ПРАВИЛА ИГРЫ НА СЕРВЕРЕ AoD.

Содержание

ОБЩАЯ ЧАСТЬ

1. Принятые термины и определения.

2. Основные принципы.

3. Правила РП-смерти.

4. Правила группировок.

5. Правила Зеленых Зон (баз группировок).

6. Правило РП перестрелок.

7. Правила рейдов.

8.Правило Пыток пленного.

9.Правило Допроса.

10. Правило Абьюза и т.д.

11.Правила Адептизма.

12.Правила союзов и нейтралитета между группировками.

ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ

13.Действия, запрещенные на сервере. Последствия, следующие за нарушениями.

14. Связь между игроками.

15. Конфликтные и боевые ситуации.

16. Правило для Экзоскелета и ТБ.

17. Правила постройки.

18. Правила для владельцев автомобилей

19. Артефакты

20. Правила Осады

21. Правила Лицензий.

22. Правила выбросов

23. Правила ПСИ-Воздействий

ПРАВИЛА ИГРЫ НА сервере DayZavr AoD.

Ограничение по возрасту 14+

1. Данные правила **обязательны** к прочтению. Начиная играть на нашем сервере Вы автоматически соглашаетесь с ними. Незнание правил не освобождает от ответственности. При систематическом нарушении правил в возрасте менее 14 лет, а также общей неадекватности игрока, администрация имеет право заблокировать человека на неопределённое время.

Запрещено использование любых цифр и символов в позывном дискорда и лаунчере.

Пример: С4нёк, Нагибатор1337, Ви_ктор, Жор4ик.

Ваш позывной не должен нарушать атмосферу и тематику лора сервера.

Позывной в дискорде, в КПК и в лаунчере игры должен совпадать. Пример: «Slava» в дискорде, «Slava» в КПК, «Slava» в лаунчере игры. Все позывные должны быть только на ЛАТИНИЦЕ.

Запрещено использовать никнеймы содержащие нецензурные выражения, а также приписки или “клан теги”, не относящиеся к имеющимся на сервере.

Обращение к Администрации или РП Кураторам осуществляется только через “📩-новый-тикет” в Discord канале DayZavr.!

ОБЩАЯ ЧАСТЬ

1. Принятые термины и определения.

Roleplay (RP, РП) - отыгрывать своего персонажа. Вести себя так же, как вёл бы себя персонаж в мире и сеттинге сервера, включая его знания об окружающем мире.

NonRP (нонрп) - слова или действия нарушающие РП атмосферу, противоречащие ЛОРу и сеттингу сервера.

Leave RolePlay (LRP) - намеренный выход с сервера для избежания РП ситуации с Мутантами или смерти.

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

Away From Keyboard (АФК) - отсутствие контроля над персонажем во время нахождения в игре.

NewLifeRule (NLR, НЛР) - Правила новой жизни, игнорирование последствий тяжелого ранения . (В течении 15 минут, после тяжелого ранения, вы обязаны находиться на территории ЗЗ . Вы забываете всю РП ситуацию и причину тяжелого ранения которая происходила на протяжении часа до ранения.)

Power Gaming (PG, ПГ) - отсутствие страха за свою жизнь. Действия которые не мог бы себе позволить персонаж в реальной Жизни.

MetaGaming (MG метагейминг, использование метагейминга) – использование и передача какой-либо информации, которая была получена не игровым путем (которой владеет игрок, но не владеет непосредственно персонаж). Метаинформация не имеет сроков давности.

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

ЗЗ или Зеленые Зоны - относительно безопасные территории.

Метабойцы - незримые NPC, представляющие из себя статическое, постоянное количество персонажей, находящихся на точке базирования своей группировки. Метабойцы **-** члены группировки, постоянно находящиеся на своей ЗЗ.

Rule Abuse (RA) - использование несовершенств правил с целью получения собственной выгоды.

Role Play Kill (РПК) - смерть вашего внутриигрового персонажа.

Team kill (TK) — умышленное убийство/нанесение урона члену своей группировки. **Исключение** - самооборона.

ГП - группировка.

2. Основные принципы.

2.1 Игроки менее 14 лет автоматически не попадают в группировки на DayZavr AoD.

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

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

2.4 Администрация восстанавливает потерянные дорогостоящие вещи исключительно при наличии весомой причины (смерть или потеря дорогостоящей вещи из-за проблемы сервера - техническая проблема, доказанный случай РДМ, откат РП-ситуации в которой утеряны вещи) и доказательств (фото или видео), которые смогут подтвердить ваше обращение. Потерянное снаряжение также может быть компенсировано внутриигровой валютой. (Вещи, утерянные из-за рестарта без вышеуказанных причин к восстановлению, не принадлежат).

Примечание: При создании обращения (тикета), если у вас не имеется видеоматериалов (с полной звуковой дорожкой) в качестве доказательства, ваш запрос на восстановление предметов или разрешение возникшей ситуации будет отклонен (за исключением случаев, когда были технические проблемы, и это было опубликовано в новостном разделе сервера).

2.5 РП куратор имеет право вмешиваться в РП процесс группировки который курирует, также любой член администрации имеет право вмешаться в РП процесс если в ситуации игроки нарушают правила сервера.

2.5.1 Администрация оставляет за собой право модерировать RP, если имеются нарушения в RP Процессе!

Пример: Модерирование включает в себя запрет извлечения информации, полученной нечестным путем.

2.6 Если игрок позволяет себе регулярное хамское и неуважительное отношение к Администрации, РП-Куратору или Ивентологу, то последний имеет право принять меры вплоть до бана. Помните, что люди, которые тратят свое личное время на улучшение игрового процесса, делают это для Вас на абсолютно безвозмездной основе, и они не обязаны терпеть подобного отношения к себе.

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

2.8 Срок давности жалобы исчисляется сроком 48 часов от начала ситуации.

В противном случае администрация в праве отказать вам.

2.9 Для обвинения в сторону игрока или доказательства своей невиновности, необходимо предоставить видео без монтажа, начинающееся за +-5 минут до инцидента. Без видео Администрация вправе сразу отказать в рассмотрении ситуации. В случае спорной ситуации основным аргументом будет видеофиксация РП-ситуации Нарушения.

2.10 В некоторых ситуациях администрация вправе вынести решение на свое усмотрение.

2.11 Использование более одного аккаунта (мультиаккаунты) - запрещено, карается перманентной блокировкой

- На одном аккаунте допускается играть только одним персонажем..
- Запрещена передача аккаунта 3-им лицам. За любые взаимодействия с аккаунтом несет ответственность владелец аккаунта.

- Обход блокировки, предусматривает блокировку всех последующих игровых аккаунтов.

2.12 Любые изменения файлов, файлов игры или монитора (цветокоррекция,прицелы и т.д), в особенности те, которые приводят к изменениям в игре, преимуществу над другими игроками, геймплее, повлекут за собой перманентную блокировку игрока.

2.13 Попытка совершения нарушения также наказуема и влечет за собой наказание.

В обязанности игроков входит:

- соблюдать правила Roleplay (RP, РП) - отыгрывать своего персонажа;
- Каждый участник проекта обязан соблюдать лор и утвержденные Администрацией нормы вселенной сталкера.
- Вести себя так же, как вёл бы себя персонаж в мире и сеттинге сервера, включая его знания об окружающем мире.
- члены группировок, которые находятся в игре обязаны находиться в голосовом канале своей группировки (даже если нет возможности говорить, можно выключить микрофон и звук);
- Дополнение: соблюдать пункт правил **14.3.3**
- если Вы не в игре, то не обязательно находиться в голосовом канале.

2.14 Повышение ранга сталкеров-одиночек осуществляется путем выполнения квестов, выдаваемых квестовыми персонажами. Переход из ранга отмычка в ранг новичок - завершение квестов на Деребасе, из ранга новичок в ранг опытный - завершение квестов на Баре, из ранга опытный в ранг ветеран - завершение квестов на Янове.
Для повышения ранга сталкера-одиночки игроку необходимо оформить тикет, куда прикладывается скрин с выполненной соответствующей цепочкой квестов и указывается позывной персонажа.

3. Правила РП-смерти.

3.1 В случае РП-смерти игрок обязуется:

- полностью изменить личность персонажа,
- сменить его позывной
- переписать квенту(квенты нужны в основном игрокам группировок)

Аннулируется любое участие персонажа в группировках. После РП-смерти игрок получает мут на 24 часа в ДС канале DayZavr AoD и блокировку игрового аккаунта на сутки.

Получение РП-смерти возможно:

3.1.1 Посредством РП-казни (РПК).

