. 6.7](#)) коллекции внеконкурса, начиная с момента, когда команда появилась в каталоге участвующих команд и ей был выдан доступ.

Внеконкурсные коллекции закрываются для постинга в 12:00 GMT+3 12.03.

То есть, дедлайн – крайний срок выкладки внеконкурса – 11:59 GMT+3 12.03.

В отличие от конкурсных, внеконкурсные работы можно в любой момент редактировать в любом объёме, а также в любой момент скрыть или удалить их с АОЗ.

9.1.2. Работы, изначально выложенные вне коллекций ЗФБ считаются засвеченными и не могут быть перенесены в коллекции соответствующих квестов или внеконкурса.

Если на момент раскрытия коллекции квеста для читателей в ней находится работа другого квеста, эта работа также считается засвеченной. Периодически проверяйте, что и куда у вас выложено, чтобы в случае ошибки вовремя перенести работу в нужную коллекцию. Иначе работу придётся снять или перенести во внеконкурс, если она это позволяет (см. п. 6.7.4.1).

Если после раскрытия коллекции квеста для читателей вы обнаружили, что по ошибке добавили работу, которая должна быть в этой коллекции в другую, *пока скрытую*, вы можете перенести её в нужную до того, как коллекция закроется для постинга.

9.1.3. Конкурсную работу, случайно удалённую из коллекции квеста ЗФБ после завершения выкладки, вернуть обратно уже не получится, но можно перенести во внеконкурс.

Поэтому, если уже после завершения выкладки редактируете список коллекций (например, чтобы добавить работу в неофициальную командную коллекцию), будьте осторожны и не удалите официальную коллекцию квеста.

9.1.4. Чтобы работы команды можно было найти через ваш командный аккаунт даже после передачи авторства, или чтобы дополнительно сгруппировать работы, вы можете создавать *неофициальные* командные коллекции.

Если вы создаёте командные коллекции для каждого квеста, их идентификаторы и названия не должны быть похожи на идентификаторы и названия официальных коллекций ЗФБ! Либо настраивайте командные коллекции так, чтобы добавлять в них работы могли только вы. Иначе кто-то может ошибиться, выбрать вашу коллекцию вместо официальной коллекции квеста при автозаполнении и тем самым лишиться отправленной "не туда" работы!

Например, идентификаторы ваших коллекций не должны начинаться с wtf24. Присвоить командной коллекции текстов низкого рейтинга идентификатор **wtf_gt_texts_bnha** (красным выделено совпадение с идентификатором официальной коллекции ЗФБ, зелёным – название команды) – очень неудачный вариант! Лучше начать идентификатор названием команды, а указание на квест и левел сделать отличающимся от официального, скажем, **bnha24_lv2q1**, **bnha2024_part2** и так далее.

То же касается названий коллекций. Например, **Level 2 Quest 1: Тексты от G до T 2024 | OE** – неудачное название, приписку про OE в конце могут даже не заметить, особенно в дедлайновой запарке. А вот **Отблески Этерны 2024: тексты низкого рейтинга** – уже лучше, такое название на официальное не похоже и путаницы возникнуть не должно.

9.2. Варианты выкладки работ. Под шапкой понимается стандартная шапка АОЗ, которая есть у любой выложенной на АОЗ работы. Прочитать о выкладке главами можно [здесь](#).

9.2.1. Вы выкладываете под **одной** шапкой **одну** работу **без глав**.

Обычно так выкладываются **единые** цельные или составные работы. Составная работа – это, например, сет аватаров или серия артов, которую автор позиционирует как единую работу, а не несколько отдельных.

9.2.1.1. В исключительно редком случае выкладки под **одной** шапкой **нескольких** отдельных работ **без глав** они считаются одной работой-сборником. Однако такой вариант выкладки допускается только для визуала и неформата, поскольку они не зависят от количества слов, а также, в виде исключения, драбблов – однострочники, к примеру, выкладывать отдельными работами и даже главами неудобно – как для команды, так и для читателей. Настолько мелкие тексты допускается выложить как одну работу-сборник без глав, но общее количество слов в такой работе не должно превышать 4000.

9.2.2. Вы выкладываете под **одной** шапкой **одну** работу **главами**.

Чаще всего это **макси и миди**, реже – объёмные визуальные или неформатные работы. Например, объёмная аналитика или большая серия артов, которую автор позиционирует как единую работу, но для удобства просмотра хочет разбить на главы.

