Если вы не видите оглавление, нажмите **Вид** > **Показать структуру документа**.

В правила и приравнивающиеся к ним документы в процессе игры могут вноситься мелкие правки (напр. если где-то обнаружится непонятный момент, который нужно пояснить, опечатка, которую нужно пофиксить и т.д.). Мы предупреждаем о таких правках, но некоторые игроки не следят за новостями. Поэтому **не сохраняйте документ, а пользуйтесь ссылкой на него**, чтобы ваша версия всегда была актуальной!

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

Если формулировка была исправлена или дополнена, но согласуется с прежними редакциями правил, она не отмечается меткой: т.к. в этом году подобных исправлений довольно много, это было бы неудобно и отвлекало от значимых изменений. Например, были реструктурированы и переформулированы некоторые пункты – но смысл остался тем же, слегка поменялась подача.

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

Любые нижеследующие даты и время указаны по GMT+3.

ПРАВИЛА ФБ-2024

Фандомная Битва (**ФБ**) – русскоязычная мультифандомная командная игра.
Летом 2024 она пройдёт на Archive of Our Own (**АО3**) при поддержке следующих информационных ресурсов: **дискорд** | **твиттер** | **телеграм**. Вся необходимая информация будет дублироваться на каждом из них. Также весь пакет правил будет лежать на гуглдиске.

Наша почта: fulltimefandomkombat@gmail.com
Наша **справка по выкладке на АО3**

Полный каталог участвующих команд

Помимо данного документа **к правилам также приравниваются** документы про приём заявок, рейтинг, голосование, спецквест, оргпосты и официальные ответы организаторов, не противоречащие перечисленному.

Контакты организаторов

Организатором ФБ-2024 является **Cromo** (дискорд **cromo.org**)
К нему можно обращаться **с любыми вопросами по ФБ**, не касающимися рейтинга работ.

Если вы впервые создаёте командный аккаунт на АО3, 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), также обратитесь к **Cromo**.
Инвайты можно запрашивать и для регистрации личных авторских аккаунтов участников команды.

При неоценимой помощи консультантов по:

- *Рейтингу и запрещённому содержанию:* **Коробка со специями** (дискорд **_spicebox**)

Пожалуйста, обращайтесь к ней с вопросами, связанными с **рейтингом работ** или **содержанием работ, регламентируемым правилами рейтинга**, а также допуском к участию команд, подпадающих под п. **1.1**.

Вопросы, связанные с форматом работ и его соответствием правилам и квестам ФБ, работами из мультиязычной коллекции, **Spicebox** присылать **не нужно**. Обратитесь к **Cromo**.

- *Раскрытию тем спецквеста:* **Gevion** (дискорд **gevion.**)

Пожалуйста, обращайтесь к ней с вопросами **по раскрытию тем и заданий спецквеста**.

Вопросы, связанные с форматом работ и его соответствием правилам ФБ, работами из мультиязычной коллекции, **Gevion** присылать **не нужно**. Обратитесь к **Cromo**.

FIX Поскольку участники практически не используют дм твиттера ФБ и чат ФБ в телеграме для связи с нами, мы более не будем рекомендовать эти варианты.
Для максимально оперативной связи с организаторами используйте дискорд-сервер Фандомной Битвы. Попасть туда можно по ссылке-приглашению.
Дискорд не обязательно устанавливать – можно пользоваться браузерной версией. Для регистрации требуется только адрес электронной почты.

Если у вас есть вопросы общего плана, которые можно задать публично, вы можете написать в канал #вопросы-и-ответы-лето или подходящий канал летнего кэпраздела в дискорде ФБ.

Если ваш вопрос связан с конкретной работой и подразумевает демонстрацию работы или её фрагмента в качестве примера, его нельзя задать публично: это будет засветкой работы, нарушающей п. 4.
В таком случае вы можете написать нам личное сообщение в дискорде или отправить письмо на fulltimefandomkombat@gmail.com, указав в теме письма, с чем связан вопрос.

Если вы более суток не получаете ответа на вопрос, заданный в личных сообщениях или на почте, напомните о себе в канале #вопросы-и-ответы-лето в дискорде ФБ, указав, куда именно был отправлен вопрос.

Команда выбывает из игры, если дважды за игру в течение суток не отвечает на вопрос или замечание организаторов, требующее активных действий (напр. удалить из коллекции нарушающую правила работу, оказать содействие в разбирательстве в связи с жалобой и т.п.). Поэтому в интересах команд проверять личные сообщения на аккаунтах, указанных в качестве способа связи при подаче заявки на участие, присутствовать на сервере ФБ в дискорде, брать командные роли, отправлять представителей в кэпраздел, обращать внимание на комментарии к своим работам на АО3.

1. Допуск команд к участию

1.1. К участию в ФБ-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 1924-1974 гг. (50-100 лет назад), допускаются только при условии, что все работы таких команд будут дженовыми.

1.1.2. RPF-команды по реально существовавшим политическим и религиозным деятелям, военным, представителям силовых структур РФ и ближнего зарубежья, скончавшимся до 1924 г. (более 100 лет назад), допускаются.

1.1.3. RPF-команды по святым различных конфессий допускаются или не допускаются по согласованию с консультантом по рейтингу и запрещённому содержанию.

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.

> **1.1.4.1.** RPF-команды по реально существующим религиозным или политическим активистам и блогерам РФ и ближнего зарубежья, которые являются публичными личностями только за счёт активизма, **не допускаются**.
> Если личность является публичной не за счёт своего религиозного или политического активизма (напр. музыкант, которому принесла известность творческая деятельность, а не гражданская позиция), команда по ней допускается – за исключением контента, связанного с её политическим или религиозным активизмом.

1.1.5. RPF-команды по реально существующим непубличным личностям (напр. фандомным юзерам) **не допускаются без их согласия**, подтверждённого публично и недвусмысленно.
См. также п. **4.2.4**.

1.1.6. Команды, имеющие непосредственное отношение к реально существующим в настоящее время военным конфликтам РФ и ближнего зарубежья, **не допускаются**.
Это касается в том числе фандома хуманизаций так называемых ЛНР/ДНР.
Хеталия и подобные ей команды по-прежнему допускаются при условии соблюдения п. **4.2**.

1.2. К участию в ФБ-2024 допускаются канонические команды и тематические сборные команды. Перед тем, как перейти к конкретике, рассмотрим использующиеся на ФБ понятия, от которых отталкиваются типы команд:

Канон
Под каноном на ФБ может пониматься конкретное произведение или группа произведений (напр. серия книг или фильмов, произведение-первоисточник и его производные, огромная франшиза), а может в общем смысле "командный канон" – например, у RPF-команд в роли "канонов" выступают не произведения, а медийные личности, а у сборных – не конкретные произведения, а определённые тематики.

Производные канона
Это адаптации произведения (т.е. его интерпретации посредством других медиа, напр. экранизации, новеллизации и т.д.), а также ремейки и ребуты.

Сегмент канона
Это может быть часть произведения (напр. арка манги/новеллы); часть произведений франшизы (напр. всё про Старую республику у Звёздных войн или Марвел, но только киновселенная); персонаж, пейринг или группа персонажей (напр. канонная фракция

или раса, или только канонные женщины/антагонисты/рыжие/очкарики/*любой другой объединяющий признак*); планета, государство, город, местность (напр. Ромуланская звёздная империя, Заун, Татуин, Глубинные тропы) и т.д.

Команды сегментов канона называют **ложноножками**, команды всего канона – **общими**.

Тематика
Под тематикой на ФБ понимается не конкретное произведение или группа произведений, а объединяющий множество разных произведений признак. Тематикой может быть почти что угодно – на ФБ играли команды, например, киберпанка, музыки, еды, ретро, женщин, игр со стелс-механиками, истории, БДСМ, зимы, непопулярных канонов, Дикого Запада, вампиров, коленок, байронических героев и злодеев, ретеллингов и кроссоверов, настоящего времени, соционики, постапа, британских актёров, магреализма и конспирологии, снукера, котиков, захолустья, хуманизаций брендовых сладостей – и даже самой ФБ.

Тематические команды "собирающие" в себе множество канонов, называют **сборными**.

1.2.1. Каноническая команда – это команда определённого канона *(медиафраншизы, произведения или группы произведений (и его/их производных))* или его сегмента, которая может выкладывать:

- Работы по этому канону, включая неканонические AU и кроссоверы этого канона с любыми другими канонами
- RPF со всеми, кто задействован в создании этого канона
- Работы с хуманизацией этого канона или его фандома

Пример к п. 1.2.1 – Контент канонических команд

Каноническая команда сериала **fandom Merlin BBC 2024** может выкладывать: **1)** работы по этому сериалу, включая несериальные AU и кроссоверы сериала с любыми другими произведениями **2)** работы с хуманизацией этого сериала или его фандома **3)** RPF с актёрами, актёрами озвучки, сценаристами и т.д.

Примечание к п. 1.2.1 – Производные канона

Команда первоисточника по умолчанию может выкладывать работы как по первоисточнику, так и по адаптациям. Команда конкретной адаптации может выкладывать работы только по этой адаптации, если не оговаривает обратного в заявке на участие.

Примечание к п. 1.2.1 – Сегменты канона

Команда сегмента канона может выкладывать только работы по этому сегменту/сочетанию этого сегмента канона с другими, если не оговаривает обратного в заявке на участие. Напр. команда канонической группы персонажей – факультета Гриффиндор – **fandom Gryffindor 2024** – не может выложить работу про отношения слизеринца с хаффлпафцем, но сможет, если их отношения будут показаны глазами гриффиндорца – или если у кого-то из них есть друг или недруг-гриффиндорец, присутствующий в работе – или если в работе присутствуют ещё и отношения гриффиндорца с рэйвенкловцем – или если слизеринец мечтал учиться на Гриффиндоре, и помимо его отношений с хаффлпафцем в работе уделено много внимания этому факультету и тому, как он его видит и воспринимает. Сегмент канона – Гриффиндор – должен присутствовать в работах команды в той или иной форме.

1.2.1.1. Команды по *конкретному* ориджиналу/фанфику или *конкретной серии* ориджиналов/фанфиков **считаются каноническими**. В этом случае ориджинал

или фанфик выступает в роли канонического произведения. Но есть нюансы.

Необходимо получить у автора разрешение на создание контента по его работе.

Личности, задействованные в создании таких канонов (авторы, соавторы, бета-ридеры, иллюстраторы и т.д.), чаще всего являются непубличными, поэтому **нельзя** выкладывать RPF с ними без их публично и недвусмысленно подтверждённого согласия (см. п. 4.2.4).

1.2.1.2. Команды персонажей и пейрингов **считаются каноническими**. В этом случае персонаж, группа персонажей (каноническая или просто персонажи, объединённые по какому-то общему признаку) или пейринг выступают в роли сегмента канона.

Контент, который могут выкладывать пейринговые и персонажные команды, различается.

Пример к п. 1.2.1.2 – Контент пейринговых и персонажных команд

Команда канонической группы персонажей – факультета Слизерин – **fandom Slytherin 2024** может выкладывать **1)** работы про бывших и нынешних каноничных слизеринцев, в т.ч. в неканонических AU, где они таковыми не являются **2)** работы про каноничных, кроссоверных и оригинальных персонажей, которые не были слизеринцами в каноне, но являются таковыми в AU. *То же работает с любым другим объединяющим группу признаком, напр. цветом волос: команда рыжих может перекрасить канонично рыжую Джинни в чёрный на арте и назвать работу "Хэй, детка, я теперь брюнетка", а вот Снейп канонично брюнет, под признак не подпадает, а потому в выкладки этой команды может попасть только перекрасившись в рыжий.*

Команда пейринга Северус Снейп/Гарри Поттер **fandom Snarry 2024** может выкладывать: **1)** работы по командному пейрингу, в том числе преслэш **2)** дженовые работы с акцентом на взаимодействии Гарри и Северуса без других пейрингов с ними **3)** дженовые работы по ½ командного пейринга – т.е. только про Гарри или только про Северуса без других пейрингов с ним.
Но команда пейринга Северус Снейп/Гарри Поттер **fandom Snarry 2024** не может выкладывать работы по другим пейрингам с Гарри и/или Северусом. Допустимы работы, в которых командный пейринг находится в полиаморных или свободных отношениях, разбивается другим пейрингом, разбивает другой пейринг – но лишь при условии, что командный пейринг остаётся основой такой работы.