3.1.2 Вывоза персонажа за Периметр (на Большую Землю) Военными.

3.1.3 Гибель заложника при попытке побега или освобождения приведет к РПК.

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

3.1.5 Проверка на себе урона от любого оружия.

3.1.6 Целенаправленное самоубийство с целью получения выгоды: обнуление ранений или физических потребностей, быстрое перемещение по карте, безвыходная ситуация.

Исключение: Суицид для смены внешности персонажа сразу после предыдущей смерти. (*Пример: Женский персонаж если вы мужчина и наоборот*)

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

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

3.3 Смена персонажа допускается не чаще, чем 1 раз в неделю.

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

3.4 РП-казнь может быть произведена по следующим причинам:

3.4.1 Месть за РП-казнь члена вашей группировки (только непосредственным участникам казни. Следует особо иметь в виду правило 3.5), месть за убийство в простой перестрелке не является причиной для казни.

3.4.2 Шпионаж за группировкой в пользу другой группировки.

Например, доказательствами в шпионаже может послужить шеврон, найденный в инвентаре и т д.

Решение для РПК по данной причине выносит старший состав администрации

3.4.3 Доказанная целенаправленная охота на группировку (Решение для РПК по данной причине выносит старший состав администрации).

3.4.4 При наличии доказательств наличия шеврона в инвентаре, т.е. трофейного шеврона вражеской группировки, шеврона полученного в результате перестрелок (элементы одежды с эмблемой группировки) может являться причиной для РПК не только одиночки, но и члена группировки в войне группировок. При этом подбрасывать шевроны в инвентарь пленника запрещено.

3.4.5 Контракт на убийство дает право группировкам, промышляющим подобным заработком, провести РПК любого персонажа. (**Наемники**)

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

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

3.4.7 Отказ выплачивать запрошенный за заложника выкуп может повлечь РПК заложника. Сумма запрашиваемого выкупа должна быть адекватной (одобряется и обговаривается с кураторами).

3.5 Недостаточным основанием для казни является:

- голос человека;
- слова других игроков;
- снаряжение, униформа, нашивки также не дают возможности идентифицировать личность.

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

3.6 Игроку должна быть внятно и подробно зачитана причина казни.

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

УТОЧНЕНИЕ. Лидеру ГП, РПК можно сделать только по согласованию со старшей Администрацией.

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

3.8 Игрок на протяжении 21 дня не может вступать в ту же группировку в которой был на момент РП-смерти (за исключением переходов, согласованных с Администрацией).

Запрещено казнить более 50% членов группировки.

3.9 Смерть во время нарушения норм поведения или идеологии группировки может приравниваться к РПК в зависимости от ситуации и места события.

3.10 Вывоз военными на БЗ приравнивается к РПК.

Причиной для вывоза на БЗ может являться:

- ***неоднократно доказанные случаи грабежа и мародерства, хранение наркотических веществ (то есть игрок должен иметь при себе наркотические вещества), доказанное крайне продолжительное пребывание в ЧЗО без лицензии;***
- ***укрытие лиц, которые нарушают перечисленные пункты.***

Вывоз на БЗ осуществляется только с разрешения Администрации и только военными. (ОКСОП)

3.11 После проведенного РПК, новому персонажу игрока разрешается взять позывной, который использовался перед погибшим персонажем, с условием того, что персонаж будет новичком в зоне и не будет иметь никаких сведений от прошлых персонажей (см. Мета)

4. Правила группировок.

4.1 Действия группировок не должны противоречить принятой идеологии, политике, согласованному ЛОРу сервера.

Игроку запрещается способствовать и действовать в разрез с вышеописанными нормами внутри группировки.

Пример: попытки заключить союз с группировкой, с которой по лору сервера должна быть непрерывная война.

4.2 Члены группировок могут связывать людей на подконтрольных им территориях (базы, бары и опорные пункты) РП-причина должна быть.

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

4.4 При выходе из группировки Вы должны отыграть неделю (**7 дней**) за сталкера и только после этого можете вступить в другую группировку.

Уточнение: в случае расформирования ГП игроку может быть позволено вступить в другую ГП без отыгрыша сталкера, все будет зависеть от причин расформирования и игрока, в частности.

4.4.1 Бывшие члены группировки также обязаны перед вступлением в другую группировку отыграть не менее недели **Вольным Сталкером.**

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

Уточнение:

4.5.1 Все способы кроме багоюза можно использовать при рейде.

4.5.2 Все способы кроме багоюза можно использовать для простого путешествия по карте (поиск новых путей и т.д.).

4.6 При вступлении в группировку Вы обязуетесь пребывать в ней не менее 2 недель после вступления.(Минимальный срок КД на вступление в другую группировку 7 дней).

Пример: игрок вышел из группировки после вступления через 4 дня. Следовательно, он не сможет вступить в другую группировку на протяжении 10 дней.

4.6.1 Одиночка, движущийся совместно с членами группировки, приравнивается к группировке.

4.7 Вернуться в старую группировку возможно только по истечении **14** дней после **добровольного ухода** из группировки, либо после смены активного состава группировки.

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

Пояснение: тот факт, что добыто все было конкретными людьми не означает что теперь это их собственность. Нужно понимать, что, во-первых, без тех ресурсов, которые предоставляет группировка (база, торговец, хранилища и т.д) всего этого бы не было, а во-вторых, Вы были бойцом большой структуры , а не диктатором личной армии.

4.9 Запрещено объединяться, передвигаться и вести боевые действия более чем **2** союзным группировкам.

4.10 При осуществлении выкупа члена группировки, игроку, который выполняет роль переговорщика, присваивается статус "переговорщика", который защищает его от плена или гоп-стопа на территории ЗЗ или обусловленном месте группировки пленивших. (исключение - PG/агрессия со стороны переговорщика). Этот статус остается в силе до тех пор, пока пленный не будет освобожден, либо казнен. Статус переговорщика действует до момента покидания им территории пленившей группировки.

4.11 При выходе из Группировки, вам автоматически засчитают РПК, поскольку нет Дезертирства.

4.12 Игроки которые вступили в ГП, обязаны написать квенту которая должна содержать:

- ***Рождение персонажа, жизнь до ЧЗО.***
- ***Как ваш персонаж узнал о ЧЗО.***
- ***Каким образом ваш персонаж проник в ЧЗО.***
- ***Как ваш персонаж вступил в ГП.***

4.13 Правила использования гранат для группировок.

Гранатами разрешено пользоваться на постоянной основе всем ГП.

Гранаты запрещены к продаже кому либо, дарению и тд.

Примечание: Если Вы играете за одиночку и нашли гранату, то пользоваться ей можно.

4.14 Продажа оружия

1. Запрещено продавать оружие другим группировкам.

Оружие и боеприпасы предназначены исключительно для внутреннего использования членами ГП.

2. Запрещено к продаже оружие калибра .338 и пулеметы.

Крупнокалиберные снайперские винтовки не подлежат свободной торговле.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: продажа трофейного вооружения.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Одиночкам разрешено продавать оружие, кроме снайперских винтовок калибра .338 и пулеметов.

4.15 Правила перемещения для ГП Монолит Группировка монолит может свободно перемещаться по территориям, расположенным севернее **137** диагонали карты (по линии чуть севернее завода янтарь\ дикая территория \ бар \ дорога от бара к свалке техники).

Группировка монолит может перемещаться до **151** диагонали карты (переход янтарь-агропром/ кпп на выходе со свалки в бар/ переход с ТД на свалку техники), используя Пси-вышки.

Группировке монолит запрещено появляться южнее 151 диагонали карты.

В случае открытия ПВП-зоны на границе допустимой линии перемещения ГП Монолит, члены группировки Имеют Право перемещаться южнее, в пределах ПВП зоны.

4.16 Правило Пси-вышек Группировка монолит может размещать любое количество Пси-вышек на своей территории, не превышая расстояние в 500 м. между вышками.

Расположение Пси-вышки не должно своим действием затрагивать любые ЗЗ (расположение не ближе 500 м. от ЗЗ).

Расположенная Пси-вышка дает право членам ГП Монолит находится в радиусе 1000 м. от нее на закрытой для них территории, указанной в правиле 4.15

Члены ГП Монолит обязаны защищать установленные Пси-вышки, а в случае уничтожения Пси-вышки, в радиусе которой находятся члены ГП, они должны немедленно вернуться на разрешенную для свободного перемещения территорию, или установить новую.

5. Правила Зеленых Зон (баз группировок).