Также это может быть работа с бонусными дополнениями: миди, которое выложено одной главой, но отдельной главой приложен бонусный неголосуемый фанмикс. (В примечаниях к этой главе необходимо указать, что он является *бонусным неголосуемым дополнением*.)

FIX Технический тэг в этом варианте выкладки более не требуется, он переехал в п. 9.2.3.

9.2.3. Вы выкладываете под **одной** шапкой **несколько** работ **главами**.

Такой вариант выкладки допустим для мини и драбблов (при условии, что общее количество слов в шапке АОЗ не превышает верхнего порога 4000), визуала и неформата, а вот несколько миди под одной шапкой выкладывать нельзя. **FIX** Также при таком варианте выкладки нельзя прикладывать к работам неголосуемые бонусные дополнения отдельными главами – используйте примечания. *Иначе скрипт посчитает такую главу голосуемой работой.*

Например, это могут быть несколько драбблов или фанмиксов или коллажей одного автора на один квест, которые он не видит смысла выкладывать, а после деанона передавать по отдельности. *Это могут быть и работы разных авторов, если они не против, что их не получится потом разъединить.*

Также это может быть работа, которую допустимо выложить как единую, но допустимо и разбить на *самостоятельные* части – и автор выбрал разбить. Например, есть комплект бижутерии – автору хочется, чтобы можно было отдельно голосовать за серьги, отдельно за браслет, а отдельно – за кольцо. Эти украшения могут рассматриваться как отдельные работы, но и между собой они тоже связаны, поэтому автор решает выложить их разными работами под одну шапку. *А мог бы положить всё вместе одной главой – п. 9.2.1. Или несколькими главами, но одной голосуемой работой – п. 9.2.2. Вариативно.*

FIX Выкладывая под одной шапкой несколько работ главами, вы обязательно должны:

1. Добавить в шапку тэг **Multiple Works**, необходимый для корректной работы скрипта ЗФБ. Тэг **Multiple Works** прописывается в поле **Additional Tags**.
Одна шапка – несколько работ! Каждая глава – отдельная работа! – говорит скрипту этот тэг.
2. Дать название каждой главе. Скрипт считывает названия работ для каталога и голосования именно из названий глав. Название главы – название работы.

Если вы не добавите в шапку тэг **Multiple Works**, работа будет считаться единым сборником, и голосование за неё будет идти как за одну работу, название которой считается из основной шапки. **Мы больше не будем задерживать голосование, чтобы проверить наличие тэга.** При желании вы можете добавить его постфактум, дать названия главам и попросить внести в каталог исправления, но отданные до исправлений голоса, как всегда, засчитаны не будут.

Если вы играли на ФБ раньше, то наверняка помните, что было наоборот – использовали тэг **Single Work** на работах, подпадающих под п. 9.2.2, как бы уточняя, что выложенные главами работы – цельные и единые. Это было нелогично: работы с главами по умолчанию и должны считаться цельными и едиными, а исключением является как раз выкладка нескольких работ под одной шапкой. У нас, наконец, появилась возможность это исправить – надеемся, вам с более логичным правилом станет проще!

FIX При выкладке нескольких работ главами под одной шапкой имеет смысл пометить прописать в примечаниях, что в работе несколько глав – поскольку каждая глава в данном случае отдельная, самостоятельная и законченная работа, можно не заметить следующих глав и закрыть работу, просмотрев только первую.

Примечание к п. 9.2.3 – Разные формы под одной шапкой

Несколько конкурсных работ, выложенных главами под одной шапкой, не могут относиться к разным квестам. Под одной шапкой можно выложить только несколько конкурсных работ одного квеста – драбблы и мини, визуал, неформат и аналогичные формы спецквеста.

Например, на левел низкого рейтинга можно выложить драббл и мини под одной шапкой двумя главами как две голосуемые работы – при условии, что общее количество слов в шапке АОЗ не превышает 4000. Но нельзя выложить так драббл низкого и драббл высокого рейтинга или драббл и коллаж низкого рейтинга. Это разные квесты, и работы на них выкладываются по отдельности.

Если коллаж является бонусной неголосуемой иллюстрацией к драбблу, он может либо непосредственно сопровождать текст драббла, либо см. п. 9.2.2.