А команда персонажей Северуса Снейпа **и** Гарри Поттера **fandom Harry and Severus 2024** может выкладывать и снарри, и работы с Гарри и/или Северусом в любых других пейрингах или джене без ограничений.

1.2.2. **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 со всеми, кто задействован в создании канонов этой тематики
- Тематические AU по любым нетематическим канонам или кроссоверам и любому RPF
- Ориджиналы этой тематики
- Работы с хуманизацией этой тематики, канонов этой тематики или их фандомов

Пример к п. 1.2.2 – Контент тематических сборных

Тематическая команда магии **fandom 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)** ориджиналы, в которых присутствует магия **5)** работы с хуманизацией магии, хуманизациями магических канонов или их фандомов

1.2.2.1. Сборные команды ориджиналов считаются тематическими сборными, однако ввиду специфики могут выкладывать только ориджиналы своей тематики. Для команды **fandom Originals 2024** это любые ориджиналы, для команды **fandom Fantasy Originals 2024** – фэнтезийные и т.д.

Команда *конкретного ориджинала или серии* считается канонической (см. п. **1.2.1.1.**)

1.2.2.2. Сборные RPF считаются тематическими сборными (тематикой может быть какой-либо объединяющий публичных личностей обобщённый признак, напр. род или конкретное направление деятельности, страна и т.п.) и могут выкладывать примерно то же, что и обычные тематические сборные, хотя их основным контентом является RPF с публичными личностями, подпадающими под тематику.

Пример к п. 1.2.2.2 – Контент тематических сборных RPF

Сборная музыкальных исполнителей в жанре рок **fandom K-pop 2024** может выкладывать: **1)** RPF с кей-поп-исполнителями **2)** работы по байопикам кей-поп исполнителей **3)** работы по канонам, в которых присутствует кей-поп-тематика, включая нетематические AU по таким канонам, кроссоверы между тематическими канонами и кроссоверы тематических канонов с нетематическими **4)** кей-поп-AU по любым нетематическим канонам или кроссоверам и любому RPF **5)** ориджиналы, в которых присутствует кей-поп-тематика

1.2.2.3. Команды RPF, не являющиеся сборными – напр. по *конкретной* публичной личности, *конкретному* RPF-пейрингу, *конкретной* группе публичных личностей (не все британские актёры, а только каст конкретного сериала, не весь кей-поп, а конкретная музыкальная группа) могут выкладывать RPF и, с оговорками, FPF. **FIX** Но если ранее RPF-команды могли выкладывать FPF только при конкретной формулировке заявки на участие, теперь эта опция доступна им по умолчанию.

Например, команда актёра может выкладывать RPF с этим актёром **FIX** и FPF по ролям, которые он сыграл или озвучил (т.е. работы по фильмам, спектаклям, мюзиклам, радио-постановкам, рекламным роликам и т.д.) **при условии, что** в таких работах будут присутствовать сыгранные или озвученные им персонажи. Т.е. команда Дэниэла Рэдклиффа не может выложить работу по фильмам о "Гарри Поттере", если в ней не будет самого Гарри.

Команда музыкальной группы может выкладывать RPF с её нынешними и бывшими участниками, а также **FIX** FPF по официальным клипам и текстам песен группы. Если кто-то из участников также занимается актёрской деятельностью, см. пример выше.

Команда спортивной команды может выкладывать RPF с её нынешними и бывшими участниками, **FIX** а если кто-то из них снялся в кино, музыкальном клипе, рекламном ролике или записал песню – то и соответствующий FPF, см. примеры выше.

Также все команды RPF могут выкладывать работы по соответствующим байопикам.

1.3. К участию в ФБ-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 регистр символов, буква из другой раскладки и т.п. При совпадении командных псевдонимов изменить свой псевдоним обязана та команда, которая подала заявку позже.

Пример к п. 1.3 – Частично дублирующие друг друга команды

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

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

Пример к п. 1.3 – Полностью дублирующие друг друга команды

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

1.4. 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 данном случае подразумевается так называемый "командный канон" – всё, что команда указывает в заявке на участие, и всё, что по умолчанию могут выкладывать команды её типа (см. п. 1.2).
Под фандомом подразумевается его социальная составляющая: фандомные юзеры (см. также п. 4.2.4), их взаимодействие друг с другом, в т.ч. в командах на ФБ, фандомные тенденции, кулстори, срачи, мемы про фандом и фандомных юзеров, а не канон и персонажей и т.д.

Например, работу про команду в отрыве от канона на ФБ выложить нельзя, но можно – работу, в сюжете которой вместе с участниками команды задействованы персонажи канона.

Примечание к п. 1.4 – Какие работы про фандом могут выкладывать команды

Исключением из этого правила являются: **1)** визитки **2)** неформатные работы на тех квестах, где они допустимы – напр. 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 ФБ **3)** любые внеконкурсные работы **4)** работы про хуманизации фандомов **5)** любые работы команд, которые оговорили возможность работ о фандоме в заявке на участие

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

2. Приём заявок на участие

Внимательно прочитайте подробные **правила приёма заявок** в отдельном документе.

2.1. Приём командных заявок на участие – офнабор – будет проходить с 12:00 **01.05.2024** по 11:59 **30.06.2024** по времени GMT+3. В течение этого срока заявку нужно отправить в форму офнабора. Но **лучше не затягивать с подачей заявки до дедлайна**, чтобы не оказаться в ситуации, когда команда допустила ошибки в заявке, не успела исправить их вовремя и не была допущена до игры.

Данные из формы видны только нам; какая информация будет опубликована после обработки заявки см. в правилах приёма заявок, в пояснениях по заполнению формы.

2.1.1. Для участия в ФБ-2024 команде понадобится аккаунт на АО3 и командный псевдоним стандартного формата. Прочитать о создании псевдонима можно в нашей справке по АО3.

Если вы впервые создаёте командный аккаунт на АО3, и вам нужен инвайт, чтобы не стоять в очереди регистрации (как правило ожидание занимает 1-2 дня, но иногда очередь притормаживается из-за спам-атак), обратитесь к **Cromo** (дискорд **cromo.org**).

У одного аккаунта на АО3 может быть несколько псевдонимов. Поэтому командам, которые уже играли на ФБ, не обязательно 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 у капитана, зама и/или верстальщика) нескольких команд одинаковы. **Однако в этом случае крайне важно не перепутать псевдонимы при выкладке работ!**

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

- Слово **fandom** пишется строго строчными буквами.
- Регистр названия команды может быть любым.
- Пробелы между словом **fandom**, названием команды и **2024** обязательны.
- Пробелы между словами внутри названия команды не обязательны.
- 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 АО3 не должен позволить использовать в псевдониме. Использовать дефисы без пробелов с обеих сторон – допустимо.

Корректные варианты	Некорректные варианты
fandom **Star Wars** 2024 fandom **StarWars** 2024 fandom **Звёздных Войн** 2024 fandom **Star_Wars** 2024 fandom **star wars** 2024 fandom **STARWARS** 2024	fandom_**Star_Wars**_2024 fandom **Star Wars** 23 Fandom **Star Wars** 2024 FANDOM **STAR WARS** 2024 fandom**StarWars**2024 фандом **Star Wars** 2024
fandom **K-Pop** 2024	fandom **DA Origins - Awakening** 2024

Корректный командный псевдоним необходим для работы скриптов ФБ, поэтому так важно, чтобы его написание соответствовало определённым правилам. Если вы ошиблись при создании псевдонима, его можно исправить, но это лучше сделать до подачи заявки на участие. Заявки с некорректными псевдонимами до исправления приняты **не будут**.

2.1.2. После регистрации на АО3 и создания командного псевдонима команда может приступать к подаче заявки, т.е. заполнению формы офнабора.

Форма офнабора автоматизирована, поэтому заполнять её следует строго определённым образом. Если есть условие, у него есть причина, и не нужно отметать его, как неважное – вероятно, оно важно для скрипта, даже если вы и не видите ничего такого в том, чтобы от этого условия отступить и сделать по-своему.

Чтобы корректно заполнить форму офнабора, внимательно прочтите правила приёма заявок. Ссылку на форму вы найдёте там же.

2.1.2. При любых спорных вопросах, связанных с каноном/тематикой команды, учитывается информация именно из соответствующего пункта командной заявки. Расширить, сузить или уточнить командный канон/тематику и при необходимости изменить название можно только до окончания приёма командных заявок. Помните: то, что вы укажете в заявке, повлияет на то, какой контент вы сможете выкладывать (см. п. **1.2.1**-**1.2.2** и п. **1.4**).

2.1.3. Получив командную заявку мы проверяем её, и, если всё корректно, добавляем команду в каталог участвующих команд и даём ей доступ к коллекциям ФБ-2024, а на веб-странице офнабора – *если команда не отказалась от публикации на ней при заполнении формы* – появится её плашка с одобренной заявкой.

Если что-то указано некорректно, мы уведомляем команду о необходимых исправлениях – при условии, что это возможно.

Если заявка так и не появилась в каталоге в течение суток после её подачи, а уведомление о необходимых исправлениях не пришло, обратитесь к **Cromo** (дискорд **cromo.org**) или просто заполните и снова отправьте форму с учётом допущенных ранее ошибок.

Если вы подали заявку в дедлайн, и до окончания офнабора остаются считанные часы, ждать сутки ни в коем случае не нужно! При малейших сомнениях сразу же свяжитесь с нами и уточните, точно ли у вас всё в порядке, чтобы не пропустить игру.

2.2.4. Если команда хочет что-то исправить в уже принятой, появившейся в каталоге заявке, это можно сделать только до окончания офнабора, т.е. 11:59 **30.06.2024** по времени GMT+3). Обратитесь к **Cromo** (дискорд **cromo.org**) или заполните и снова отправьте форму, внеся все желаемые исправления. Однако первый вариант предпочтительнее: во-первых, так быстрее, во-вторых, при исправлении формы вы можете случайно допустить какую-то ошибку, которой не было в изначальном варианте, а **актуальной считается последняя корректная заявка**.

Желательно не злоупотреблять правками и **изначально** отнестись к составлению заявки внимательно. Если что-то непонятно, задайте вопросы организаторам или более опытным участникам, посмотрите на примеры уже принятых заявок в каталоге участвующих команд.

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

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. Подробнее о том, как вступить в команду, см. в правилах приёма заявок.

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

3. Сроки проведения

График ФБ-2024 изображением: гуглдиск | имгбокс

В случае форс-мажора (напр. если АО3 будет проводить техработы в день раскрытия какой-то из коллекций, о чём мы не можем знать заранее) в графике могут появляться изменения. Если они возникнут, о них будет объявлено дополнительно.

3.1. ФБ-2024 проходит с 01.05.2024 (начало приёма заявок) по 02.10.2024 (подведение окончательных итогов голосования).

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

3.3. Конкурсные коллекции **раскрываются для читателей** с 05.07.2024 по 21.09.2024 согласно графику в **20:00 GMT+3** соответствующего дня (в понедельник для коллекций ББ-квеста и по пятницам для всех остальных).

3.4. Конкурсные коллекции **закрываются для выкладки** согласно графику в **12:00 GMT+3** (т.е. **дедлайн – 11:59 GMT+3**) соответствующего дня (в среду для коллекций ББ-квеста и по воскресеньям для всех остальных). См. также п. **9.1.1**.