5.1.1. Зеленые Зоны (ЗЗ) являются относительно безопасными территориями в своих границах. На территории каждой Зеленой Зоны (ЗЗ), присутствуют свои метабойцы . Территория зеленой зоны обозначается ФЛАГОМ и/или наличием трейдера и составляет:

- **ЗЗ у ГП ДОЛГ, Свобода, Братва, Чистое Небо в радиусе 100 м от забора базы ГП;**
- **ЗЗ у ГП Учёные в радиусе 100 метров от забора базы ГП;**
- **ЗЗ у КТ Учёные в пределах забора**
- **ЗЗ у ГП Нейтралы в радиусе 100 метров от строений базы ГП;**
- **ЗЗ у ГП Наемники в радиусе 100 метров от забора базы ГП;**
- **ЗЗ у ГП Военсталы в радиусе 100 метров от забора базы ГП;**
- **ЗЗ у ГП ОКСОП территория Базы ОКСОПа и Южного КПП 100 метров от заборов этих ЗЗ;**
- **ЗЗ у ГП ГРЕХ 100 метров от входа в базу ГП;**
- **ЗЗ у Дерибаса в радиусе 75 метров от забора;**
- **ЗЗ КТ Бар "100 Рентген", Рынок, Янов - 100м от флага;**
- **ЗЗ КТ СКПП в пределах забора;**
- **ЗЗ Водокачки на болотах - 100 м от флага;**
- **КТ Наёмников на Затоне - 100 м от забора;**
- **ЗЗ торговцев Припяти - 100 метров вокруг здания торговца;**
- **ЗЗ торговцев Затона - 100 метров вокруг Скадовска;**

- **ЗЗ КПП Лиманск - 50 метров;**
- **ЗЗ завод полихим - в пределах забора;**
- **ЗЗ КПП арм. склады - в пределах забора (шлагбаумы)**

***Пример*: на базе группировки нет ни одного игрока (члена этой группировки).**

В это же время на этой ЗЗ находиться (условно) 100 мета бойцов, соотв. Ваш персонаж не может себя вести так, как будто он пришёл на пустую ЗЗ. Подобное поведение будет расцениваться как NonRP (нонрп).

5.1.2. Исключен

5.1.3 Разрешается связывать игрока в ЗЗ, если его действия имеют nonRP характер, либо же несут явную угрозу для остальных игроков, находящихся в ЗЗ**. В данный момент нужно вести видеофиксацию чтобы в дальнейшем у администрации не было вопросов.**

5.1.4 Военным (**ОКСОП**) разрешено заходить на деревню новичков (Деребас), им разрешено на этой территории досматривать, задерживать и уводить на КПП нарушителей.

5.2 Провокационные действия возле баз группировок могут быть встречены ответным огнем с территории базы. Предварительно, провокатору выдаётся предупреждение.

Уточнение:

5.2.1 Открытие огня из ЗЗ в ответ на оскорбительные жесты , оскорбления в мегафон или стрельба по мутантам не является “открытием ЗЗ”, однако сторона, открывшая огонь, **обязана зафиксировать факт** оскорбительных действий.

5.2.2 На территории ЗЗ не запрещены словесные перепалки в любой форме, исключающей переход с личностей РП-персонажей на личности самих игроков, текущие политические события и т.д. Любые устные провокации не являются причиной для убийства в ЗЗ, в этом случае охране или бойцам группировки, контролирующей ЗЗ, разрешается связать и вывести дебошира за территорию базы группировки либо посадить его в КПЗ.

5.2.3 Если Вы находитесь вне ЗЗ и по вам открыли огонь из ЗЗ, то разрешен огонь в ответ, но, при вашей смерти в вражеской или нейтральной ЗЗ вы получаете РПК. Следует помнить о правиле 5.2.1.

Уточнение:

5.3. Запрещен “Абъюз ЗЗ”, т.е. случаи, когда игрок стреляет из своего ЗЗ, затем прячется, ждет определенное время и снова стреляет. При начале РП или ПВП ситуации за пределами Зеленой Зоны (ЗЗ) возврат в ЗЗ означает ее открытие согласно правилам.

5.4 При смерти во вражеском и на нейтральном ЗЗ, вам также может быть засчитано РПК, так как вражеские мета-бойцы не позволят забрать ваше тело и отнести к доктору.

5.5 На Деревне новичков (Деребасе) приоритет имеют Охрана деревни и Староста. Они являются главными в решении спора в этой ЗЗ.

6. Правило РП перестрелок.

6.1 Данная зона открывается, когда на территории начинается ПВП (радиус зоны ПВП **300 метров**).

6.2 На игроков, находящихся в зоне РП перестрелки, распространяются правила РДМ и ПГ, будь это перестрелка между группировками или сталкерами. Всегда помните про правила.

6.3 Зона РП перестрелки открыта в течении 5 минут, после последнего выстрела по вражескому игроку.

6.4 Игроки, случайно попавшие в зону РП перестрелки, должны немедленно покинуть ее, чтобы не получить урон или не умереть. Не забывайте, если у Вас будет оружие в руках, другие игроки могут принять Вас за врага.

Если же получилось так, что Вы оказались на территории, где происходит перестрелка - поднимите руки и говорите, что никакой опасности не несете. Если Вы, таким образом, решили обмануть, то помните про последствия.

7. Правила рейдов. (Группировки)

7.1 Начало рейда должно быть обусловлено Рп-причиной, которой атакующая сторона придерживается во время рейда. (Жажда наживы, наличие заложника, война по лору).

7.2 Атакующая сторона заранее согласовывает причину рейда с РП-куратором или администратором.

При Рейде нейтральными группировками тех, с кем у них нет войны, они автоматически становятся врагами.

Пример: Свобода и ЧН были в нейтральных отношениях. ЧН объявили рейд Свободе или же помогали в рейде и стали врагами вне зависимости от исхода рейда.

Атакующая сторона ОБЯЗАНА произвести разведку местности. Доказательствами РП куратору, администратору являются: откат со стороны члена группировки,
видеозапись - откат от информатора.(Адепты являются информаторами)

Запрещено каким-либо образом способствовать искусственному сохранению лута перед рейдом. Например, Релог с вещами, продажа чего-либо торговцу перед началом Рейда.

7.2.1 Спасение заложника является твердой причиной для рейда.

7.2.2 Захват конкретного персонажа может являться причиной для рейда, однако, эта причина должна дополнительно быть подтверждена РП-куратором.

7.2.3 Война группировок или жажда наживы являются причинами для рейда.

7.3 Для начала рейда необходимо присутствие не менее 4 членов группировки, которые находятся на своем ЗЗ.(База группировки)
Уточнение: Доказательство о присутствии 4 членов гп (шевроны должны быть видны) на ЗЗ представляется администрации которая одобряет рейд , доказательством может быть РП фото либо же откат где лично член гп атакующей стороны увидел 4 члена гп обороняющейся стороны на территории ЗЗ. (**Всё увиденное через 3-е лицо не является доказательством**)

7.4 Одиночкам запрещено рейдить базы группировок (за исключением РП-событий согласованных с Администрацией).

7.5 Перед проведением Рейда, атакующая сторона должна сгруппировать свои силы непосредственно в 500 метрах от вражеской базы и объявить в общий КПК чат свои требования к обороняющимся. Тем, кто защищается, дается не больше 30 минут на обсуждение условий (член Администрации также скажет игрокам о рейде).

7.6 В случае прямого отказа в требованиях началом рейда является открытие огня со стороны защищающихся. При выполнении требований или во время переговоров начинать рейд запрещено. Если во время, данное для выполнения условий, защищающаяся сторона открывает огонь, то это расценивается как акт агрессии. В этом случае атакующая сторона имеет право начать рейд.

7.7 Во время Рейда и по его окончанию все легко раненые добиваются, захват заложника во время Рейда не запрещается. Захват какого-либо конкретного персонажа является причиной рейда (Личность пленного должна быть подтверждена). Добивание легко раненных во время рейда не является РПК.

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

7.7.2 Запрещено приходить на подмогу какой либо из сторон если рейд уже начался. (касается союзников и только что пришедших игроков)

Запрещено убивать заложника во время рейда.

7.8 Выкуп за заложников

- За бойца 1 ранга максимальный выкуп, который может быть назначен **200.000**
- За бойца 2 ранга максимальный выкуп, который может быть назначен **400.000**
- За бойца 3 ранга максимальный выкуп, который может быть назначен **600.000**
- За бойца 4 ранга максимальный выкуп, который может быть назначен **800.000**
- За бойца 5 ранга максимальный выкуп, который может быть назначен **1.200.000**
- За бойца 6 ранга максимальный выкуп, который может быть назначен **1.500.000**

Одиночки с рангом “**ОТМЫЧКА**” приравниваются к 1 рангу

При получении денег за выкуп заложника, сторона, удерживающая заложника, обязана его передать покупающей стороне ЖИВЫМ!