Если коллаж является продублированной голосуемой иллюстрацией к макси, он может либо непосредственно сопровождать текст макси, либо см. п. 9.2.2.

Несколько внеконкурсных работ можно выложить главами под одной шапкой вне зависимости от их квестовой принадлежности.

9.3. Варианты выкладки цикла работ.

9.3.1. Для выкладки цикла работ можно воспользоваться функционалом цикла. Прочитать про него можно [здесь](#).

9.3.2. Если цикл состоит из работ одного квеста и левела, работы цикла можно выложить главами под одной шапкой, как описано в п. 9.2.3.

9.3.3. Для удобства просмотра рекомендуется объединять в серии не только циклы, но и работы некоторых квестов – в особенности визуала и челленджа. Разумеется, команда может пользоваться функционалом серий как угодно: например, на челлендже объединить в серию отдельно аналитику, а отдельно – крафт. Или, если команда – сборная, объединить в серию работы по конкретным канонам. Данная рекомендация призвана лишь напомнить, что с помощью серий вы можете существенно упростить жизнь своим читателям. В проведённом по итогам ФБ-2020 опросе просьба объединять работы визуального квеста в серии была одной из самых частых.

Такие "технические" серии впоследствии можно спокойно удалять в любой удобный для команды момент – например, при передаче авторства работ. Сами входящие в серию работы при этом удалены не будут.

.....

9.4. Несколько важных моментов, связанных с выкладкой изображений.

FIX 9.4.1. Категорически запрещено хостить изображения ВКонтакте.

Если вы используете ссылку на загруженный в ВК арт для выкладки на ЗФБ, то, как только на это пожалуются, работа будет снята и удалена из коллекции ЗФБ вне зависимости от срока давности нарушения.

FIX 9.4.2. Поскольку АОЗ заблокирован в РФ, и значительной части читателей для доступа теперь понадобится VPN – что **затруднит** просмотр визуала и визуальных форм челленджа – мы настоятельно рекомендуем начать пользоваться превью со ссылками на полноразмер, особенно для изображений весом более 800Кб.

Помните, пожалуйста, что сжимая изображение посредством вёрстки, вы его вес никак не уменьшаете, и страница остаётся всё такой же тяжёлой и под VPN может грузиться долго. Смысл превью не в том, что изображение меньше, а в том, что оно легче. Если прописать в коде `width="100px"`, арт не станет весить, как аватарка.

9.5. Шапка заполняется на усмотрение команды. Общие рекомендации по заполнению шапки приведены [здесь](#). В основном они не являются ультимативными, однако несколько условий всё же есть.

9.5.1. Тэг рейтинга обязателен. Проставляйте в поле **Rating*** тэги низкого рейтинга **General Audiences G** (G) и **Teen And Up Audiences T** (PG-13) для второго левела, тэги высокого рейтинга **Mature M** (R) и **Explicit E** (NC-17 и выше) – для пятого.

FIX Использование на втором и четвертом левелах (низкий и высокий рейтинг) тэга **Not Rated** (рейтинг не определён) теперь допускается (например, если вы хотите ограничить доступ к контенту, который, несмотря на низкий рейтинг, запрещён для несовершеннолетних в вашей стране – или если у работы согласно правилам ЗФБ т.н. "пограничный рейтинг" и на какой из левелов её выложить – второй или всё-таки четвертый – решает сама команда).

Использовать тэг **Not Rated** на левелах смешанного рейтинга всё так же разрешено.

9.5.2. Тэги предупреждений архива обязательны. Проставляйте в поле **Archive Warnings*** тэг **Major Character Death**, если в работе присутствует смерть основного персонажа; тэг **Graphic Depictions of Violence**, если в работе присутствует детальное описание или изображение жестокости и насилия или шок-контент; тэг **Rape/Non-Con**, если в работе присутствует сексуальное насилие, тэг **Underage**, если в работе присутствуют описания или изображения сексуальных сцен с несовершеннолетними.

Используйте тэг **No Archive Warnings Apply**, если ни одно из вышеперечисленных предупреждений не подходит для вашей работы, или тэг **Choose Not To Use Archive Warnings**, если вы не уверены, подходят ли они, или не хотите предупреждать о чём-либо из перечисленного (это будет означать, что ваша работа может содержать любое из вышеперечисленных предупреждений, и открывать её следует на свой страх и риск).

9.5.3. Тэг фандома обязателен. Проставьте его в поле **Fandoms***.