3.5. График конкурсных выкладок в текстовом виде:

С момента получения командой доступа:
по 11:59 GMT+3 **07.07** *(воскресенье)* – визитка
по 11:59 GMT+3 **14.07** *(воскресенье)* – мибблы от G до T / от G до PG-13
по 11:59 GMT+3 **21.07** *(воскресенье)* – визуал от G до T / от G до PG-13
по 11:59 GMT+3 **28.07** *(воскресенье)* – миди от G до T / от G до PG-13
по 11:59 GMT+3 **04.08** *(воскресенье)* – челлендж / неформат
по 11:59 GMT+3 **14.08** *(среда)* – ББ-квест (макси, иллюстрации к макси)
по 11:59 GMT+3 **25.08** *(воскресенье)* – реверс-квест (визуал, тексты по визуалу)
по 11:59 GMT+3 **01.09** *(воскресенье)* – мибблы от M до E / от R до NC-17 и выше
по 11:59 GMT+3 **08.09** *(воскресенье)* – визуал от M до E / от R до NC-17 и выше
по 11:59 GMT+3 **15.09** *(воскресенье)* – миди от M до E / от R до NC-17 и выше
по 11:59 GMT+3 **22.09** *(воскресенье)* – спецквест

3.6. Внеконкурсные коллекции **раскрываются для читателей** 05.07.2024 в **20:00 GMT+3** и **закрываются для постинга** 01.10.2024 в **12:00 GMT+3** (т.е. **дедлайн – 11:59 GMT+3**). На протяжении этого срока можно выкладывать внеконкурсные работы в любом порядке. См. также п. **6.7** и п. **6.8**.

4. Контент-ограничения

Все работы, выкладываемые в рамках ФБ-2024, не должны нарушать правил АО3 и правил ФБ-2024.

Также все работы, выкладываемые в рамках ФБ-2024, должны быть:

- **новыми** – то есть, не публиковавшимися нигде ранее
- **завершёнными** – напр. нельзя выложить одну главу фика, но можно выложить одну завершённую часть планирующегося цикла, которая может читаться самостоятельно

Правила рейтинга и контент запрещённого содержания

4.1. Несовершеннолетние персонажи:

4.1.1. **Запрещены** работы, содержащие фотореалистичные изображения реальных детей, вовлечённых в сексуальные сцены или сцены с явным сексуальным подтекстом.

4.1.2. **Запрещены** работы, в которых присутствуют описания или изображения сексуальных сцен и сцен с явным сексуальным подтекстом с детьми до 13 лет. Упоминания допустимы.

Запрет не распространяется на персонажей, выглядящих детьми только внешне, напр. не принадлежащих к человеческой расе.

4.1.3. Работы, в которых присутствуют описания или изображения сексуальных сцен и/или сцен с явным сексуальным подтекстом с подростками 13-17 лет **разрешены при условии**, что в работе будет стоять соответствующее предупреждение. При выкладке таких работ в графе **Archive Warnings*** необходимо отметить **Underage** или **Choose Not To Use Archive Warnings**. Прочитать о предупреждениях подробнее можно в справке по выкладке на АО3 или в п. **9.5.2**.

4.2. Религия, политика, РПФ:

4.2.1. **Запрещены** работы про реально существующих политических и религиозных деятелей, религиозных и политических активистов и блогеров, военных, представителей силовых структур РФ и ближнего зарубежья, а также работы про реально существующие в настоящее время военные конфликты РФ и ближнего зарубежья.

4.2.2. Работы про реально существовавших политических и религиозных деятелей, военных, представителей силовых структур РФ и ближнего зарубежья, скончавшихся в 1924-1974 гг. (50-100 лет назад), допустимы только в джене.

4.2.3. Работы про святых различных конфессий допускаются или не допускаются по согласованию с консультантом по рейтингу и запрещённому содержанию.

4.2.4. Работы про реально существующих непубличных личностей **не допускаются**, за исключением случаев, когда такой 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 может быть и непубличным – главное, чтобы команда могла подтвердить его наличие.

Если реально существующая непубличная личность просит снять с ФБ работу с её участием, **работа снимается**, даже если у команды было согласие на публикацию.

4.3. Коммерция на АО3 **запрещена**.
Это значит, что на АО3 нельзя размещать ссылки, ведущие *напрямую* на Ярмарку Мастеров, Patreon, Boosty и другие коммерческие ресурсы, а также рекламировать и обсуждать любые коммерческие услуги.

Ссылки, ведущие на личные страницы авторов, на которых, среди прочего, присутствуют объявления о коммишнах или продаже мерча и т.п., допустимы, но только после деанона. Напр. в примечаниях к работе на АО3 нельзя положить ссылку на бусти автора, но можно после деанона положить ссылку на его твиттер, в профиле которого есть ссылка на бусти.

Выкладывая на АО3 крафт, следует избегать намёков на его массовое производство. Можно выложить фото крафтового значка с изображением персонажа, но фото коробки одинаковых значков выкладывать всё же не стоит.

Организаторы ФБ не курируют ситуации, когда автор планирует продать сделанную для ФБ работу после деанона или предложить команде недостающую работу за плату, если это не происходит непосредственно на АО3. Тем не менее, желательно не забывать, что и ФБ всё-таки не предполагает ни коммерции, ни массового производства.

4.4. Правилами АО3 **запрещены** ссылки на скачивание лицензионных материалов, если у вас нет разрешения на их распространение. Ссылки на просмотр или прослушивание разрешены. Это касается, например, ссылок на скачивание музыкальных файлов или архивов с такими файлами. Для создания фаниксов можно использовать сайты, позволяющие прослушать вашу подборку, такие, как YouTube, Spotify, SoundCloud, Яндекс.Музыка и другие – или встраивать треки для прослушивания прямо на АО3.

4.4.1. Использовать лицензионные аудиоматериалы в клипах при условии, что видеоряд смонтирован командой, а не оставлен без изменений, разрешено и целиком, и частично.

4.5. Правилами АО3 **запрещены** переводы официальных канонических материалов **без разрешения авторов** – за исключением случаев, когда материалы относятся к свободному контенту (напр. распространяются по свободной лицензии, в т.ч. Creative Commons).

Т.о. на АО3 нельзя выкладывать переводы канонических произведений (включая фансаб и фандаб), их адаптаций, любых дополнительных официальных материалов к ним (датабуков, CD-драм и радиопостановок, саундтреков и чарсонгов, статей и интервью и т.п.), а также изданных фанфиков, признанных официально и даже ставших частью франшизы.

Некоторые пользователи АО3 пренебрегают этим запретом, но это не значит, что с них нужно брать пример: это может привести к нежелательным для вас последствиям, напр. удалению вашей работы. Нам же, в свою очередь, не хотелось бы для ФБ репутации мероприятия, нарушающего правила используемой площадки.

4.5.1. Правилами АО3 **допускается** цитировать переводы офматериалов в фандомных статьях: аналитике, рецензиях, обзорах и т.п. Можно также приложить к таким работам ссылку на перевод (но не скачивание!) защищённых авторским правом материалов).

Нельзя воспроизводить перевод офматериала таким образом, что можно проигнорировать ваши дополнения и прочитать его существенную, непрерывную и неизменённую часть.

4.5.2. Мы понимаем, что переводы офматериалов – неотъемлемая часть мультифандома, несмотря на то, что получить на них разрешение зачастую невозможно. Всё же множество фандомов существует только благодаря фанатским переводам канона.

Поэтому вы можете выложить перевод официальных канонических материалов вне АО3 на любом удобном вам ресурсе так, чтобы он был доступен без регистрации, в соответствии с п. 9.8. Мы добавим работу в наши каталоги, также расположенные вне АО3. Таким образом, правила АО3 не будут нарушены.

4.6. Объём цитат **не должен превышать** 30% от общего объёма текста.
Данное правило прежде всего касается фанфиков, для неформата оно не столь актуально. Напр. текстовая составляющая стикерпака для телеграма может содержать исключительно цитаты из канона, фандомная аналитика может быть выстроена вокруг цитат из различных источников.

В фанфиках цитаты должны использоваться в разумных пределах. Обыгрывать каноничные диалоги, письма, дневниковые записи, цитируя их в тексте – можно, буквально скопипастить каноничное произведение, потому что "первые пять глав в фике всё по канону, только потом начинаются расхождения" – нет. Помимо самого п. **4.6** это может нарушать и п. **4.5.1**: в нём речь идёт о переводах, но точно так же нельзя воспроизводить офматериал таким образом, что можно проигнорировать ваши дополнения и прочитать его существенную, непрерывную, неизменённую часть. Напр. объём цитат не превышает 30% от объёма вашего фика, но это один непрерывный, не изменённый отрывок маленького рассказа – его *существенная* часть.

4.7. АО3 позиционирует себя как архив трансформационных работ. Под трансформацией подразумевается, что исходный материал был каким-либо образом преобразован и претерпел существенные изменения. Т.о. трансформационными работами с т.з. АО3 **не считаются** такие работы, как, например, переводы, каверы или коубы и гифки.

Подобные ограничения зачастую можно обойти одним из двух способов:

- получить разрешение на использование контента в нетрансформативной работе
- использовать нетрансформативную работу для создания трансформативной работы

4.7.1. Переводы фанатских материалов (фанфиков, додзинси, комиксов, стрипов и т.п.) **без разрешения авторов запрещены**.

Выкладывая на АО3 перевод, вы подразумеваете, что у вас есть разрешение автора исходной работы. Мы не требуем предоставлять нам разрешение на перевод, т.к. по умолчанию предполагаем, что оно у вас есть, но если сама команда признаёт, что оно отсутствует, или если автор исходной работы потребует удалить перевод, работа будет снята с ФБ.

FIX Для переводов **заорфаненных работ** и работ с **открытых дверей** действуют те же правила, что и для других: переводить их **без разрешения нельзя**.
Точно так же мы не требуем предоставлять нам разрешение на перевод, т.к. по умолчанию предполагаем, что оно у вас есть, но – см. выше.

4.7.2. Подфики (начитки фанатских материалов – фанфиков, статей, стихов и т.п.) **без разрешения авторов запрещены**.

Выкладывая на АО3 начитку, вы подразумеваете, что у вас есть разрешение автора на озвучивание его работы. Организаторы ФБ не имеют возможности проверить наличие

разрешения у каждого участника, но если выяснится, что разрешение на озвучивание работы отсутствует или если автор исходной работы потребует удалить начитку, работа будет снята с ФБ.

Начитывать можно как работы, выложенные на ФБ, так и работы, выложенные вне ФБ.

4.7.3. Если вы существенно и заметно преобразовываете исходное изображение или видео путём коллажирования и фотоманипуляций или монтажа, работа может быть выложена вне зависимости от наличия разрешения автора, поскольку это делает её трансформационной. Это, тем не менее, не отменяет того, что по требованию автора исходного изображения или видео работа может быть снята с ФБ.

Если вы по какой-то причине используете изображение или видео без существенного и заметного преобразования, вам крайне желательно получить у автора разрешение – за исключением случаев, когда исходное изображение или видео относится к свободному контенту.

Манипуляции с изображениями и видео различны и с т.з. АОЗ должны рассматриваться индивидуально, поэтому в данном случае для выкладки не требуется *обязательного* наличия разрешения, однако без существенного и заметного преобразования автор исходного изображения или видео с большей вероятностью может потребовать удалить работу (либо удалить изображение или видео из работы, если это возможно: напр. иллюстрацию к фандомной статье можно удалить, не удаляя саму статью).

Если автор изображения или видео потребует удалить его из работы, неотъемлемой частью которой оно является, работа будет снята с ФБ. Если оно не является неотъемлемой частью работы, команда может удалить только его, сохранив саму работу.

4.7.3.1. Если вы делаете колоринг лайн-арта или страницы манги, желательно получить у автора разрешение на использование исходного изображения – за исключением случаев, когда исходное изображение относится к свободному контенту.

Если исходное изображение раскрашено иначе или использована только часть исходного изображения, это достаточное преобразование для выкладки без разрешения, но если автор исходного изображения потребует удалить работу, она будет снята с ФБ.

4.7.3.2. Коубы и гифки не являются трансформативными работами, но их можно сделать таковыми при помощи монтажа. Напр. если вы зацикливаете неизменённый отрывок из фильма, это не трансформация, но если вы склеиваете два разных, не следующих друг за другом отрывка или даже два отрывка из разных фильмов и зацикливаете их – такую работу выложить можно.