7.9 Заложник в момент рейда должен находиться на сервере и быть на территории обороняющейся базы. Если заложник сидит в камере, то дверь должна быть открыта.

7.10 На базу группировки может быть совершен только один Рейд за **14** дней.

Исключение: ***захват заложника***, при этом счетчик сбрасывается;

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

7.12 Обороняющаяся группировка после объявления рейда обязана оповестить всех посторонних на своей территории о начале рейда.

Атакующая сторона обязана выпустить и отпустить всех посторонних.

Все посторонние, пожелавшие остаться на территории базы, будут считаться союзниками обороняющейся группировки и могут быть убиты атакующими.

7.13 Все двери, шкафы, автомобили в том числе и сданные сталкерам помещения на территории базы при Рейде должны быть открыты, за закрытыми дверями находится при Рейде - запрещено. **Угонять авто при рейде также запрещено.**

- Нельзя целенаправленно разрушать вещи или их деспавнить;
- Обязательно оповещать при конце рейда во время РП;
- При этом, закупаться у торговца группировки, на которую совершается Рейд – запрещено;
- Время на сбор трофеев после победы атакующей стороны при Рейде - 15 минут;
- Куратор/Администратор который присутствует при Рейде, сообщает, когда рейд окончен и после этого засекает 15 минут;
- Куратору, Администратору обязательно находится рядом и наблюдать за процессом Рейда.

7.13.1 Запрещено брать на рейд в помощь более одной союзной группировки**.**

7.13.2 Группировка Монолит имеет право (используя РП-информацию, оговоренную в п.п. 7.3) объявить рейд на базы ГП "ДОЛГ", "Свобода", "Братва". При этом ГП монолит руководствуется всей главной 7 правил, и так-же должна установить Пси-вышку в радиусе 500м от базы атакуемой ГП, которую необходимо убрать по окончании рейда.

7. Правила рейдов.(Одиночки+Группировки)

7.14 Рейд возможен с помощью слесарной ножовки и кувалды.

7.15 Разрешено рейдить одиночек без согласования с администрацией.

7.16 Рейд тайм - 24/7.

7.17 После рейда застраивать базу нельзя. (KD-time 24 часа).

7.18 Если вдруг вы после захода в игру оказались на застроенной территории - запрещено брать лут с фурнитуры на базе. В данном случае пишите обращение к администрации(тикет).

7.19 Запрещен рейд фракционных баз одиночками. Не забывайте про метабойцов и правило ПГ.

7.20 Разрешено рейдить любые виды палаток (даже те, которые закрыты на кодлок) - для спиливания кодлока подойдет слесарная ножовка.

7.21 Запрещено рейдить двери Т3(Бетонные синие или кирпичные серые двери).

8. Правило Пыток пленного.

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

8.2 При пытках персонаж обязан отвечать на все вопросы и рассказывать информацию которой владеет, но также стоит не забывать, что степень раскрываемой информации зависит от продолжительности пыток и применяемой силы.

8.3 Агрессивные действия или оскорбления могут стать причиной для пыток и для последующего РПК.

8.4 Участники группировки «Наёмники» являются более подготовленными бойцами, в силу чего получить от них информацию сложнее.

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

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

8.6 Характер описанный в квенте персонажа должен соответствовать процедуре проведения допроса. Но стоит понимать, что психопата убийцу в группировку как ОКСОП брать не будут.

9. Правило Допроса.

9.1 Игроки, занимающиеся допросом обязаны вести видеофиксацию для возможных разборов ситуаций, связанных с ними и их отыгрышем.

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

9.1.1 Допрос обязан быть обоснованным, иметь все необходимые основания с точки зрения заинтересованности стороной ведущей допрос.

При пытках персонаж обязан рассказать всю информацию, о которой его спрашивают и которой он владеет в рамках RP.

Уточнение: Легкое избиение не считается допросом.

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

10. Правило Абьюза.

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

К примеру: Ваш персонаж стоит на не высоком объекте (пень и т.д) и Вас не может ударить мутант из-за ограничений механики игры в таком случае вам будет засчитан **АБЬЮЗ**, но если ваш персонаж стоит на относительно высоком объекте (Крыша сарая и выше), то в этом случае **АБЬЮЗА НЕ БУДЕТ**!

10.2 Запрещено, находиться на точке спавна монстров более 20 минут!

10.3 Также запрещено отходить от мутантов ставя блок или же ложиться пока ваши товарищи убивают мутанта.

Использование тяжелого ранения товарищей с целью получения выгоды или переложения ответственности на Администрацию является нарушением правил и не допускается.

11. Правила Адептизма.

11.1 Адепты обязаны выполнять приказы Монолита! Если адепт после активации и получения задания не будет выполнять задания, будет выдано наказание (NonRP).

11.2 Если игровой персонаж во время активированного адептизма умирает, то у Адепта будет засчитано РПК

11.3 При активации Адепта должна быть **весомая РП причина.**

ПРАВИЛА ОТЫГРОВКИ АДЕПТОВ МОНОЛИТА !

Попытки рассказать про монолит, Адептов или сделать вид, что тебе мозги не “промыло” - это нарушение и бан за НОНРП!

11.6.1 После Молитвы твой персонаж ПОЛНОСТЬЮ верен монолиту;

11.6.2 Характер и поведение твоего персонажа не изменяется;

11.6.3 Не подкуп, не допросы, не пытки не заставят твоего персонажа сознаться в том что он Адепт и выдать тайны Монолита;

11.6.4 Адептом можно перестать быть лишь после РП смерти или в ходе РП с дозволения Кураторов\Администраторов, игроки с Вас Адептизм снять не могут;

11.6.5 Лидеров Запрещается Адептить.

ЧТО Адепт МОЖЕТ, И ЧТО Адепт ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ.

11.7.1 Скрывать свою сущность, дарованную ему Монолитом. ОБЯЗАТЕЛЬНО

11.8.2 Внедриться в дела неверных и получить как можно больше информации о них. ПО ЖЕЛАНИЮ

11.8.3 Докладывать Лидеру, Зам. Лидеру, Монолита КОГДА ТОТ САМ ЭТОГО ПОТРЕБУЕТ.

УТОЧНЕНИЕ! Максимально может быть 10 адептов.

Правила ПСИ вышек

11.9.1 Запрещена установка ПСИ вышек ближе 500м. от ЗЗ.

11.9.2 Запрещена установка ПСИ вышек на Южной территории зоны (далее КПП “Сотка”)

11.9.3 Запрещена установка ПСИ вышек ближе 500м. друг от друга

11.9.4 Запрещено брать в руки ПСИ вышки (правило не распространяется на вышки которые были снята по РП спец. прибором) а также носить в инвентаре любые их части (высокая степень облучения , приравнивается к РПК) правило **НЕ** распространяется на членов группировки “Монолит”

12. Правила союзов и нейтралитета между группировками.

12.1 Запрещены союзы и нейтралитеты между группировками у которых противоречат идеологии группировки и их цель в зоне.

Исключение: с разрешения старшей администрации может быть разрешен союз или нейтралитет.

12.2 Нейтралитет между группировками может быть заключен максимум на 3 дня (Нейтралитет может быть продлен), нейтралитет не дает право группировкам передвигаться по зоне в месте, собираться в одну большую группу и противостоять против общего врага, помогать друг другу рейдить базы группировок или приходить на помощь для антирейда.

ДОВЕРЕННЫЕ

12.3 Правила ношения формы доверенных лиц

Разрешено:

- Доверенные имеют право носить форму (штаны, куртку, бронежилет) и шеврон только во время сопровождения своей группировки (ГП), к которой они относятся
- Форма выдаётся исключительно для выполнения задач, санкционированных руководством ГП.
- После завершения вылазки/операции доверенные обязаны сдать форму (элементы экипировки) представителю ГП.

Запрещено:

- Ходить в форме доверенного без сопровождения группировки.
- Передавать, продавать или обменивать форму с другими сталкерами.
- Использовать форму доверенного в личных целях, не связанных с заданиями ГП.

Дополнение: доверенный обязан одеться в полную униформу ГП (куртка, штаны, бронежилет, шеврон) при любом совместном перемещении с бойцами своей группировки.