9.5.4. Название обязательно. Проставьте его в поле **Work Title***.

Название работы может быть на любом языке.

Если вы выкладываете несколько работ главами под одной шапкой (см. п. 9.2.3.), **обязательно** укажите названия глав в полях **Chapter Title**.

В названиях работ визуала, челленджа и спецквеста **желательно** указывать форму работы. Такое практикуется на АОЗ в виде **[Форма] Название работы**. Это необходимо для того, чтобы при просмотре каталога выкладок читателям сразу было видно, какие из работ к какой форме относятся. А после завершения голосования за квест такую пометку о форме можно просто убрать из названия.

9.5.5. Есть два ограничения к саммари: 1) по правилам АОЗ саммари не должно содержать ссылок 2) по правилам ЗФБ саммари должно быть на русском языке, если не является иноязычной цитатой – например, строкой из песни. Русскоязычное саммари можно продублировать переводом на другой язык.

9.5.6. Указывать язык – обязательно. Язык указывается в поле **Language*** в соответствии с п. 4.22. ЗФБ является русскоязычной игрой, поэтому для текстовых и содержащих значимый текст работ выбрать нужно русский язык. Выбор другого языка будет некорректен и с т.з. правил АОЗ.

Для работ, не содержащих текста, можно выбрать любой язык на ваше усмотрение – например, английский, чтобы увеличить охват аудитории визуала.

FIX 9.5.7. Если вы выкладываете главами несколько работ под одной шапкой в соответствии с п. 9.2.3, **обязательно** проставьте тэг **Multiple Works** в поле **Additional Tags**.

9.5.8. Пожалуйста, проставляйте в поле **Additional Tags** официальный тэг ЗФБ **WTF Kombat 2024** или его будущие синонимы **Зимняя Фандомная битва 2024**, **ЗФБ-2024**.

9.5.9. Для заполнения поля **Additional Tags** можно воспользоваться нашей [таблицей с переводом некоторых дополнительных тэгов АОЗ](#) на русский.

FIX Сейчас таблица находится в процессе глобального обновления, она будет заменена позже. Ссылка на новый вариант появится на первом листе старой таблицы.

Совета по поводу тэгов, которых нет в таблице, можно спросить в дискорде, на канале [#про-тэги-аоз](#).

9.5.9.1. В поле **Additional Tags** можно скопировать строчку из нескольких тэгов, разделённых запятыми, и нажать Enter, чтобы не добавлять их по одному.

9.5.9.2. В поле **Additional Tags** можно добавить тэг вида **WTF XXX 2024**, идентичный вашему командному псевдониму. Тогда после передачи авторства поиск по командному псевдониму внутри коллекций ЗФБ не сломается, и через него по прежнему можно будет найти все работы команды. *Ещё можно добавить командный псевдоним в примечания к работе – такой вариант тоже работает.*

9.5.10. В опросе, проведённом по итогам одной из прошлых ФБ, многие читатели просили, чтобы, выкладывая неформат, команды указывали в шапке конкретику. Например, вы поставили тэг крафта, но что это за крафт? Резьба по дереву? Бисероплетение? Лепка из глины? В дополнительных тэгах или саммари можно указать тип, материал крафта.

9.6. Работы выкладываются от командного псевдонима стандартного формата (см. п. 2.1). Не забывайте переключаться на него в поле **Creator/Pseud(s)**. Если вы всё же забыли, как можно скорее исправьте это.

9.7. Используйте форму **This work is a remix, a translation, a podfic, or was inspired by another work** или поле **Notes**, чтобы указать ссылку на вдохновившую вас работу или исходную работу для перевода, подфика или ремикса. Для перевода, подфика или ремикса ссылка на исходную работу обязательна. Источник вдохновения указывается по желанию.

.....

9.8. Работы, которые затруднительно выложить на АОЗ по техническим причинам (например, это сайт или компьютерная игра), можно выложить вне АОЗ на любом удобном вам ресурсе так, чтобы они были доступны без регистрации. Разумеется, при этом не должно быть засветки работы – то есть, работа вне АОЗ должна быть выложена в последний день выкладки или доступна только по ссылке.