Но если вы зацикливаете неизменённый отрывок чужого фанвидео, в котором исходно присутствует монтаж – это, во-первых, не трансформация, потому что монтаж делался автором этого видео, а работа команды по-прежнему – просто зацикливание; во-вторых, если автор исходного видео потребует удалить работу, она будет снята с ФБ, поэтому на использование исходного видео желательно получить разрешение.

FIX В случае выкладки гиф-сета половина или более гифок в сете должны соответствовать условиям, означенным выше – т.е. содержать какие-то элементы монтажа, причём сделанного командой.

4.7.3.3. Каверы не являются трансформативными работами, но их можно использовать в качестве исходников для трансформативных работ. Напр. добавить кавер в фанмикс или сделать под него клип, и таким образом включить в выкладку.

4.8. Сгенерированный нейросетями контент **нельзя** выкладывать на ФБ 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.

Нельзя выложить сгенерированный или переведённый нейросетью текст как самостоятельную текстовую работу: миббл, миди, макси, текстовый неформат *не компиляционного* типа на челлендже, реверсе и спецквесте.

Нельзя выложить сгенерированный нейросетью визуал как самостоятельную визуальную работу: арт, клип, коллаж, иллюстрацию к макси, визуальный неформат *не компиляционного* типа на челлендже, реверсе и спецквесте.

4.8.1. Контент, сгенерированный нейросетями, можно использовать в качестве исходников и дополнительных материалов для оформления или для создания *компиляционных* работ. Напр. сгенерированные нейросетями изображения можно приложить к статьям или фикам в качестве *неголосуемого иллюстративного элемента оформления* (но **нельзя** закрыть ими визуальную часть ББ-квеста или реверса!); можно сделать из них коллаж, сет стикеров или аватаров; можно создать на их основе вышивку, роспись, витраж, пирографию и т.п.

По аналогии **нельзя** сгенерировать сет пирожков – это не работа компиляционного типа, но можно использовать сгенерированные нейросетями фразы для создания сета стикеров или аватаров, в качестве реплик в сделанной командой визуальной новелле или фотокомиксе, добавить на коллаж и т.п.

4.8.1.1. 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.

4.8.1.2. По тому же принципу можно существенно дополнить сгенерированную нейросетью фразу – напр. 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 (см. п. **4.6**).

4.8.2. Созданная и обученная командой нейросеть считается материалом челленджа. В этом случае допускается приложить к ссылке на неё сгенерированные ей фразы или изображения в качестве демонстрации её возможностей.

4.9. Плагиат **запрещён**. Организаторы ФБ на своё усмотрение решают, является ли работа плагиатом.

4.10. Работы, вдохновлённые другими работами, допустимы, но есть нюансы.

4.10.1. Для создания **иллюстраций к чужим работам или неиллюстративного неформата по их мотивам** разрешения не требуется. Написать **фик по чужому арту, коллажу или видео** также можно без разрешения.

Это касается как работ, выложенных на ФБ, так и работ, выложенных вне ФБ.

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

Работа должна быть законченной.
Нельзя выложить на миди низкого рейтинга первую главу фика, а на миди высокого – вторую. А вот законченные части цикла, сиквелы, приквелы таким образом выложить можно. Нельзя выложить несколько глав фика вне ФБ, а несколько принести на ФБ. Но выложить вне ФБ первую законченную часть, а на ФБ вторую законченную часть – можно.

Если вы ***не** является* автором исходной работы, вам нужно получить разрешение автора исходной работы на создание сиквела, приквела или сайд-стори. Если автор исходной работы потребует удалить производную работу, она будет снята с ФБ.

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

4.10.3. 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 производную, она будет снята с ФБ.

> **4.10.3.1.** 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.
>
> 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.

> **4.10.3.1.** 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.

4.10.4. Рекурсивный фанфикшн – когда фан-работа становится каноном для последующих фан-работ на её основе (напр. игравший на ФБ фандом серии фиков "От звезды до звезды") – допустим, но требует разрешения автора исходной работы.

4.10.5. Пародии и ретеллинги канонических произведений допустимы без разрешения. Пародии и ретеллинги фан-работ допустимы с разрешения авторов исходных работ.

4.11. ФБ является русскоязычной игрой, поэтому работы на других языках **не допускаются** – за исключением экспериментальной коллекции (см. п. **6.8**). В текстовых и визуально-текстовых

работах, однако, могут присутствовать нерусские слова, словосочетания, короткие реплики или цитаты, **если от них не зависит понимание происходящего**.

Например: фики, 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.

4.11.1. Учитывайте вышесказанное при создании таких работ, как стикеры для телеграма или аватары. Если такая работа не содержит ничего, кроме текста (в т.ч. 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 весьма условную роль.

Если пак или сет смешанный, напр. в сете аватаров часть на русском, а часть на другом языке или часть – с фандомными изображениями, часть – текстовая, и текст не русский), то соответствующая правилам часть сета должна быть равна половине оргминимума для этой формы челленджа или превышать его (для аватаров или стикеров это 5 и более с русским текстом или фандомными изображениями, остальные можно с английским, албанским, азкабанским).

Если у вас есть сомнения насчёт конкретной работы, обратитесь к организаторам ФБ.

4.12. Правилами АО3 **запрещены** работы, в которых одно слово или сочетание слов дублируется множество раз.

4.13. К работам допускается прикладывать бонусные **неголосуемые** дополнения.
Если к работе приложено бонусное неголосуемое дополнение, это нужно каким-либо образом указать в примечаниях или в самой работе.

4.13.1. Бонусным неголосуемым дополнением может быть практически что угодно, если это не нарушает основных правил АО3, и даже некоторый не трансформативный контент (напр. гифки, скрины, мемы и т.п.), так как в данном случае такой контент лишь незначительное дополнение к трансформативной работе.

4.13.2. Чаще всего в качестве бонусных неголосуемых дополнений к работам выкладываются иллюстрации (к текстам), драбблы (к визуалу) и фанмиксы (к чему угодно) – т.е. 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.

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

4.13.3.1. Если бонусное неголосуемое дополнение лежит внутри самой работы, и при этом голосуемый контент и неголосуемое дополнение **одной** формы (напр. текст и текст), голосуемый контент должен быть разграничен с неголосуемым дополнением, для

чего можно использовать каты, разделители и другие приёмы вёрстки, а неголосуемое дополнение должно быть размещено **после** голосуемого контента.

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

4.13.3.2. Если вы выкладываете под **одной** шапкой **несколько** работ **главами** (см. п. **9.2.3**), то каждая из глав – отдельная голосуемая работа, и **бонусные неголосуемые дополнения отдельными главами приложить нельзя**. Можно разместить бонусы в примечаниях или внутри глав, если последнее не нарушит п. **4.13.3.1** или п. **4.13.3.3**.

4.13.3.3. На таких квестах, как мибблы и миди, приложить бонусом текстовое неголосуемое дополнение можно только в том случае, если количество слов, отображаемое на АО3, **не превысит верхнего порога для этого квеста**, т.е. счётчик АО3 не насчитает вместо миббла – миди, вместо миди – макси. Мы не будем высчитывать, сколько слов занимает ваш бонус, а просто снимем работу.

Поэтому, если ваш миббл или миди с текстовым неголосуемым дополнением на АО3 отображается как миди или макси, выложите бонус ссылкой в примечаниях, а не внутри самой работы.

4.13.3.4. К визуальной работе можно приложить её бонусную неголосуемую версию – напр. 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, реверс или спецквест его же в цвете, как колоринг. Только в этом случае они будут считаться разными работами.

4.13.3.5. Рейтинг бонусного неголосуемого дополнения может отличаться от рейтинга самой работы. Если вы прикладываете бонусное неголосуемое дополнение *высокого* рейтинга к работе *низкого*, его нужно **обязательно убрать под кат** или **приложить не напрямую, а ссылкой**, причём кат или ссылка должны быть понятно подписаны и предупреждать о высоком рейтинге. Если бонусное неголосуемое дополнение высокого рейтинга выложено не ссылкой, не в примечаниях, а внутри работы низкого рейтинга, в этом случае уместно проставить тэг **Not Rated**.

Для чего может использоваться бонус другого рейтинга? Допустим, у вас есть серия артов, которую планируется выложить на рейтинг. Но после проверки оказалось, что больше половины из них – низкого рейтинга.
В этом случае 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 **нельзя смешивать** арты, относящиеся к основной работе, с артами, выложенными в качестве дополнения. Их необходимо разграничить (см. п. **4.13.3.1**).

5. Анонимность и деанон

Работы выкладываются на ФБ анонимно – от командного псевдонима (см. п. **2.1**).

Под деаноном понимается раскрытие авторства конкретной работы или общий деанон квеста после завершения голосования за него (напр. деанон миббловнизкого рейтинга – , это значит, что с все авторы низкорейтинговых миббловна ФБ могут раскрывать себя).

Деаноном считается подтверждение авторства работы непосредственно автором от своего личного логина или командным аккаунтом от комлогина.
Командный аккаунт – это своего рода лицо и голос команды на ФБ, он вправе говорить от имени её участников, поэтому сделанные им заявления рассматриваются соответственно.
Т.о. от командного аккаунта можно написать *"я – автор, и очень благодарен за коммент"*, оставшись при этом анонимным, но нельзя написать *"угадали, автор работы – такой-то юзер"*.

Чужие предположения и утверждения об авторстве работ деаноном не считаются, независимо от того, верны они или ошибочны, анонимны или неанонимны.

5.1. Досрочный деанон запрещён. Исключением является косплей, представленный на аниме-фестивалях или ролевых играх живого действия при условии, что для ФБ делается уникальный фотосет.

5.1.1. Досрочно сдеаноненная работа снимается с ФБ. Полученные за неё баллы вычитаются из суммарного количества баллов команды. При единовременном или поочерёдном досрочном деаноне двух работ это происходит с обеими работами.

5.1.2. При досрочном деаноне третьей работы одного и того же автора, автор дисквалифицируется, и с ФБ снимаются все его работы. Все полученные за них баллы вычитаются из суммарного количества баллов команды.

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

5.2. Использование командных анонимных логинов, созданных для анонимного общения с читателями под работами команды и/или бартера, не считается досрочным деаноном до тех пор, пока с этими логинами не соотносится одновременно авторство конкретных работ и принадлежность логина конкретному участнику команды (если у команды не один общий анонимный логин для всех, а несколько индивидуальных для разных участников).

5.2.1. При деаноне командного анонимного логина, если от этого логина либо не подтверждалось авторство конкретных работ, либо подтверждалось, но **не досрочно**, санкций не следует, однако логин перестаёт считаться анонимным.

Если авторство конкретных работ подтверждалось **досрочно**, в силу вступает п. **5.2**.

Деанон командного анонимного логина происходит, если, например, команда еды **fandom Food 2024** от своего командного аккаунта говорит, что под их анонимным логином **сочная котлетка** отвечает такой-то юзер. Если это говорит сама **сочная котлетка** – тоже.

5.2.2. 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 низкого рейтинга по редкопейрингу. В комментариях к миди вас спрашивают: "А коллаж тоже ваш?". Но если вы ответите "да", то деанон коллажа в установленный правилами срок автоматом сдеанонит и миди! Чтобы этого не произошло, с деаноном коллажа придётся подождать до установленного правилами срока деанона миди.

FIX **5.5.3.** Если в комментариях к работе от командного анонимного логина или командного аккаунта вы утверждаете, что являетесь автором работы и неосторожно позиционируете её как незаконченную, это не является деаноном, зато считается признанием нарушения основного правила ФБ о том, что все работы должны быть законченными, и является причиной для снятия работы.

В зависимости от формулировки организаторы ФБ на своё усмотрение решают, счесть ли такое высказывание признанием нарушения, но лучше всего просто не утверждать ничего подобного до деанона.

5.3. Команда может деанонить *конкурсные* работы, выложенные на квест, после завершения голосования за этот квест.