Уточнение: *Данный пункт правил не распространяется на доверенных ГП Наемники*

ОСОБЕННАЯ ЧАСТЬ

13. Действия, запрещенные на сервере. Последствия, следующие за нарушениями.

13.1. В ЗЗ считается недопустимым использование предметов для физического воздействия (любой удар любым предметом если вы не являетесь владельцем ЗЗ это попадает под пункт правил РДМ) , за исключением использования кулаков.

Если после окончания драки поверженный игрок продолжает провокации и проявляет агрессию, что приводит к новой драке, ответственность за свою жизнь игрок берет на себя.

Примеры:

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

Уточнение: Запрещено добивать людей, находящихся в бессознательном состоянии.

13.2 Необходимо соблюдать правила Roleplay (RP, РП) - отыгрывать своего персонажа. Вести себя так же, как вёл бы себя персонаж в мире и сеттинге сервера, включая его знания об окружающем мире.

13.2.1 Запрещено игнорирование борьбы за выживание и халатное отношение к жизни персонажа.

Примеры: игнорирование кровотечения, неуведомление пленителей о смерти вашего персонажа (это должно быть ясно и четко донесено с соответствующим отыгрышем).

13.3 Запрещен NonRP (нонрп) - слова или действия нарушающие РП атмосферу, противоречащие ЛОРу и сеттингу сервера.

13.3.1 Во внутриигровом текстовом или войс-канале запрещается использование NonRP жаргона/сленга/слов «боги вы где» -во всех проявлениях,“Полутаться”, “Спавниться”и т.п. (данных положений и вещей нет в игровом мире, их использование запрещено, в случае нарушения – **признается NonRP**).упоминание событий или вещей, не подходящих по временным рамкам, трансляция неподходящей музыки или звуков в войс, трансляция музыки без наличия в руках радио или гитары.

13.3.2 Также запрещено после рестарта загрузившись первым бежать из плена.

Например, Вы член группировки Бандит и Вас ведет 4 бойца ОКСОП происходит рестарт после чего Вы заходите на сервер первым и убегаете что по сути не логично т.к условно говоря 4 бойца ОКСОПа находятся рядом с вами и просто бы убили Вас при таких действиях.

13.3.3 Во время перестрелки запрещается:

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

Например: забор из колючей проволоки который не простреливается и т.д.

13.4 Все члены группировок обязаны носить на плече шеврон своей группировки, за исключением скрытых ГП.

13.5 Если сталкер пришел на базу ГП без шеврона, то члены группировки в праве считать этого сталкера шпионом и могут посадить его в КПЗ для дальнейших разбирательств.

13.6. При систематическом нарушении ЛОРа и не следовании идеологии группировки члены группировки или же куратор имеет право наказать нарушителя через **кик и РПК**.

За нарушение данного правила Куратор имеет право выдать нарушителю бан и лычку NoNRP

13.7. Запрещены какого-либо рода постройки и самодельные сооружения (деревянный ящик к этой категорию не относится). При обнаружении подобных построек они будут удаляться со всем лутом внутри и к восстановлению не принадлежит.

13.8. Категорически запрещен **Leave RolePlay (LRP)** - намеренный выход с сервера для избежания **РП** ситуации или смерти.

13.9.1 Выход из игры во время перестрелки (с вашим участием или в вашем присутствии) считается **ЛРП**.

13.9.2 Выход из игры во время нападения мутантов на Вас, считается **ЛРП**.

13.10 Запрещено симулирование краша игры во время **РП-ситуаций (alt-f4)**.

13.11 В случае реального краша игрок обязан связаться с участниками РП ситуации (написать в дискорде конкретному участнику или в общий канал дискорда).

13.12 Запрещен **Away From Keyboard (афк)** - отсутствие контроля над персонажем в то время, как ваш персонаж находится в игре, даже если Вы легли спать у костра или находитесь в безопасном, по вашему мнению, месте.

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

13.14 Смерть во время **АФК** означает автоматический отказ в запросе на возврат вещей.

13.15 Запрещено игнорирование правила **NewLifeRule (NLR, НЛР)** - в случае тяжелого ранения:

- смерть в DayZ считается тяжелым ранением, после чего вашего персонажа без сознания уносят для лечения за территорию КПП ОКСОП, либо на базу вашей группировки;
- Вы забываете всю РП ситуацию и причину тяжелого ранения.
- персонаж может знать, что его ранило (огнестрел или мутанты) так как на теле остаются шрамы, но он не помнит, как их получил;
- в течение 15 минут после тяжелого ранения Вам необходимо находиться в безопасной зоне;
- при приходе в сознание (респавна) после тяжелого ранения, игроку следует отыгрывать плохое самочувствие: ходить медленно, жаловаться на боль и т.д.;
- **грубейшим нарушением правила НЛР является “возврат к трупу” (если вашему персонажу в рамках РП некому рассказать, что и где с ним произошло)**.
- Попытки бежать к месту смерти сразу после смерти для забирания своих вещей считаются абузом и нарушением правил.

13.16 Запрещен Power Gaming (PG, ПГ) - отсутствие страха за свою жизнь.

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

(PG выдается только при получении тяжелого ранения нарушителем) Бывают исключения.

УТОЧНЕНИЕ:

- **Выезд на северную часть (Янов, Рыжий лес, Лиманск, Юпитер, Затон) разрешен в одиночку.**
- **Выезд на северную часть (Припять, Радар) разрешен от 4 человек.**

- **Выезд на ЧАЭС разрешен от 6 человек (минимум 4 для сталкеров-одиночек высоких рангов, Лидеров и Зам. лидеров ГП)**
- **Посещение ЧАЭС - запрещено, т.к. станция охраняется большим количеством мета-бойцов ГП Монолит.**

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

Сталкера-одиночки рангом Опытный, Ветеран, Мастер, Легенда а так-же Лидеров и Зам. лидеров ГП при выезде на северные территории приравниваются к двум людям. Дополнение касается исключительно сталкеров-одиночек.
Пример: Выезд на Припять - один сталкер-одиночка ранга опытный и двое сталкеров-одиночек рангом ниже, или двое сталкеров-одиночек рангом Опытный и выше.

13.16.1. К ПГ приравниваются любые проявления физических агрессивных действий против группы количественно превосходящей вас.

Уточнение: При ситуации 1 к 2 - нарушения нет, а 1 к 3 – уже нарушение
Исключение : Если игрок начал перестрелку 1 в 3 и выиграл, то ПГ нет. Но учитывается состояние игрока на момент перестрелки. Если ты начинаешь перестрелку после анкульсии либо когда вас берут в плен и у вас малое количество здоровья ПГ есть.

13.16.2. За намеренные провокации на ЗЗ группу сталкеров или группировку вы подвергаете своего персонажа к расправе за территорией ЗЗ. которая может привести **к нарушению правила PG**.

13.16.3 Проезд на Северную часть (**За заводом “Янтарь”**) разрешён в одиночку, но не далее территории Янова.

13.16.4 В случае если на Северной части осталось менее 2 человек, игроки которые находятся на территории севера обязаны вернуться на Южную часть в кратчайшие сроки.

13.17 Запрещён **MetaGaming** (метагейминг, метаюз) – использование в игре какой-либо информации, которая была получена не игровым путем (которой владеет игрок, но не владеет непосредственно персонаж). Любая метаинформация не имеет сроков давности и ее использование влечет за собой соответствующее наказание

Уточнение: получение информации из каналов история, инфо о сервере, новости не является метагеймингом.

13.17.1 Метой считаются знания полученные и переданные не игровым путем.

Примечание: Повлекшие РП-казни людей или войну между группировками (в случае если первое или второе произошли и информация была признана метой, то будет произведен откат РП-ситуации, а **распространителю такой меты сулит серьезное наказание**).

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

13.17.3 Запрещено препятствовать проходу игроков на нейтральных ЗЗ так и баз группировок (*например*, не давать пройти модели персонажа к выходу и т.д.).

13.18 Запрещено одиночкам и членам ГП **переодеваться в форму и надевать шевроны чужой группировки**. Формой группировки считаются куртка, бронежилет, противогаз, шлем, ПНВ, перчатки и штаны, получаемые членом группировки при респауне, либо четко выражающие принадлежность к группировке (например, очень специфический камуфляж или шевроны).

Исключения - наемники в силу специфики группировки могут надевать любую форму, кроме экипировки бойцов монолита и греха, для отыгрыша своего РП**. Так же наемники по лору имеют право одеваться в любую одежду исключая шеврон.**

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

13.18.2 Сталкерам-одиночкам запрещается снимать, одевать и использовать шевроны, не подходящие им по текущему рангу (изменять свой ранг путем использования шеврона другого ранга).