Далее есть два варианта:

- *Первый:* вы выкладываете на АОЗ несколько скриншотов игры или разделов сайта, а ссылку на саму игру или сайт указываете в примечаниях к работе.
- *Второй:* до 11:59 последнего дня выкладки по времени GMT+3 вы присылаете на fulltimefandomkombat@gmail.com письмо с темой "Внешняя работа", в котором указываете 1) команду 2) квест 3) название работы для голосования 4) ссылку на работу для каталога.

9.8.1. Второй вариант с письмом также относится к офматериалам (см. п. 4.12).

9.8.2. Все работы, которые могут быть выложены на АОЗ, должны быть выложены на АОЗ, если нет веских причин для обратного: например, автор не хочет, чтобы перевод его работы был выложен на АОЗ.

9.8.3. Если вы выкладываете работу вне АОЗ на ресурсе, где виден логин выложившего, это должен быть не личный логин одного из участников команды, а командный логин. Он может не совпадать с командным псевдонимом на АОЗ, но принадлежность логина команде, а не её отдельному участнику должна прослеживаться.

Если командный логин для какого-либо ресурса создавался в то время, когда команда называлась по-другому, его тоже можно использовать.

Это касается не только работ, выложенных вне АОЗ, но и работ, которые размещаются на АОЗ с помощью сторонних видео-/фото-/аудио-/файлохостингов и т.п.

.....

9.9. Указывать в поле **Notes**, получено ли разрешение на перевод, подфик, ремикс, использование чужой работы в качестве исходника, желательно, но не обязательно – выкладывая работу на АОЗ, вы подразумеваете, что оно у вас есть, и несёте ответственность за соблюдение правил АОЗ. Мы не имеем физической возможности проверить наличие разрешения у каждого участника и будем работать с конкретными прецедентами.

Указывать в поле **Notes** источники, использованные для создания работы, желательно, но не обязательно. Если вы всё же указываете источники, оптимально указать не просто, например, ссылки на изображения, а по возможности проставить кредиты: имена авторов и ссылки на авторов.

.....

9.10. Если вы хотите продублировать привычную шапку на русском в поле примечаний **Notes**, это не запрещено.

Продублировать привычную шапку в само поле работы **Work Text** можно только для визуальных работ и неформата, поскольку эти работы не зависят от количества слов.

Мы не учитываем дублирующиеся шапки, и они никак не влияют на сказанное в п. 9.2.

10. Реклама и спойлеры

В контексте ЗФБ спойлер представляет собой информацию о работе, которая **не содержит фрагментов работы** – таких, как цитаты, отрывки видео, фрагменты арта и т.п.

Спойлер не считается засветкой, поэтому может быть размещён до раскрытия коллекции с работой, к которой он относится.

Спойлерить можно: канон (для сборных или команд, у которых несколько адаптаций канона), название, форму работы, пейринги и персонажей, рейтинг, жанры, предупреждения и примечания (кинки, сквики и т.п.), содержание (**нецитатно**, в формате "в этой работе персонаж А думает о смысле существования вселенной, а персонаж Б безнадежно опаздывает") и саммари (если оно **не является цитатой из работы**).

Однако мы настоятельно рекомендуем не забывать о своей безопасности и продолжающемся ужесточении цензуры в рунете, а спойлеры размещать от имени команды и по согласованию с ней. Помните, что неудачно сформулированный спойлер на личном аккаунте может привести к досрочному деанону и снятию работы. К тому же некоторым авторам может быть неприятно, что их работу спойлерит сокомандник, а некоторые команды хотели бы оставить содержание своих выкладок сюрпризом и соблюдают определённые внутренние договорённости.

FIX Поскольку спойлер – это в каком-то роде рекламный момент, предупреждаем:

В связи с изменениями в законодательстве, касающимися немалой части нашей аудитории, мы временно отказываемся от официальной рекламы и **настоятельно рекомендуем всем осознанно отнестись к рекламе фандомного контента в рунете**. АОЗ не выдаёт личные данные пользователей, зато рунет-ориентированные площадки это делать могут, а цензура в РФ ужесточается до сих пор. Реклама ВКонтакте или на дайри – **не лучшая идея сейчас**.

Отсутствие официальной рекламы означает, что мы не будем активно рекламировать ЗФБ или способствовать распространению командной рекламы и реков в соцсетях, ограничиваясь нейтральным информированием об организационных моментах и новостях мероприятия.

Но в дискорде ФБ останется канал, где команды смогут делиться рекламой своих выкладок и спойлерами ещё не выложенного контента, а также каналы реков, поиска, обсуждения работ.