График деанона конкурсных выкладок в текстовом виде:

с 00:00 GMT+3 **17.07** – визитка
с 00:00 GMT+3 **24.07** – мибблы от G до T / от G до PG-13
с 00:00 GMT+3 **31.07** – визуал от G до T / от G до PG-13
с 00:00 GMT+3 **07.08** – миди от G до T / от G до PG-13
с 00:00 GMT+3 **15.08** – челлендж / неформат
с 00:00 GMT+3 **28.08** – ББ-квест (макси, иллюстрации к макси)
с 00:00 GMT+3 **04.09** – реверс-квест (визуал, тексты по визуалу)
с 00:00 GMT+3 **11.09** – мибблы от M до E / от R до NC-17 и выше
с 00:00 GMT+3 **18.09** – визуал от M до E / от R до NC-17 и выше
с 00:00 GMT+3 **25.09** – миди от M до E / от R до NC-17 и выше
с 00:00 GMT+3 **02.10** – спецквест

5.4. Команда может деанонить *внеконкурсные* работы после завершения голосования за последний квест, после/во время раскрытия коллекции которого они были выложены. Это касается как обычной, так и экспериментальной внеконкурсных коллекций.

График деанона внеконкурсных выкладок в текстовом виде:

с 00:00 GMT+3 **17.07** – внеконкурс, выложенный **04-11.07**
с 00:00 GMT+3 **24.07** – внеконкурс, выложенный **12-18.07**
с 00:00 GMT+3 **31.07** – внеконкурс, выложенный **19-25.07**
с 00:00 GMT+3 **07.08** – внеконкурс, выложенный **26.07-01.08**
с 00:00 GMT+3 **15.08** – внеконкурс, выложенный **02-11.08**
с 00:00 GMT+3 **28.08** – внеконкурс, выложенный **12-22.08**
с 00:00 GMT+3 **04.09** – внеконкурс, выложенный **23-29.08**
с 00:00 GMT+3 **11.09** – внеконкурс, выложенный **30.08-05.09**
с 00:00 GMT+3 **18.09** – внеконкурс, выложенный **06-12.09**
с 00:00 GMT+3 **25.09** – внеконкурс, выложенный **13-19.09**
с 00:00 GMT+3 **02.10** – весь внеконкурс

5.5. В случае если команда выбыла из игры, она может деанонить все свои работы.
Под выбыванием на ФБ-2024 подразумевается выбывание команды по собственному желанию, поскольку из-за нюансов правил этого года это единственная возможная причина.

5.6. Снятые с ФБ или удалённые с АО3 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

ФБ делится на шесть левелов, включающих тринадцать квестов.

Как и в прошлом году, **ни один из квестов ФБ-2024 не обязателен для выполнения**: команды могут выбрать только те, которые они в силах закрыть – или даже пропустить все, выложив лишь внеконкурс.

Оргминимум – это минимальное количество работ, которое нужно выложить в коллекцию квеста, чтобы он считался закрытым. Максимальное количество работ **не ограничено**.

Успешным закрытием квеста считается наличие оргминимума в коллекции квеста на 11:59 GMT+3 последнего дня выкладки этого квеста.

Пропуском квеста считается отсутствие оргминимума в коллекции квеста на 11:59 GMT+3 последнего дня выкладки этого квеста и до окончания голосования за него.

Чтобы закрыть все квесты без исключения, понадобится 15 работ:

визитка – **1** работа – fk24_visit_card
мибблы от G до T / от G до PG-13 – **2** работы – fk24_gt_mibbles
визуал от G до T / от G до PG-13 – **1** работа – fk24_gt_visual
миди от G до T / от G до PG-13 – **1** работа – fk24_gt_midi
челлендж / неформат – **1** работа – fk24_challenge
ББ-квест (макси) – **1** работа – fk24_bb_maxi
ББ-квест (иллюстрация к макси) – **1** работа – fk24_bb_illustrations
FIX реверс-квест (визуальная часть) – **1** работа – fk24_reverse_visual
FIX реверс-квест (текстовая часть) – **1** работа – fk24_reverse_texts
мибблы от M до E / от R до NC-17 и выше – **2** работы – fk24_me_mibbles
визуал от M до E / от R до NC-17 и выше – **1** работа – fk24_me_visual
миди от M до E / от R до NC-17 и выше – **1** работа – fk24_me_midi
спецквест – FIX **1** работа – fk24_sp1 и/или fk24_sp2

6.1. Левел 1
Любой рейтинг
Первый левел состоит из одного квеста. Квест **не обязателен** для выполнения.

6.1.1. Визитка *(необязательный квест)*
Визитка представляет собой презентацию командного канона или тематики в любой допустимой для выкладки на АО3 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 выбирать вам.
А уже с чем-то из этого можно скомпоновать ссылки и цитаты из других источников.

Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна**.

Коллекция для выкладки: fk24_visit_card

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**.
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 макси.

Несколько разных существенно различающихся визиток (напр. 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** (см. п. **9.2.3**).

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 не совпадать с принятым на ФБ разграничением.

Второй левел делится на три квеста, **не обязательных** для выполнения. Тем не менее, если вы всё же их выполняете, количество работ должно соответствовать оргминимуму.

6.2.1. Мибблы *(необязательный квест)*
Драббл: оригинальный или переводной текст до 1000 слов включительно.
Мини: оригинальный или переводной текст от 1001 до 4000 слов включительно.
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **две** работы любой формы.

Коллекция для выкладки: fk24_gt_mibbles

6.2.2. Визуал *(необязательный квест)*
Изображения, сгенерированные нейросетями, не считаются визуалом на ФБ.
Форма: арты (включая нарисованные командой стрипы, додзинси и комиксы), клипы (включая рисованную анимацию, а также рисованные гифки, анимированные коллажи, коубы и **FIX** гиф-сеты при условии соответствия п. **4.7.3.2**), коллажи (включая тамблер-коллажи, мудборды, аэстетики, манипы, сколлажированные командой стрипы, додзинси и комиксы, обои для рабочего стола или мобильного устройства, календари), а также 3D-арты, выполненные командой в специальных программах, если они демонстрируют 2D-изображение, например, так или так (демонстрация объёмной 3D-модели с разных ракурсов – материал челленджа), в том числе использование *созданных командой* 3D-моделей для последующего коллажирования и/или дорисовки.
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа любой формы.

Коллекция для выкладки: fk24_gt_visual

6.2.3. Миди *(необязательный квест)*
Миди: оригинальный или переводной текст от 4001 до 15000 слов включительно.
Миди не может быть сборником мибблов. Это единый цельный текст. Также допустимо использовать сюжет в сюжете или рамочную композицию, которая включает в канву общего сюжета отдельные небольшие произведения (напр. Декамерон, сюжет которого состоит в том, что группа молодых людей делится друг с другом историями, и эти истории могли бы читаться самостоятельно, если бы не соединяющая их сюжетная "рамка").
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа.

Коллекция для выкладки: fk24_gt_midi

Примечание к п. 6.2.1 и 6.2.3 – 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** (в том числе твёрдые формы, венки сонетов, белые стихи, верлибры, стихотворения в прозе, баллады, былины, поэмы, пьесы и т.п.) **считаются миббламы или миди** в зависимости от количества слов и выкладываются на соответствующие квесты.

Примечание к п. 6.2.1 и 6.2.3 – Количество слов

Количество слов в текстах определяется по встроенному функционалу АО3. Его можно увидеть в последней графе шапки **Stats** > **Words** при её выкладке или предпросмотре.

Если несколько работ выложены главами под одной шапкой (см. п. **9.2**), в шапку выводится общее количество слов, поэтому пограничные работы 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. При переводе с иероглифических языков количество слов определяется по количеству слов *в переводе*.
Если оригинал выложен вне АО3, его нужно пересчитать через черновик АО3.

6.3. Левел 3
Любой рейтинг
Третий левел состоит из одного квеста. Квест **не обязателен** для выполнения. Тем не менее, если вы всё же его выполняете, учитывайте, что ввиду специфики квеста у многих форм работ есть особый дополнительный оргминимум (например, для сета аватаров оргминимум – 10 аватарок, а для фанмикса – 5 треков). Если оргминимум для интересующей вас формы не указан в списке ниже, обратитесь к организаторам.

6.3.1. Челлендж / Неформат *(необязательный квест)*
Под неформатом понимается работа любой допустимой для выкладки на АО3 формы, за исключением работ, относящихся к другим квестам. То есть, неформатом **не могут** быть драбблы, мини, миди, макси, арты, клипы, коллажи, включая вариации этих работ, перечисленные в п. **6.2.2** или п. **6.5.2** и примечаниях к ним).
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа любой формы.

Коллекция для выкладки: fk24_challenge

Примерный список возможных форм челленджа. За уточнениями касательно любых других форм обращайтесь к организаторам ФБ.

- Статьи, аналитика, обзоры, рецензии
- Гайды, туториалы, мастер-классы (путеводители по фандому или канону; шуточные или реальные инструкции от "как приготовить Солянку Архонта" до "как построить Звезду Смерти в гараже"; гайды вроде этого в самых разных вариациях и т.п.)

- Инфографика
- Алфавиты, глоссарии
- Географические карты канонных территорий, 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, лэндинги, лонгриды
- Кроссворды
- Загадки, задачи, шарады (от 5 шт строго одной формы: пять шарад можно, две загадки, одну шараду и две задачи – нет)
- Тесты
- Сеты малых стихотворных форм (одностишия, двустишия, четверостишия, пирожки, порошки, лимерики, хайку, танка, рубаи, частушки, мадригалы, эпиграммы, вредные советы и т.п. 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 приложения и т.п.)
- Подфики (начитка фанфика, фандомной статьи 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 напр. здесь и здесь)
- Фанмиксы (предназначенный для *прослушивания* плейлист от 5 треков или список треков и ссылка на плейлист, если его невозможно встроить; см. также п. **4.4**: 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 и браузерные игры, в т.ч. визуальные новеллы
- Гайды, карты и моды для компьютерных игр
- Виджеты, информеры, шимеджики, скринсейверы
- Скины для программ
- Шрифты (цифровые, с полным/достаточным для полноценного использования набором символов; если шрифт текстовый, а не символьный (напр. из фандомной символики), наличие кириллической раскладки обязательно)
- 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 (демонстрация объёмных 3D-моделей, выполненных командой в специализированных программах; *если вы имитировали 3D-эффект "вручную", например, вот так, то это визуальный квест; созданный командой 3D-арт, демонстрирующий 2D-изображение, а также арт, для создания которого использовалась выполненная командой 3D-модель в качестве основы для последующей дорисовки, коллажирования также выкладывается на визуал*)
- ASCII-графика, рисунки, составленные из буквенных, цифровых символов, символов знаков пунктуации, слов
- MMD-видео
- Рисунки, картины и живописные полотна (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)* выкладываются на визуальный квест)
- Стрит-арт и граффити (сфотографированные так, чтобы было видно, что это действительно стрит-арт или граффити, от 1 фото; обычный арт, реалистично имитирующий стрит-арт или граффити, это визуальный квест)
- 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. **4.7.3.1**)
- Профайлы и досье персонажей (составленные командой и оформленные в графическом виде – от 1 шт.)
- 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)
- Фейковая полиграфия (фейковые обложки книг и журналов, объявления, приглашения, визитки, этикетки, дипломы, сертификаты и т.п.)
- 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, выжигание, роспись, декупаж, витраж и др. с персонажами, сценками, пейзажами из канона, узнаваемой канонной символикой, стилизацией и т.п.; от 1 фото)
- Вышивка и схемы для вышивки (созданные или существенно переработанные командой; от 1 фото или схемы; **FIX** если вышивка абстрактна и представляет собой повторяющийся узор, для её представления достаточно фото завершённого элемента узора, но если вы вышиваете что-то конкретное, напр. персонажа, то для представления вышивка должна быть завершена полностью)
- Самый разнообразный крафт и хэнмейд, 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)
- Фотоистории/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)
- **FIX** Флористические композиции с очевидными фандомными мотивами или условно ассоциирующиеся с фандомом (от 1 фото)
- 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 (напр. такие или такие или такие, сет от 5 шт.)
- Бесшовные фоны (сет от 5 шт.)