13.19 Запрещены любого вида матрешки. (Предмет в предмете который имеет больше слотов чем занимает)

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

13.21 Запрещено передавать свои полномочия группировкам и сталкерам , на любой ЗЗ (Баз ГП и нейтральных)**.**

13.22 Запрещен национализм, расизм. ДАЖЕ АНОНИМНО в КПК (бан от 1 дня до permanent)

13.23 Запрещены оскорбления религии/семьи даже косвенное. (бан от 1 дня до permanent) ДАЖЕ АНОНИМНО в КПК

13.24 Запрещены оскорбления в на почве национальной принадлежности, разжигание розни на основе принадлежности к разным странам мира, языковой принадлежности. В первую очередь мы игроки и играем в игры. А если вы великий политик и воин - будьте любезны демонстрировать это где угодно, но не у нас на проекте. ДАЖЕ АНОНИМНО в КПК.

13.25 Запрещено использование механики рыбалки ,садоводства и ловушек для получения продуктов питания - рыбы, овощей и дичи. Учтите что, поскольку в ЧЗО почва и вода отравлены, использование продуктов, выращенных в Зоне, потенциально опасно для здоровья персонажа.

14. Связь между игроками.

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

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

14.1.2 Запрещены оскорбления игроков, материться НРП ситуациях, оскорблять по гендерному признаку, убивать игроков во время НРП ситуациях.

14.1.3 Запрещено принуждать игроков к аморальным или сексуальным действиям в игре.

14.2 Запрещено использовать внешнее ПО, сервисы, технические недочеты и баги игры, дающие преимущество над игроками.

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

14.3.2 Использование саундпада или подобных ему приложений не запрещается, если будет происходить строго в рамках РП. Для отыгрыша определенных персонажей требуется написать тикет для уточнения и разрешения от администрации.

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

Дополнение:

1. **Сталкеры тоже должны находится в доступных голосовых каналах “Рация” если вы рядом (необходимо дублировать голос даже если посторонних рядом нет);**
2. **“В Зоне” если вы один;**
3. **“Предбанник NonRP” если вы не в игре и хотите пообщаться на NonRP темы (мета запрещена!** во всех остальных рациях общаться только по **RP!)**

14.3.4 Любыми способами запрещено "выкручивать гамму" для получения более светлой картинки.

14.3.5 Запрещено с помощью бага делать персонажа карликом.

14.3.6 Запрещено кормить, вкалывать или поить игроков чем-либо, без их ведома.

Уточнение: При использовании на игроке амнезиака, игрок, дающий его должен четко и ясно дать понять, что сейчас произойдет и какой промежуток памяти человек должен потерять. (Амнезиак присутствует всего у нескольких группировок, и информация о нем неизвестна).

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

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

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

Правила пользования КПК и общения в Сталкерской Сети.

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

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

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

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

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

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

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

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

14.11 Фотография профиля КПК должна соответствовать вашей группировке.

Уточнение: Одиночкам нельзя выбирать фотографии на которых явно изображен член группировки, например Долга или Ученых.

15. Конфликтные и боевые ситуации.

15.1 Запрещен **Random Death Match (RDM, РДМ) и Spawn Kill** - убийства без причины, убийства на месте возрождения, отстрел игроков без какого-либо РП-отыгрыша.**(В частности касается одиночек)** Задание на получение шеврона не является **причиной для убийства**. Вы вольны заполучить шеврон любым другим способом, если этот способ не является абьюзом или обходом правил.

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

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

- Запрещено приказывать убирать оружие во время атаки мутантов на жертву.
- При приказе сбросить оружие вам дается 5 секунд на его сброс (Через инвентарь или же переложить из инвентаря в руки а затем на землю).
  Сброс оружия через “Руки” не является актом агрессии.
- Мародерство не является причиной для порицания или агрессии.

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

15.4 Гоп и жажда наживы не являются причиной для убийства до тех пор, пока жертва не нарушит 15.3

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

15.6 Жесткие оскорбления или действия могут считаться причиной для убийства, однако, это зависит от конкретной ситуации и конкретного места действия.

15.7 Попытка помочь человеку, которого гопают, **не является РДМ**. Однако не стоит забывать про правила **ПГ**.

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

15.9 Угрозы ограбления или убийства, даже если человек не держит оружие в руках обязательны!

***Пример*:** «Сейчас твой хабар станет нашем, отожмем, будешь как миленький!» ДЕЙСТВИЯ И ВЫСКАЗЫВАНИЯ СХОЖИЕ С ДАННЫМИ ЯВЛЯЮТСЯ ПРИЧИНОЙ ДЛЯ ОТКРЫТИЯ ОГНЯ. **Не забывайте про правило ПГ**

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

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

15.12 Запрещено нападать на превосходящую по численности группу, которая уже наставила на Вас оружие.

15.13 Если противники потеряли бдительность (потеряли Вас из виду), то Вы имеете право попытаться нейтрализовать их или сбежать, но в случае провала это **будет расцениваться как нарушение правил.**

15.14 В силу специфики группировки **МОНОЛИТ и ГРЕХ** они не подпадают под раздел правил

Из-за особенности взаимодействия группировки МОНОЛИТ и ГРЕХ с сталкерами и другими группировками:

- зная кто такие Монолит и Грех по **RP ИНФОРМАЦИИ** Вы имеете право открыть огонь по ним без предупреждения, но не забывайте про правила **PG**.

- группировка МОНОЛИТ и ГРЕХ за нахождения у Вас: Контейнеры для артефактов, Детекторов, части мутантов, артефактов или же имея доказательства нахождения данных предметов в вашем инвентаре, группировке МОНОЛИТ и ГРЕХ дается право применить по отношению к вам наказание в виде тяжелого ранения.

15.15 Запрещено связывание рук лицом к лицу с игроком (Для того чтобы связать человека необходимо ввести игрока в бессознательное состояние либо приказать убрать руки за голову (F5) и развернуться спиной).

15.16 Запрещено держать пленного члена группировки в местах заключения **более 3 часов** (Не забывайте что срок может быть увеличен по ряду причин) А **сталкеров не более 2 часов**.. Если на сервере находится как минимум 1 член группировки, то заключенный может предпринять попытку побега каким-либо образом в рамках РП. **Группировка, пленившая игрока, обязуется отыгрывать с ним РП**.

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

15.18 Передача заключенного между кпз не обнуляет срок заключения.

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

15.20 Членам группировок, промышляющих гопом, нельзя забирать абсолютно все вещи. При гоп-стопе (грабеж под угрозой жизни) необходимо оставить: одну единицу огнестрельного оружия, помимо пистолета,минимальное количество патрон(80) что бы добраться до ближайшей нейтральной ЗЗ, один магазин если таковые были при гоп – стопе. Также запрещено забирать все предметы первой помощи. Необходимо оставить: не менее 1 бинта или тряпок, 1-й аптечки, таблеток противорадиационного действия, тетрациклин. Тоже самое касается вещей: без хотя бы одной вещи для переноски предметов, помимо куртки и штанов, оставлять жертву гопа нельзя, также запрещено забирать ботинки и шеврон . Противогазы можно забирать, если оставить взамен свой. Забирать все осветительные приборы также запрещено , ГОПающие обязаны оставлять жертве 1 осветительный прибор и батарейки к нему если они были .

Дополнение: Данное правило распространяется и на случаи освобождения из плена. Если было принято решение отпустить пленного, с него запрещено снимать вышеуказанный минимальный набор вещей, необходимый для выживания. Запрещено отпускать пленного полностью раздетым и безоружным на верную смерть.

Дополнение: **15.21** Запрещено гопать членов собственной группировки без наличия весомых РП-причин. Жажда наживы не является причиной для гопа членов собственной группировки. (Одиночки не являются группировкой).

15.22 Гоп-стопом являются любые агрессивные действия, в т.ч принудительная остановка человека, причина не важна. **(ПРИНУДИТЕЛЬНАЯ ОСТАНОВКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА МАКСИМАЛЬНОМ УРОВНЕ ГРОМКОСТИ ГОЛОСА -3 ДЕЛЕНИЯ)**

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

-- половину от общего количества еды, воды, медицины наличные денежные средства можно забрать все;

- Обязан оставить оружие, адекватное количество боеприпасов, которое позволит жертве гоп стопа дойти до ближайшего торговца.

