Доповнення до правил від “Майстерні”

(Увага! Правила можуть змінюватись, доповнюватись або коригуватись під конкретну гру)

1. Не рекомендується будь-яка стрільба із дистанції меншої, ніж 2 метри, за умови, що супротивник вас не бачить, але знаходиться в вашій зоні видимості. Для зменшення травматизму рекомендується повідомити, що гравець “убитий”.

2. Забороняється стрільба із будь-яких приводів “по-самолі”

3. Забороняється стрільба із будь-яких приводів через щілини/отвори, розміри яких не перевищують формат аркушу А4, з дистанції меншої, ніж 5 метрів

4. Якщо в привід (його обвіс) чи в пістолет було влучання кулькою, то дана “зброя” вважається зламаною, користуватись нею заборонено. Ремонт відбувається тільки на “мертвяку” по факту.

5. Забороняється блокування “мертвяку”. Для захисту від блокування гравцям, що “ожили”, дозволяється “розстріл” супротивника в зоні видимості (механіка: гравець голосно оголошує, що він “ожив”, а далі відкриває вогонь по супротивнику. При цьому сам гравець вважається невразливим протягом 3 секунд)

6. Забороняється під час гри ходити по полігону та шукати загублені речі без яскравого жилету.

7. Людина, що кинула димову шашку, зобов’язана прослідкувати її повне вигорання та пересвідчитись у відсутності пожежі. В разі виникнення останньої, гра на даному участку призупиняється до її повного усунення.

8. Всі зауваження/скарги щодо дій інших гравців приймаються лише під час самої гри або на фінальному шикуванні. Всі зауваження/скарги, що були озвучені після гри, не розглядаються

Для контроля соблюдения правил и комфорта игроков на играх от «Майстерні» мы дополнительно вводим систему «Предупреждений и Банов»

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

1. За что выдается:

- грубые нецензурные высказывания на игре в сторону другого человека
- нарушение игровых правил / правил участия в игре
- игра в состоянии **легкого** алкогольного опьянения (и автоматически покидает игру)
- создание (словесного) конфликта во время игры
- спор с организаторами/со-организаторами/другими лицами, которые были привлечены для создания игрового процесса
- умышленная порча игрового реквизита
- нахождение на полигоне (брифинг/хронографирование) без очков
- замена привода/пружины без последующего хронографирования
- бан на других проектах (индивидуально рассматривается)
- другое

2. Механика:

- если у игрока есть предупреждение – он дополнительно маркируется скотчем/лентой (цвет «нарушителей» оговаривается перед игрой).
- позывной и команда «нарушителя» дополнительно озвучивается во время пред-игрового/финального брифинга
- позывной и команда «нарушителя», а также причина и сроки (количество сыгранных игр), публикуется в канале «телеграмм» и вносится во внутренний файл

3. Когда снимается предупреждение:

- по количеству сыгранных необходимых игр без замечаний
- после компенсации нанесенного ущерба (игроку/оргу).

БАН

1. За что выдается

- автоматически за два активных предупреждения
- игра в состоянии алкогольного/наркотического опьянения (покидает игру)
- создание конфликта (драка) во время игры
- нахождение на полигоне (сама игра, мертвяк) без очков
- бан на других проектах (индивидуально рассматривается)
- другое

2. Механика:

- «забаненный «игрок к игре не допускается
- если же бан получен на самой игре, то такой игрок покидает игру.
- позывной и команда «забаненного» дополнительно озвучивается во время финального брифинга (если бан получен на этой игре)

- позывной и команда «нарушителя», а также причина и сроки, публикуется в канале «телеграм» / на форуме и вносится во внутренний файл
- позывной и команда «нарушителя» публикуется в каждой игре орг.группы в разделе «недопуск»

3. Когда снимается бан (один из вариантов):

- через 1 год после выдачи
- никогда

ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ / ДЕЛЕНИЕ ИГРОКОВ

Мы разобрали и проанализировали ситуацию с проблемой затягивающегося хронографирования.
Учли, как и наши "косяки", так и недобросовестное отношение некоторых команд/игроков.

С этого момента мы изменяем подход к хронографированию, а именно:
1. Увеличиваем время на прохождение хрона до 90 минут
2. По желанию, мы можем заранее сбрасывать отказники в эл.виде командирам сторон, чтобы игроки могли заполнить их до игры.
3. Брифинг начинается в указанное время. Деление игроков проходит по факту уже пройденного хрона.
4. После брифинга хронографирование продолжается. Но интересы игроков (по желаемой стороне) не учитываются. Так же, если мы посчитаем за необходимое разделить команду на несколько частей для достижения игрового баланса - команда будет разделена.

P.S. Спасибо за понимание. Если вы не согласны с таким подходом - приезжайте и проходите хрон вовремя.