- Стикеры/эмодзи/смайлики/темы настроений/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 снос"~~ с иллюстрациями; от 5 вариантов)
- Таг ёселф (иллюстрации + перечень качеств; от 5 вариантов)
- Луки персонажей (от 3 шт.; возможно, безопаснее оформлять в виде небольшой фандомной статьи, рассуждающей о том, как могли бы одеваться персонажи – например, при другом финансовом положении, в AU и т.п. – с луками в качестве иллюстраций)
- Модели персонажей, созданные в игровых редакторах, долл-мейкерах и т.п. (от 3 шт.; возможно, безопаснее оформлять как профайлы персонажей)
- Фандомные бинго и дринкинг гейм (сетка от 5x5)
- Фейковый фансаб/фандаб (поскольку накладывается на неизменённые канонические материалы, выкладывается вне АО3, см. п. **9.7**)
- Перевод офматериалов (официальных новелл, датабуков, интервью, CD-драм, канонизированных фанфиков и др.), включая фансаб/фандаб (**обязательно** см. п. **4.5**)
- Перевод додзинси/комикса/стрипа (с разрешения автора; **обязательно** см. п. **4.7.1**)

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. **4.5** и п. **4.7**) – но **администрация АО3 оставляет за собой право рассматривать работы индивидуально**.

Это мера предосторожности, которая не означает, что выкладки челленджа будут тщательно контролироваться и оцениваться: на АО3 выкладывается столько контента, что это вряд ли физически возможно. В целом АО3 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 безопасны, в жёлтую мы отнесли формы, условно связанные с фандомом или те, которые технически неудобно выкладывать на АО3, или те, которые могут *показаться* сомнительно трансформативными в зависимости от реализации – а оранжевые точно сомнительно трансформативны и наиболее зависят от реализации конкретной работы. Что до красной, такие работы можно выкладывать на АО3 только при наличии разрешения, которое в их случае обычно затруднительно или вовсе невозможно получить, т.к. это канон.

Чтобы снизить риски для команд, работы зелёной, жёлтой и оранжевой категорий не будут считаться снятыми с ФБ, если администрация АО3 сочтёт какие-то из них неподходящими для выкладки на архиве с точки зрения **формы** (но не содержания). Такие работы можно будет перевыложить на какой-то другой ресурс (при условии, что на нём они будут доступны читателям без регистрации) и предоставить новые ссылки для каталога. Голоса за такие работы будут сохранены. См. также п. **7.4**.

Примечание 2 к п. 6.3.1 – Чужое и покупное

Вы **не можете**, например, сделать вышивку по чужой схеме, собрать покупную модель, 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 – и т.д. и т.п.
Схема должна принадлежать вам либо быть вами переработана. Исходник для паззла или принта, макет для вёрстки книги и дизайн её обложки должен принадлежать вам либо быть вами переработан. Покупная модель должна быть вами кастомизирована. Это касается не только приведённых, но и всех подобных примеров.

В ином случае не ясно, в чём заключается работа команды, и что делает её творческой. Собрать одну и ту же покупную модель Чёрной Жемчужины могут тысячи фанатов ПКМ, только вот где здесь фанатское творчество? А будет ли фанатским творчеством печать неизменённого офарта или чужого фанарта на футболке или кружке, выполненная в профессиональной студии за деньги? **Привносите как можно больше от себя.**

6.4. Левел 4
Любой рейтинг
Четвёртый левел делится на два спаренных квеста, **не обязательных** для выполнения. Тем не менее, если вы всё же их выполняете, **FIX** учитывайте, что нельзя выложить иллюстрацию, но не выложить макси на ББ; нельзя закрыть текстовую часть реверса, но не закрыть визуальную. Наоборот в обоих случаях – можно.

6.4.1. ББ-квест

6.4.1.1. ББ-квест: Макси *(необязательный квест)*
Макси: оригинальный или переводной текст от 15001 слова.
Макси не может быть сборником мибблов или миди. Это единый цельный текст.
Также допустимо использовать сюжет в сюжете и рамочную композицию, которая включает в канву общего сюжета отдельные небольшие произведения (напр. Декамерон, сюжет которого состоит в том, что группа молодых людей делится друг с другом историями, и эти истории могли бы читаться самостоятельно, если бы не соединяющая их сюжетная "рамка").
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа.

Коллекция для выкладки: fk24_bb_maxi

Макси может быть выложен без иллюстрации (но не наоборот). При наличии иллюстрации в примечаниях к макси необходимо указать ссылку на работу с иллюстрацией – именно *на работу* из коллекции иллюстраций, а не на само изображение. Если иллюстрация дублируется в текст макси (см. п. **6.4.1.2**), можно сделать ссылкой её.

6.4.1.2. ББ-квест: Иллюстрация к макси *(необязательный квест)*
Иллюстрациями к макси может быть: визуал (см. п. **6.2.2** или п. **6.5.2**) и некоторые *визуальные* формы челленджа (см. прим. в самом конце п. **6.4**).

Изображения, сгенерированные нейросетями, не могут быть иллюстрациями к макси.
Такое изображение можно приложить к тексту макси только в качестве бонуса или элемента оформления, но нельзя выложить как самостоятельную голосуемую работу.

См. также п. 4.8.

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

Коллекция для выкладки: fk24_bb_illustrations

При выкладке иллюстрации нужно указать, какой макси она иллюстрирует. Это можно сделать в примечаниях или в названии работы. Нужно также указать ссылку на иллюстрируемый макси, напр. в примечаниях или графе **This work is a remix, a translation, a podfic, or was inspired by another work**.

Иллюстрация может быть продублирована в макси (но не может быть выложена *только* в макси). Вариантов дублирования два: внутри текста макси и отдельной главой к нему.

Иллюстрация не может быть выложена без иллюстрируемого макси, ведь в таком случае она уже не будет иллюстрацией.

FIX 6.4.2. Реверс-квест

Дополнительный квест **не является постоянным квестом ФБ** и может меняться на другие или отсуствовать вообще, а также изменять своё расположение в зависимости от текущего сезона игры. На ФБ-2024 таким дополнительным квестом будет реверс.

В каком-то смысле можно сказать, что реверс – это ББ-квест наоборот. Но не совсем. Вот наглядный пример их сходств и различий:

Реверс-квест	ББ-квест
исходная работа: визуал и некоторые визуальные формы челленджа	**исходная работа: текст** (макси)
производная работа: текст (любой) и некоторые текстовые формы челленджа*	**производная работа: визуал** и некоторые визуальные формы челленджа*
производная текстовая работа **не может** быть выложена без исходной визуальной (визуал без текста на реверс выложить можно, текст без визуала – нельзя)	производная визуальная работа **не может** быть выложена без исходной текстовой (текст без визуала на ББ выложить можно, визуал без текста – нельзя)
* напр. можно написать по визуальной работе драббл, мини, миди, макси, стихотворение, песню, сет малых стихотворных форм, статью и т.п.	* напр. можно проиллюстрировать макси артом, клипом, коллажем, росписью, вышивкой, пирографией, декупажем, инсталляцией, фотосетом и т.п.
рейтинг любой; у визуальной работы и текста по ней может быть разный рейтинг	**рейтинг любой**; у макси и иллюстрации к нему может быть разный рейтинг

Т.о. основные различия этих квестов заключаются в том, какой тип работы первичен, и в том, что реверс предполагает большее разнообразие текстовых форм и потому проще. Вот уже много лет на ФБ визуальщики и создатели визуального неформата иллюстрируют макси, и реверс – это квест, на котором "иллюстрировать" текстами будут уже их работы.

Хотя почти невозможно определить, какая работа была первична, часть команд наверняка захочет поиграть именно в реверс и закрыть квест так, как он предполагает. Остальные же могут игнорировать квест или воспользоваться этой невозможностью на своё усмотрение – как и всегда на ФБ. Мы не знаем, нарисован ли арт специально для реверса или это, к примеру, низкорейтинговая иллюстрация к макси, автор которого слился, а она осталась неприкаянной.

Наличие реверс-квеста **не означает**, что вы **не можете** выкладывать тексты по визуальным работам на другие квесты в обычном порядке. В этом смысле ничего не поменялось. Однако

реверс-квест может быть удобнее тем, что здесь такие связанные работы можно показать читателям в один и тот же день, а не с разницей в неделю или несколько, как в случае с, например, миди низкого или высокого рейтинга по арту, коллажу или клипу низкого.

6.4.2.1. Реверс: Визуальная часть *(необязательный квест)*
Основой реверс-квеста является визуал (см. п. **6.2.2** или п. **6.5.2**) и некоторые *визуальные* формы челленджа (см. прим. в самом конце п. **6.4**). Как и на визуальных квестах, здесь допустимы диптихи, триптихи, серии артов или коллажей, т.е. одна работа может включать несколько изображений.

Визуальная работа должна предоставлять возможность раскрыть её через текст так, чтобы было понятно, что текст написан именно по ней – напр. быть сюжетной или не быть, но включать какую-нибудь деталь, которая позволит соотнести их друг с другом. Даже в случае с портретом это возможно: пусть, например, выражение лица не будет нейтральным, а отражает какую-то сильную эмоцию; или образ будет не каноничен и позволяет придумать и написать аушку; или в каноничном образе присутствует обычно не присущая ему деталь вроде цветка в волосах (кто его там пристроил, с какой целью, символизирует ли он что-то, может, это ханахаки?), краешка письма в кармане (от кого или кому оно, о чём?), пятна на воротнике (помада? кровь? ночной дожор?) и т.п.

Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа.

Коллекция для выкладки: fk24_reverse_visual

Визуальную часть реверса можно выложить без текстовой.

Если текстовая часть присутствует, необходимо указать в примечаниях к визуальной работе ссылку на соответствующую ей текстовую работу. Визуальную работу можно также продублировать в текстовую (но нельзя выложить *только* вместе с текстовой).

6.4.2.2. Реверс: Текстовая часть *(необязательный квест)*
Задача текстовой части реверс-квеста – "проиллюстрировать словами" работу из его визуальной части, т.е. написать (или подобрать и перевести) к ней текст.

Форма: тексты и некоторые *текстовые* формы челленджа (мибблы, миди, макси, песни, стихи и сеты малых стихотворных форм, пьесы, сценарии, статьи и т.п.). В случае, если интересующей вас текстовой формы нет среди перечисленных, уточните у организаторов ФБ, допустима она или нет. Тексты, сгенерированные нейросетями, не подойдут.

Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа.

Коллекция для выкладки: fk24_reverse_texts

По одной визуальной работе с реверса может быть сколько угодно текстовых.

При выкладке текстовой работы на реверс, нужно указать, по какой из визуальных работ реверса она написана. Это можно сделать в примечаниях или в названии работы. Нужно также указать ссылку на исходную визуальную работу, напр. в примечаниях или графе **This work is a remix, a translation, a podfic, or was inspired by another work**.

Примечание к п. 6.4.1.1 и 6.4.2.2 – Количество слов

Количество слов в текстах определяется по встроенному функционалу АО3. 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 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. При переводе с иероглифических языков количество слов определяется по количеству слов *в переводе*.
Если оригинал выложен вне АО3, его нужно пересчитать через черновик АО3.

Примечание к п. 6.4.1.2 и 6.4.2.1 – Визуальные формы челленджа на ББ и реверсе

ББ-квест: Иллюстрации
Иллюстрация – изображение, **визуализирующее** текст. Исходя из этого фанмикс к макси, кроссворд с вопросами по макси и т.п. являются связанными работами, но **не могут** быть иллюстрациями. Иллюстрациями могут быть следующие визуальные формы челленджа: косплей, куклокосплей, фотокомикс, фотострип, фотоистория, фотосет, фотоинсталляция, хэндмэйд (роспись, витраж, вышивка, декупаж, пирография, авторская кукла и т.д.) и всё тому подобное **при условии, что работы этих форм будут визуализировать макси**.

Если интересующей вас формы нет среди перечисленных, уточните у организаторов ФБ, допустима она или нет.