-медицину в избытке(у человека должно остаться минимум 2 бинта, таблетки антирада, тетрациклин, йод, аптечка если таковая была)

!!!Примечание!!!! Гоп стопом имеют право заниматься сталкеры-одиночки, имеющие ранг Опытный и выше . (данный ранг можно наблюдать в своем профиле дискорда в виде лычки).

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

15.24 Запрещено пытаться развязать себе руки, когда Вы находитесь под наблюдением враждебного игрока в плену.

Дополнение: Если Вас заковали в наручники, вы не сможете самостоятельно выбраться, так как это будет NRP поведение.

15.25 В силу специфики группировок **МОНОЛИТ и Грех запрещено** забирать с их трупов любые вещи, **ШЕВРОНЫ,** кроме оружия, боеприпасов и расходников которые имеются в общем доступе. Присутствие на персонаже или в инвентаре персонажа снаряжения **МОНОЛИТА или ГРЕХА** повлечет **РП-смерть (**Одежда имеет радиационный фон более 10.000 мкР/ч**)**.

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

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

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

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

Если при первом предупредительном выстреле жертва не поняла, что это было адресовано ей, необходимо дать еще один выстрел под ноги. Если после этого человек не остановится и не поднимет руки за голову (не уберет оружие за спину), то разрешено открыть огонь на поражение. Выстрел в тело, граната, выстрел беззвучного оружия за предупредительный выстрел не считается. Предпринимая попытку бегства после предупредительного выстрела в вашу сторону при неудачной попытке в вашей смерти будет только ваша вина.

15.29 Запрещено наносить увечья, несовместимые с дальнейшей жизнедеятельностью. Например, отрезание конечностей у пленного, кормление его человеческим мясом и т.п . Исключение: ситуации, согласованные с РП куратором.

15.30 Любой неопознанный элемент во время активно идущего боя может быть приравнен к врагу со всеми вытекающими. (Для подтверждения ваших действий требуется видеофиксация)

Пояснение: сталкера или члены гп , которые добровольно находятся или движутся на место боевого столкновения, делают это на свой страх и риск. (также учитывайте, что если ваша экипировка будет похожа на одну из группировок, то вас могут принять за врага и убить).

Прочее.

1. Запрещено покидать любым способом пределы карты (Приравнивается к нарушению правила Абуза)

2. Запрещено подсаживаться с помощью игрока/рюкзака и прочих вещей.

16.Правило для Экзоскелета и костюмов хим. защиты.

16.1 Если Вы нашли экзоскелет, то не можете его просто так надеть. Надеть сможете только в том случае, если найдете чертеж экзоскелета либо купите у кого-то его. Так же после получения 2 этих компонентов, Вы должны направиться к ученым или какой-либо группировке, где есть техник, который поможет надеть этот костюм и зафиксировать.

16.2 Запрещено снимать Экзоскелет с персонажа, если Вы не являетесь техником, также снимать экзоскелет нужно по РП, отыгровкой с помощью отверток, плоскогубцев и т д.

16.3 Экзоскелет можно носить с обычной одеждой только экспериментальный образец.(1 уровня)

16.4 Костюмы повышенной химической защиты с замкнутым циклом дыхания (СЕВА, ССП-99, ССП-99М и подобные им) можно одевать только полным комплектом - бронежилет, куртка, штаны, перчатки, ботинки, шлем-сфера с системой дыхания. Допускается использовать пояса с комплектом костюма. Надевать шлема и рюкзаки к комплекту запрещено.

16.5 Костюмы повышенной химической защиты с замкнутым циклом дыхания (СЕВА и подобные им) можно использовать только начиная с ранга "Опытный". Экзоскелеты можно использовать только с ранга "Ветеран". Данное правило касается как сталкеров-одиночек, так и членов ГП.

Исключение: ГП "Ученые" допускается носить защитные костюмы с замкнутым циклом дыхания вне зависимости от ранга в силу специфики ГП.

17. Правила постройки

17.1 Любое строительство на сервере запрещено. Допускается установка дверей в помещениях на базах группировок.

18. Правила для владельцев автомобилей

18.1 Запрещено оставлять транспортное средство в сейф зоне (базы группировок, нейтральные трейдеры, КТ) более чем на 5 часов. Транспортные средства оставленные на трейдере больше, чем на указанное время - удаляются и не возвращаются владельцу! В случае технических сложностей (отключение света, интернета, проблемы с пк или т.п.) администрация разрешает оставить транспортное средство на более длительный срок с уведомлением администрации о сложившейся ситуации через “📩-новый-тикет” в Discord канале DayZavr.

Примечание:
Группировки имеют право хранить на базе своей ГП одно транспортное средство вне паркомата.

18.2 На каждой базе группировки, трейдеров существуют паркоматы, ставьте автомобили в паркоматы, ЛУТ СОХРАНЯЕТСЯ!!!

18.3 Запрещен целенаправленный урон транспорту во время рейда .
Исключения : Допускается случайный рикошет по авто во время рейда фракции.

18.4.1 Остановку транспорта необходимо осуществлять группой. Группа из 2ух игроков может остановить только одно ТС (в том числе в составе колонны, если остальные ТС не были видны), группа из 4х игроков - 2 и более.

В случае, если приказ об остановке подается в пределах ЗЗ от членов группировки, контролирующей эту ЗЗ, то для остановки транспорта достаточно одного игрока, вне зависимости от количества транспорта (прим. поддержка метабойцов).

В случае получения приказа об остановке - вы обязаны это сделать. Если приказ будет проигнорирован - огонь по транспорту разрешен без возможности восстановления через тикет.
Примечание : Одиночки с ролью отмычка и новичок не имеют право останавливать авто с целью наживы и не могут отдавать приказы об остановке.
Исключения: Восстановлению подлежит Авто из автоклуба (при наличии активной страховки).

18.4.2 Целенаправленное нанесение урона игрокам с помощью транспорта при остановке (поворот с попыткой задавить, езда без остановки в направлении игрока) приравнивается к открытию ПВП зоны и разрешает вести огонь по транспорту без возможности восстановления через тикет.
Исключения: Восстановлению подлежит Авто из автоклуба (при наличии активной страховки).

18.4.3 При остановке транспорта, сторона осуществляющая остановку должна находиться в непосредственной близости от дороги, а минимально необходимое количество игроков для остановки (двое) должны быть видны (стоять вне укрытий в полный рост с оружием в руках). Требование об остановке подается визуально (поднятие одной руки необязательно) и голосом (на третьем делении громкости). Разрешается открывать огонь в воздух без глушителя для привлечения внимания.

18.4.4 Если вам дают требование об остановке и ваша машина не является бронированной, то вы обязаны начать остановку незамедлительно. Если же машина бронированная и Вам дали требование об остановке , то вы можете отъехать не далее, чем на 100 метров, без набора скорости. (Правило распространяется на ВСЕХ ИГРОКОВ).

Дополнительно: Группировки Грех и Монолит не обязаны подчиняться требованиям об остановке, поскольку на членов этих группировок не распространяется правило ПГ

18.4.5 Если по какой-либо причине ваш транспорт остановился после дачи приказа об остановке (врезался в препятствие), дальнейшее движение транспорта недопустимо и приравнивается к игнорированию приказа об остановке.

18.5 Разрешен угон транспорта только при соблюдении всех следующих условий:

- автомобиль не был заблокирован или был вскрыт отмычкой перед угоном;
- в автомобиле никто не находился в момент вскрытия.

Дополнительно:
В случае, если у владельца пытаются угнать его машину, владельцу и его товарищам разрешается применять любые методы защиты.

ЗАПРЕЩЕН угон авто, которые стоят на паркомате, не важно стоят с паролем, без него.
ЗАПРЕЩЕН угон Т/С у игрока при ГОПЕ
ЗАПРЕЩЕН угон Т/С на территории ЗЗ группировок.
ЗАПРЕЩЕНО ставить угнанное авто из автоклуба на паркомат
ЗАПРЕЩЕНО ставить угнанное авто из автоклуба на территорию ГП (территорию ЗЗ ГП)
ЗАПРЕЩЕНО угонять авто, которые подписаны ником игрока. В случае угона, авто возвращается владельцу с лутом внутри на момент разбора тикета.
ЗАПРЕЩЕНО Запрещено подбирать предметы вокруг машины, находясь внутри салона!

19. Артефакты

19.1 ЛЮБЫЕ артефакты разрешено носить **ТОЛЬКО** в контейнерах!

19.2 ЗАПРЕЩЕНО Перевозить/Хранить Артефакты в ТРАНСПОРТЕ и ФУРНИТУРЕ без контейнера.

Примечание: Если у Вас заметят артефакты игроки, они могут посчитать Вас облученными и опасными для окружающих, в последствии чего, они могут Вас отправить в больницу.