Реверс-квест: Визуальная часть
Визуальные формы челленджа на реверсе в целом аналогичны вышеперечисленным с той разницей, что они должны предоставлять возможность раскрыть их через текст так, чтобы было понятно, что текст именно по этой неформатной работе. Напр. фотоистория отлично для этого подойдёт, а вот с косплеем могут быть варианты: если образ и окружение точно повторяют канон без каких-то привнесённых от себя деталей и нюансов, а поза и мимика нейтральны, то как отличить работу по косплею от *любой работы с этим персонажем*? В косплее должен присутствовать какой-то признак, позволяющий соотнести с ним текст. Ну, или текстом к такому косплею может быть не фик, а статья про этот косплей – связь работ друг с другом в таком случае будет очевидна.

6.5. Левел 5
Высокий рейтинг (от M до E / от R до N-17 и выше)
Рекомендуем ознакомиться с правилами рейтинга: представления игроков о низком рейтинге могут не совпадать с принятым на ФБ разграничением.

Пятый левел делится на три квеста, **не обязательных** для выполнения. Тем не менее, если вы всё же их выполняете, количество работ должно соответствовать оргминимуму.

6.5.1. Мибблы *(необязательный квест)*
Драббл: оригинальный или переводной текст до 1000 слов включительно.
Мини: оригинальный или переводной текст от 1001 до 4000 слов включительно.
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **две** работы любой формы.

Коллекция для выкладки: fk24_me_mibbles

6.5.2. Визуал *(необязательный квест)*
Изображения, сгенерированные нейросетями, не считаются визуалом на ФБ.

Форма: арты (включая нарисованные командой стрипы, додзинси и комиксы), клипы (включая рисованную анимацию, а также рисованные гифки, анимированные коллажи, коубы и FIX гиф-сеты при условии соответствия п. 4.7.3.2), коллажи (включая тамблер-коллажи, мудборды, аэстетики, манипы, сколлажированные командой стрипы, додзинси и комиксы, обои для рабочего стола или мобильного устройства, календари), а также 3D-арты, выполненные командой в специальных программах, если они демонстрируют 2D-изображение, например, так или так (демонстрация объёмной 3D-модели с разных ракурсов – материал челленджа), в том числе использование *созданных командой* 3D-моделей для последующего коллажирования и/или дорисовки.
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа любой формы.

Коллекция для выкладки: fk24_me_visual

6.5.3. Миди *(необязательный квест)*
Миди: оригинальный или переводной текст от 4001 до 15000 слов включительно.
Миди не может быть сборником миббловъ. Это единый цельный текст. Также допустимо использовать сюжет в сюжете или рамочную композицию, которая включает в канву общего сюжета отдельные небольшие произведения (напр. Декамерон, сюжет которого состоит в том, что группа молодых людей делится друг с другом историями, и эти истории могли бы читаться самостоятельно, если бы не соединяющая их сюжетная "рамка").
Необходимое количество работ для выполнения квеста – **одна** работа.

Коллекция для выкладки: fk24_me_midi

Примечание к п. 6.5.1 и 6.5.3 – 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** (в том числе твёрдые формы, венки сонетов, белые стихи, верлибры, стихотворения в прозе, баллады, былины, поэмы, пьесы и т.п.) **считаются миббловъ или миди** в зависимости от количества слов и выкладываются на соответствующие квесты.

Примечание к п. 6.5.1 и 6.5.3 – Количество слов

Количество слов в текстах определяется по встроенному функционалу АО3. Его можно увидеть в последней графе шапки **Stats** > **Words** при её выкладке или предпросмотре.

Если несколько работ выложены главами под одной шапкой (см. п. 9.2), в шапку выводится общее количество слов, поэтому пограничные работы 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. При переводе с иероглифических языков количество слов определяется по количеству слов *в переводе*.
Если оригинал выложен вне АО3, его нужно пересчитать через черновик АО3.

6.6. Левел 6
Любой рейтинг

Шестой левел состоит из одного квеста. Квест **не обязателен** для выполнения. Тем не менее, если вы всё же его выполняете, количество работ должно соответствовать оргминимуму.

6.6.1. Спецквест *(необязательный квест)*
На спецквесте команды создают работы по одной из двух тем, первую из которых определяют организаторы ФБ, а вторую – капитаны или и.о. капитанов команд.

- Тема 1: **Ритуалы** (существующие и вымышленные ритуалы, церемонии, обряды, обычаи, таинства, традиции)
- Тема 2: **Сила слова** (слова – *не вообще любые, конечно, см. правила спецквеста*, книги и манускрипты, переписки и записки, дневники и летописи, слова силы, вербальная и рунная магия)

Обязательно прочитайте правила спецквеста с подробным описанием обеих тем!

Форма работ: любая, допустимая для выкладки на АО3 – тексты, визуал, неформат. Подробнее см. п. 6.2-6.5.

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

Коллекция для выкладки по теме 1: fk24_sp1
Коллекция для выкладки по теме 2: fk24_sp2

FIX В этом году есть и ещё одно изменение: теперь команды могут не выбирать между двумя темами спецквеста, а выкладывать работы в обе коллекции. Надеемся, это позволит участвовать в спецквесте всем желающим участникам команды – ведь часто бывает так, что мнения разделились, и большинство выбрало одну тему, но были и те, кому по душе другая. А в каких-то командах тема спецквеста определяется первой принесённой на него работой – что может быть неудобно для тех, кто начал работу по одной теме, но не успел закончить до того, как сокомандник принёс работу по другой.

6.7. Внеконкурс

6.7.1. Внеконкурсные работы подчиняются тем же правилам, что и конкурсные. Нельзя выложить во внеконкурс неполный сет аватаров или работу запрещённого содержания.

6.7.2. Внеконкурсные работы выкладываются в коллекцию fk24_ooc

6.7.3. Внеконкурсные коллекции **раскрываются для читателей** 05.07.2024 в **20:00 GMT+3** и **закрываются для постинга** 01.10.2024 в **12:00 GMT+3** (т.е. **дедлайн – 11:59 GMT+3**). На протяжении этого срока можно выкладывать внеконкурсные работы в любом порядке.

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

6.7.4.1. Если после завершения выкладки низкорейтинговых миббловъ в коллекции обнаружился случайно попавший туда высокорейтинговый, его можно перенести в коллекцию внеконкурса.

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

6.7.4.3. Если команда после выкладки случайно удалила работу из конкурсной коллекции, её можно перенести в коллекцию внеконкурса. Вернуть работу обратно в конкурс нельзя.

6.7.4.4. Если работа нарушает контент-ограничения или не соответствует другим требованиям (напр. п. **6.3.1**: 5 аватаров в сете вместо 10, сет малых стихотворных форм, в

котором 3 лимерика и 2 пирожка и т.п.), она снимается с ФБ окончательно – впрочем, при желании вы можете доделать 5 аватаров или разделить пирожки с лимериками, дописать недостающие 2 лимерика и 3 пирожка – и в уже исправленном виде выложить во внеконкурс.

6.7.4.5. Если ваш случай не описан выше или вы сомневаетесь, обратитесь к организаторам ФБ.

6.7.5. Внеконкурсные работы неголосуемы.

6.8. Мультиязычный внеконкурс

На ФБ есть мультиязычная внеконкурсная коллекция, в которую можно выкладывать текстовые и визуально-текстовые работы **на любых языках, кроме русского**.

Внеконкурсной она является прежде всего потому, что полноценно отслеживать соответствие работ на любых языках правилам конкурсных квестов мы не можем. Внеконкурсные же работы хоть и подчиняются тем же правилам, что конкурсные, как минимум не зависят от рейтинга, от специфики некоторых квестов – напр. сложно, не зная языка, установить, раскрыта ли тема спецквеста или действительно ли коллаж иллюстрирует макси, однако во внеконкурсе это не столь важно, поскольку коллаж с макси в любом случае могут лежать там как просто визуал и просто текст, не раскрывающая тему спецквеста работа тоже может лежать там как обычный текст, визуал или неформат. Так что дело не в том, что другие языки "сосланы во внеконкурс".

В совокупности с разрешением пропускать квесты в любом количестве мультиязычная коллекция позволяет отыграть ФБ на любом языке, хоть и внеконкурсом с некоторыми оговорками.

6.8.1. Работы мультиязычной внеконкурсной коллекции подчиняются тем же правилам, что конкурсные и обычные внеконкурсные.

6.8.2. Мультиязычные внеконкурсные работы выкладываются в коллекцию fk24_multi

6.8.3. Мультиязычные внеконкурсные работы выкладываются и деанонятся так же, как и обычные внеконкурсные работы (см. п. **6.7.3**). Однако мультиязычность даёт командам некоторые дополнительные опции.

Напр. команда заранее выкладывает в мультиязычную 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 мультиязычной 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, содержащие любые языки, кроме русского, часто (но **не всегда!**) могут выкладываться как в мультиязычную внеконкурсную коллекцию, так и в обычную внеконкурсную или конкурсную коллекцию – на выбор команды.
Напр. нерусскоязычный комикс можно выложить только в мультиязычную внеконкурсную коллекцию, а вот коллаж с нерусской фразой или сет аватаров с нерусскими словами, краткими репликами – как в мультиязычную внеконкурсную, так и в обычную внеконкурсную (или в конкурсные коллекции визуала и челленджа соответственно), 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. **4.11**.

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, обратитесь к организаторам ФБ.

6.8.5. Если нужного языка нет на АО3, вы можете попросить администрацию АО3 его добавить – или попросить организаторов ФБ 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 ФБ, указав в шапке другой язык. Это нарушение правил АО3, 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 АО3 может этого языка не знать, лучше также продублировать примечание на английском.

7. Снятие и удаление работ

Снятие работы означает её удаление из коллекции ФБ или с АО3:

- если работа к**онкурсная** – удаление с АО3 или из конкурсной коллекции ФБ до завершения голосования за квест, на который она выложена
- если работа **внеконкурсная** (изначально или после переноса во внеконкурс) – удаление с АО3 или из внеконкурсной коллекции ФБ до завершения ФБ, т.е. подведения итогов

Всё нижеперечисленное касается именно таких случаев (за исключением п. **7.5.1** – эта информация интересует нас бессрочно и нужна для понимания работы с АО3)..

Работы могут сниматься организаторами ФБ за несоответствие правилам АО3 и/или ФБ (недопустимое содержание, перебор или недобор рейтинга, перебор или недобор слов, несоответствие оргминимуму, засветка до раскрытия коллекции, плагиат и др.)

Работы могут сниматься по инициативе автора или команды, даже если они не содержат нарушений. Вернуть в уже закрытую коллекцию квеста "случайно" удалённую командой конкурсную работу **нельзя** – такая работа считается снятой по инициативе команды. Её можно перенести в коллекцию внеконкурса или сразу передать автору.

Снятую работу команда обязана **в течение суток** удалить из коллекции квеста (если снимается конкурсная работа) или внеконкурса (если снимается внеконкурсная). Если команда этого не сделает, работа будет удалена оттуда организаторами ФБ.

В ряде случаев снятые конкурсные работы допускается перенести в коллекцию внеконкурса (см. п. **6.7.4**), но этого организаторы ФБ этого за команду сделать не могут. Поэтому, если вы хотите, чтобы работа осталась на ФБ хотя бы внеконкурсом, перенесите её туда сами.

Оставить снятую работу в неофициальной командной коллекции или серии – **допускается**.

7.1. Если конкурсная работа снимается, баллы, полученные за эту работу, вычитаются из суммарного количества баллов команды.
Если у команды не остаётся конкурсных 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 т.ч. вопреки желанию автора работы. Ответственность за подобные решения лежит на команде – организаторы ФБ не вмешиваются во внутрикомандные конфликты.

Автор работы имеет право снять её по собственной инициативе, в т.ч. вопреки желанию команды. Если у него нет доступа к командному аккаунту, а команда отказывает ему в удалении работы из коллекции ФБ или с АО3, он может обратиться к организаторам ФБ или администрации АО3 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 злоупотреблений мы могли принять меры – вплоть до снятия с ФБ команд, отказывающих авторам в праве контролировать свои работы.

7.3. Если конкурсная работа удаляется с АО3 по инициативе **автора исходных материалов**, использованных для её создания (тексты для перевода и начитки, изображения для коллажей и т.п., см. п. **4.7**) FIX или задействованной в ней **непубличной личности** (см. п. **4.2.4**), есть три варианта развития ситуации.