19.3 Опыты на себе или на окружающих **ЗАПРЕЩЕНЫ!** (PG!)

Исключение: Опыты могут проводить только ученые!

Любая информация по поводу артефактов добывается **ТОЛЬКО** у Учёных (Группировка Ученые или Чистое Небо)!

Артефакты, имеющие положительные свойства, можно носить в инвентаре, если Ваш игровой персонаж имеет по РП информацию, полученную от учёных, об их свойствах! **(Игрок должен иметь при себе откат!)**

19.4 Одновременно сталкер (в том числе в составе **ЛЮБОЙ ГП**) может носить в своем инвентаре **не более 2-х артефактов**.

19.5 Артефакт “Монолит” разрешено носить только членам группировки Монолит. ношение данного артефакта сталкерами приравнивается к правилу PG. Данный артефакт очень радиоактивен и приравнивается к одежде ГП Монолит.

20. Правила Осады

КТ - Территория, подконтрольная определенной Группировке.
ГП - Группировка.

20.1. Осада объявляется за **24 часа!**
20.2. В осаде имеют право участвовать две группировки (Защита\Нападение).
20.3. Группировка имеет право нанимать доверенных для помощи в осаде. (До 5 человек)
20.4. После начала Осады, Доверенные сталкеры не могут прийти на помощь.
20.5. Члены ГП, после начала Осады, могут прийти на помощь.
20.6. Осаду можно объявлять, после захвата\отбития, через 7 дней.
20.7. После начала осады, если игроки погибли, они не могут вернуться на КТ
20.8. Время продолжительности осады, максимально **2 часа.**
20.9. Проведение осады с **18:00 до 23:00 По МСК.**
20.10. Если группировка захватила точку, то на нее **запрещено** заезжать враждебным группировкам.
Пример: Рынок точка ГП "Свобода" Запрещено заезжать на точку ГП "ДОЛГ" ГП "ОКСОП"
20.11. Точка, захваченная Группировкой, приносит в неделю (**7 дней**) 500.000 на счет ГП.
20.12. Разрешено иметь несколько КТ и суммарно они будут приносить 500.000 за 1 КТ.
20.13. В Осаде имеют право участвовать ГП:
Свобода, Долг, Оксоп (только СКПП и завод ПОЛИХИМ), Братва, Нейтралы (в случае если КТ захвачена ЛОРным противником)
20.14. КТ Деребас, принадлежит ГП ОКСОП и запрещена для Осады (Деньги за данную КТ ГП не получает). КТ “Янов” разделена между ГП “ДОЛГ” и ГП “Свобода” и не доступна для захвата другими ГП, кроме ГП “Монолит”.
20.15. Осада проводится от 1 лица!
20.16. Начало Осады обозначается Зеленым флаером / Конец осады обозначается Красным флаером!
20.17. ГП имеет право отказаться от Осады не более 2 раз.
Если ГП отказывается в третий раз, то им засчитывается техническое поражение. КТ передается нападающим.
20.18.1. ЧАЭС является КТ ГП Монолит и не может быть захвачена. Осада КТ ЧАЭС возможна только с целью попасть в саркофаг к исполнителю желаний.
20.18.2. Осада объявляется и проводится в соответствии с общими правилами осад с небольшими изменениями: допускается участие членов администрации в обороне саркофага в качестве бойцов монолита, а также на членов ГП монолит в период проведения осады не действует правило одной жизни и правило НЛР.

20.18.3. Осаду на ЧАЭС могут объявлять все ГП, а так-же группы одиночек в количестве не менее 6-ти человек (запрос на проведение осады через Тикет не менее чем за 24 часа до времени проведения с указанием всех участников и времени начала осады).
20.18.4. Точка, где атакующие собираются перед проведением осады на ЧАЭС - КПП у въезда на прилегающие к ЧАЭС территории. ГП Монолит имеет право организовывать оборону на всей территории станции и прилегающей к ней местности (не ближе 300 м от КПП).
20.18.5. Успехом в осаде считается проникновение атакующих в реакторный зал 4-го энергоблока ЧАЭС - в этом случае боевые действия прекращаются, а атакующая сторона может проводить запланированные действия с исполнителем желаний.
20.19.1. ГП “Монолит” имеет право объявить осаду КТ “Бар Рентген” и КТ “Янов”.
20.19.2.В случае успешной победы Монолита, соответствующая Контрольная Точка (КТ) автоматически переходит в нейтральный статус и перестаёт принадлежать какой-либо ГП.
20.20 После истечения КД на осаду, **ДОЛГ, Свобода или Братва** могут инициировать новую осаду и бороться за контроль над данной КТ.

21. Правила Лицензий

21.1. Запрещено нахождение в ЧЗО без лицензии (ОКСОП имеет право применить меры вплоть до вывоза на БЗ).

21.2. Запрещено вождение Т/С без лицензии (ОКСОП имеет право применить меры вплоть до вывоза на БЗ).

21.3. ОКСОПУ запрещено продавать лицензии выше или ниже чем установлена цена Администрацией.

21.4. Запрещено Собирать части мутантов/Аномальные образования/Артефакты без лицензии (ОКСОП имеет право назначить штраф согласованный с администрацией / Крайняя мера вывоз на БЗ).

21.5. Запрещена перепродажа лицензий.

21.6. Если Сталкер не оплачивает лицензию на свое Т/С, то военные (ОКСОП) имеют право изъять это авто на штрафстоянку, пока долг не будет оплачен.

22. Правила Выбросов

22.1 "Белый выброс" (рестарт) приравнивается к стандартному игровому выбросу по степени опасности для персонажа. Игрок обязан воспринимать объявление о скором рестарте как сигнал к поиску укрытия.
22.2 В период действия любого выброса (как стандартного, так и "белого" — во время рестарта) нахождение персонажа на открытой местности **ЗАПРЕЩЕНО**.
22.3 При объявлении о рестарте ("белом выбросе") игрок обязан найти укрытие до момента фактического отключения сервера. Администрация не несет ответственности за потерю прогресса, снаряжения или смерть персонажа, если игрок проигнорировал данное

требование.

22.4 Под открытой местностью понимаются любые локации, не являющиеся капитальными укрытиями: подвалы, бункеры, здания с крышей, пещеры, транспортные средства с металлическим верхом.

22.5 КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО использование артефактов, артефактных комбинаций, аномальных свойств предметов или иных игровых механик с целью пережидания любого типа выброса (включая "белый выброс"/рестарт) на открытой местности.

22.6 Игрок **ОБЯЗАН** завершить движение на транспорте и покинуть транспортное средство до наступления "белого выброса" (рестарта)

23. Правила Пси-воздействий

23.1 Нахождение персонажа под воздействием пси-поля без специализированной защиты **ЗАПРЕЩЕНО** (Под специализированной защитой понимаются исключительно штатные игровые предметы экипировки)

23.2 Снятие пси-шлема или замена его на шлем без пси-защиты непосредственно в зоне поражения расценивается как грубое нарушение правил.

23.3 КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО использование артефактов с целью компенсации отсутствия пси-шлема при нахождении в зоне пси-воздействия.

23.4 Попытки "перехиливать" получаемый от пси-поля урон артефактами, оставаясь при этом без пси-шлема, расцениваются как использование игровой механики в обход правил и строго запрещены.

23.5 Кратковременное нахождение под пси-воздействием (не более 5-10 секунд) допускается в следующих случаях:

23.5.1 Случайное заступление в границу пси-поля с немедленным выходом из него.

23.5.2 Необходимость преодолеть небольшой участок территории для спасения жизни (уход от погони, преследование противника)

23.5.3 Данное исключение не распространяется на локации с постоянным интенсивным пси-фоном (Выжигатель мозгов и т.п.), где нахождение без защиты даже на короткое время гарантированно приводит к летальному исходу или тяжелым последствиям согласно игровой механике.

23.5.4 В указанных исключительных ситуациях использование артефактов для "перехиливания" урона допускается, однако игрок обязан покинуть зону поражения в кратчайшие сроки.

Дополнение:

ПРАВИЛА НАХОЖДЕНИЯ В ЗОНЕ ХИМИЧЕСКОГО ЗАРАЖЕНИЯ.

23.5.5 Нахождение в зоне заражения допустимо только в полном герметичном костюме химбезопасности с работающим фильтром.

23.5.6 Ношение шеврона в зоне заражения не обязательно, но его отсутствие лишает вас права на помощь и опознание тела другими. Вы действуете полностью на свой страх и риск.