Если на момент выкладки у команды отсутствовало разрешение от автора на использование исходников или от юзера на публикацию работы с его участием, то баллы, полученные за эту работу, вычитаются из суммарного количества баллов команды.

Если на момент выкладки разрешение присутствовало и было отозвано после её завершения, а команда может его предоставить, то баллы, полученные за эту работу, сохраняются.

Если работа не удаляется целиком (напр. из фандомной статьи можно удалить изображения, использованные в качестве иллюстраций, но сама статья останется; из фандомного интервью,

если оно не с одним участником, а с несколькими можно удалить только ответы конкретного участника, но само интервью останется), то баллы, полученные за эту работу, сохраняются.

Если у команды не остаётся конкурсных 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 конкурсная работа удаляется по инициативе администрации АО3 за неподходящий формат, разрешённый правилами ФБ (см. прим. к п. **6.3.1**), баллы, полученные за работу сохраняются. Если у команды не остаётся конкурсных работ этого квеста или количество оставшихся в конкурсе работ меньше оргминимума, квест по-прежнему считается выполненным.

> **7.4.1.** Если голосование за квест ещё открыто, работу можно перевыложить на какой-то другой ресурс (при условии, что на нём они будут доступны читателям без регистрации) и предоставить организаторам ФБ новую ссылку для каталога, чтобы за работу могли проголосовать те, кто не успел ознакомиться с ней до удаления.

7.5. Команда обязана уведомить организаторов ФБ об инициированном не нами удалении работы из коллекций ФБ или с АО3. Если команда этого не делает, и работа не появляется в списке снятых, об этом может уведомить любой обнаруживший это читатель.

> **7.5.1.** Нам также необходима любая возможная информация обо всех случаях, когда работы удаляются по инициативе администрации АО3 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 хостинге, удаляется администрацией хостинга или хостинг прекращает работу, её можно и нужно перезалить на другой хостинг.

7.7. Ссылки на работы, не соответствующие требованиям ФБ, принимаются в дискорде, в канале #вопросы-и-ответы-лето в течение **пяти дней** после раскрытия коллекции квеста, на работу которого поступает жалоба, **FIX** т.е. **с 20:00 пятницы** по **20:00 среды** по GMT+3 для всех квестов, кроме ББ, и с **20:00 понедельника** по **20:00 субботы** по GMT+3 для ББ-квеста.

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 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 7) запрещённому в рамках ФБ политическому, военному, религиозному контенту, а также контенту про реально существующих непубличных личностей (см. п. **4.2**) 8) изображениям и файлам, которые хостятся в ВК – жалобы на такие работы принимаются **бессрочно**.

Жалобы, связанные с нарушением правил АО3, 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 ФБ, лучше обратиться к администрации АО3 и сообщить нам о её решении. См. также п. **7.4**.

8. Голосование

Более подробные правила голосования см. в отдельном документе.

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 квестов (визитка, мибблы, визуал, миди низкого рейтинга; челлендж; макси, иллюстрации к макси; визуальная часть реверса, текстовая часть реверса; мибблы, визуал, миди 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 ФБ появится ссылка на гуглформу-голосовалку. О 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 исключат 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 ФБ, баллы, полученные за эту работу, вычитаются из суммарного количества баллов команды, за исключением случаев, когда работа подпадает под п. **7.4** и частично п. **7.3**.

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.
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.

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 конкурсные коллекции. 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 07.07 по 23:59 **16.07** GMT+3 – визитка
с 14.07 по 23:59 **23.07** GMT+3 – мибблы от G до T / от G до PG-13
с 21.07 по 23:59 **30.07** GMT+3 – визуал от G до T / от G до PG-13
с 28.07 по 23:59 **06.08** GMT+3 – миди от G до T / от G до PG-13
с 04.08 по 23:59 **14.08** GMT+3 – челлендж / неформат
с 14.08 по 23:59 **27.08** GMT+3 – ББ-квест (макси, иллюстрации к макси)
с 25.08 по 23:59 **03.09** GMT+3 – реверс-квест (визуал, тексты по визуалу)
с 01.09 по 23:59 **10.09** GMT+3 – мибблы от M до E / от R до NC-17 и выше
с 08.09 по 23:59 **17.09** GMT+3 – визуал от M до E / от R до NC-17 и выше
с 15.09 по 23:59 **24.09** GMT+3 – миди от M до E / от R до NC-17 и выше
с 22.09 по 23:59 **01.10** GMT+3 – спецквест

9. Требования к выкладке

9.1. Работы выкладываются в приватные коллекции соответствующих квестов.
В процессе игры коллекции раскрываются для читателей согласно графику.

Нельзя сначала выложить работу, а потом добавить в коллекцию ФБ!
Работа, выложенная вне коллекции, считается **засвеченной**, так как опубликована вне ФБ – а работы, выложенные в рамках ФБ, 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.

Конкурсные коллекции **раскрываются для читателей** с 05.07.2024 по 21.09.2024 согласно графику в **20:00 GMT+3** соответствующего дня (в понедельник для коллекций ББ-квеста и по пятницам для всех остальных).

Конкурсные коллекции **закрываются для выкладки** согласно графику в **12:00 GMT+3** (т.е. **дедлайн – 11:59 GMT+3**) соответствующего дня (в среду для коллекций ББ-квеста и по воскресеньям для всех остальных).

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 **несущественное редактирование** выложенных на этот квест конкурсных работ (например, правка опечаток).

Конкурсные визуал и визуальные 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.

Вёрстку, оформление, тэги и примечания – всё, кроме непосредственно самой конкурсной работы и её названия – **можно править** без ограничений.

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

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 коллекции внеконкурса, начиная с момента, когда команда появилась в каталоге участвующих команд и ей был выдан доступ.

Внеконкурсные коллекции **закрываются для выкладки** в **12:00 GMT+3 01.10** (т.е. **дедлайн – 11:59 GMT+3**).

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 ФБ 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**).

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.

FIX **9.1.2.1.** 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.

9.1.3. Конкурсную работу, случайно удалённую из коллекции квеста ФБ 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 ФБ** – либо настраивайте командные коллекции так, чтобы добавлять в них работы могли только вы. Иначе кто-то может по ошибке 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 fk24. Присвоить командной коллекции миббловнизкого рейтинга идентификатор **fk24_gt_mibbles_bnha** (красным выделено совпадение с идентификатором официальной коллекции ФБ, зелёным – название команды) – 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: Мибблы 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: мибблы 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 АО3, которая есть у любой выложенной на АО3 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, мибблов – 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 верхнего порога для квеста миббов, т.е. 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 (см. также п. **4.13**): макси, которое выложено одной главой, но отдельной главой в него *дублируются* голосуемые иллюстрации; 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.)

9.2.3. Вы выкладываете под **одной** шапкой **несколько** работ **главами**.
Такой вариант выкладки допустим для миббов (при условии, что общее количество слов в шапке АО3 не превышает верхнего порога для квеста миббов, т.е. 4000), визуала и неформата, а вот несколько миди или макси под одной шапкой выкладывать **нельзя**.
Также при таком варианте выкладки **нельзя** прикладывать к работам неголосуемые бонусные дополнения отдельными главами – используйте примечания. *Иначе скрипт посчитает такую главу голосуемой работой.*

Напр. это могут быть несколько драббов, фанмиксов, 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.*

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

1. Добавить в шапку тэг **Multiple Works**, необходимый для корректной работы скрипта ФБ. 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.** Названия глав прописываются в полях **Chapter Title**.

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.

При выкладке нескольких работ главами под одной шапкой имеет смысл позаметнее 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 – мибблы, 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 АО3 не превышает верхнего порога для квеста мибблов, т.е. 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. Для выкладки цикла работ можно воспользоваться функционалом серий. Прочитать про него можно здесь.

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

9.3.1. 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.

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.

9.4.1. Категорически **запрещено** хостить изображения ВКонтакте.
Если вы используете ссылку на загруженный в ВК визуал для выкладки на ФБ, то, как только на это пожалуются, работа будет снята и удалена из коллекции ФБ вне зависимости от срока давности нарушения.

FIX Также **запрещено** хостить изображения в дискорде: из-за его новой политики ваш визуал просто не увидят читатели.

9.4.2. Поскольку АО3 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.

9.4.3. О выкладке иллюстраций к ББ-квесту можно прочитать в п. **6.4.1.2**.
Ниже описывается порядок выкладки иллюстраций к работам других квестов.

Если иллюстрация **не будет** выкладываться как отдельная *голосуемая* работа, можно выложить её непосредственно в тексте или отдельной главой к нему (см. п. **9.2.2**).

Если иллюстрация выкладывается **после** иллюстрируемого текста, как отдельная *голосуемая* работа, **после** раскрытия коллекции с иллюстрацией её можно продублировать в текст или дать перекрёстные ссылки в примечаниях к этим работам или сделать эти работы частью цикла.

Если иллюстрация выкладывается **до** иллюстрируемого текста как отдельная *голосуемая* работа, **после** раскрытия коллекции с текстом её можно продублировать в текст или дать перекрёстные ссылки в примечаниях к этим работам или сделать эти работы частью цикла.

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.

Использование тэга **Not Rated** (рейтинг не определён) также **допускается на любом левеле** (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 ФБ т.н. "пограничный рейтинг" и на какой из левелов её выложить – второй или всё-таки пятый – решает сама команда).

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 АО3 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 АО3 саммари не должно содержать ссылок 2) по правилам ФБ 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. **4.11**. ФБ 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 АО3.
Для работ, не содержащих текста, можно выбрать любой язык на ваше усмотрение – например, английский, чтобы увеличить охват аудитории визуала.

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 ФБ **Fandom Kombat 2024** или его будущие синонимы **Фандомная битва 2024**, **ФБ-2024**.

9.5.9. Для заполнения поля **Additional Tags** можно воспользоваться нашей таблицей с переводом некоторых дополнительных тэгов АО3 на русский. Сейчас таблица находится в процессе глобального обновления, она будет заменена позже.

Совета по поводу тэгов, которых нет в таблице, можно спросить в дискорде ФБ, на канале #про-тэги-ао3.

> **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 **fandom XXX 2024**, идентичный вашему командному псевдониму. Тогда после передачи авторства поиск по командному псевдониму внутри коллекций ФБ 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 сработает.*

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 желательно 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 АО3 по техническим причинам (например, это сайт или компьютерная игра), или которые неудобно на АО3 просматривать (например, объёмные комиксы и додзинси), можно выложить вне АО3 на любом удобном вам ресурсе **так, чтобы они были доступны без регистрации**. Разумеется, **при этом не должно быть засветки работы** – то есть, работа вне АО3 должна быть выложена в последний день выкладки или доступна только по ссылке.
Далее есть два варианта:

- *Первый:* вы выкладываете на АО3 несколько скриншотов игры или разделов сайта или страниц додзинси/комикса, а ссылку на саму игру или сайт или читалку с полным комиксом/додзинси прикладываете 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. **4.5**).

9.8.2. Все работы, которые могут быть выложены на АО3, должны быть выложены на АО3, если нет веских причин для обратного: например, автор не хочет, чтобы перевод его работы был выложен на АО3.

9.8.3. Если вы выкладываете работу вне АО3 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 АО3, 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 АО3, но и работ, которые размещаются на АО3 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 АО3, вы подразумеваете, что оно у вас есть, и несёте ответственность за соблюдение правил АО3. Мы не имеем физической возможности проверить наличие разрешения у каждого участника и будем работать с конкретными прецедентами.

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

FIX Если вы согласовывали рейтинг спорной работы с ФБ-рейтингом, можно написать об этом в шапке или в примечаниях, чтобы избежать лишних вопросов и к вам, и к нам. (Но при этом если в процессе согласования вам нужно было что-то добавить или убрать, итоговый вариант все равно необходимо подтвердить у ФБ-рейтинга)

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. Спойлеры выкладок

В контексте ФБ 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 безнадёжно 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.

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**. АО3 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 ФБ 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.