

## **Правила Страйкбола.**

Сибирский регион.

Редакция 2022г.

### **СОДЕРЖАНИЕ:**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ
2. ЦЕЛЬ И ХОД ИГРЫ
3. ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ И ПИРОТЕХНИКА
4. ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА
5. ФОРТИФИКАЦИОННЫЕ И ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ
6. ТЕХНИКА
7. "УБИТЫЕ"
8. ПЛЕННЫЕ
9. НЕКОМБАТАНТЫ
10. КОРРЕСПОНДЕНТЫ
11. ОГРАНИЧЕНИЯ И БЕЗОПАСНОСТЬ
12. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ И КОМАНД.
13. ДОПОЛНЕНИЯ
14. ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Соответствие энергии весу и скорости шара.
15. ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Выдержки из закона об оружии.
16. ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Опциональные модели и условия.

Данный документ содержит правила для проведения страйкбольных мероприятий в сибирском регионе, составленные на основе исходного материала с сайта <http://airsoftgun.ru>, скорректированного в результате обсуждения сообществом сибирских страйкболистов <http://forum.strike-ball.ru/viewtopic.php?f=154&t=13431> с дальнейшими поправками и доработками внесенными на ежегодных собраниях организаторов страйкбольных игр в сибирском регионе.

### **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

- 1.1. Страйкбол (далее по тексту "игра") командная военно-спортивная игра, с применением игрового оружия на специально отведенной для этого территории по ниже приведенным правилам.
- 1.2. К участию в игре допускаются психически уравновешенные граждане, достигшие 18 лет, имеющие собственное игровое оружие и экипировку соответствующую настоящим правилам, и согласные с настоящими Правилами.
  - 1.2.1. Возможность участия в игре по медицинским показаниям определяется самим игроком. Вся ответственность за правильное определение возможности участия лежит на самом игроке.
  - 1.2.2. К участию в игре новые (не участвовавшие ранее на играх формата Открытие или Закрытие сезона) команды допускаются получив поручительство и рекомендации от командира команды ранее принимавшей участие в играх формата Открытие или Закрытие не менее трех раз. Если по завершению игры к новой команде нет претензий в вопросах соблюдения правил, команда далее имеет право принимать участие на играх без поручителей.
- 1.3. Командой считается добровольное объединение людей во главе с командиром

команды или представителем команды. Командой считается 5 и более единообразно (внутри своей команды) экипированных формой, снаряжением и вооруженных людей, имеющих допуск в Игру. Процедура допуска в Игру подробно описывается в пункте 1.2.1. и 1.2.2. настоящих Правил.

1.4. Организаторы - лица, берущие на себя задачи по организации Игры, осуществляющие подготовку игровой территории, игрового сценария и игровой техники, контролирующие игровой процесс.

1.5. Игровая территория или полигон (далее по тексту «Полигон») - специально отведенная, подготовленная и промаркированная территория для проведения Игры. Требования к минимальной подготовке Полигона подробно описаны в настоящих правилах и в частности в пунктах 2. И 5. настоящих Правил.

1.6. Сценарий - заранее оговоренные задачи и механики, которые выполняются Игроками в ходе Игры.

## **2. ЦЕЛЬ И ХОД ИГРЫ**

2.1. В игре участвуют две или более сторон, вооружённых и экипированных с учётом требований настоящих Правил.

2.2. Игра проводится по заранее согласованному сценарию на открытой территории. Цель и задачи игры, время начала и окончания, границы игровой территории определяются сценарием (организаторами) или командами или сторонами участницами, непосредственно перед игрой. Возведение каких-либо искусственных сооружений для обозначения игровых границ не допускается. За исключением (по решению организаторов)предварительно подготовленных ограждений(киперной лентой) организаторами игры в целях сохранения игровой динамики, навигации и безопасности игроков.

2.3. К игровой территории не относится только жилой лагерь (лагеря) команд, обязательно обнесенный белой верёвкой или другими опознавательными элементами. Запрещается устройство жилого лагеря (лагерей) в непосредственной близости от игровых позиций или иное расположение, способное помешать нормальному ходу игры.

2.4. Цель команды/стороны – выполнить поставленную сценарием задачу. В соответствии с предусмотренными планами и игровыми механизмами созданными организаторами.

2.5. Белый флаг служит для обозначения капитулировавшей команды или её части или является атрибутом парламентаров.

2.6. Ход игры, выполнение поставленных задач и соблюдение настоящих Правил могут контролироваться посредниками и игротехническим персоналом, назначаемыми по взаимному согласию команд (Решению организаторов). Решения и указания посредников, игротехнического персонала, организаторов в части соблюдения Правил являются обязательными для игроков и обсуждению во время игры не подлежат.

2.7. Игра ведётся на честность, поэтому никакие споры между игроками во время игры не допускаются.

2.7.1. Игрок обязан сам фиксировать факт своей гибели или пленения. Все сомнения в факте гибели/пленения должны трактоваться в пользу его наступления.

2.7.2. Игра основана на взаимном уважении. Не допускаются:

- а) силовой контакт, попытки отобрать оружие и снаряжение, любые другие агрессивные физические действия между участниками игры;
- б) причинение умышленного вреда чужому имуществу, его присвоение и

использование, без согласия хозяина;

в) умышленное использование убитых или убитого как передвигающегося или стационарного естественного укрытия;

г) поведение или действия, оскорбляющие честь и достоинство участников игры;

д) иные действия/бездействие и поведение, создающие явную угрозу безопасности людей и порчи чужого имущества, ведущее к конфликтам между участниками игры и испорченному настроению.

2.7.3. При наступлении ситуации, угрожающей здоровью участников игры и порче имущества (травма участника игры, падение в реку/яму, возникновение пожара и т.д.) игра вокруг места происшествия останавливается, находящиеся вокруг игроки вне зависимости от игровой стороны и степени вины в возникновении инцидента должны:

а) принять все меры по вызову и оказанию помощи и ликвидации опасности;

б) после чего могут вернуться в игру в соответствии со своим статусом на момент начала ликвидации последствий происшествия (игрок, убитый и т.д.).

2.7.4. При возникновении конфликта между участниками игры, он должен быть разрешен максимально вежливым и корректным способом. Проводимое разбирательство не должно мешать игрокам, не участвующим в споре.

Участники спора должны обозначить себя как "убитых", покинуть зону активных боевых действий и:

а) либо по взаимной договоренности обмениваться контактной информацией для разрешения конфликта после игры, после чего прекратить разбирательство и вернуться в игру, согласно правилам для игрока со статусом "убитый".

б) либо обратиться к организаторам, либо игротехникам для разрешения конфликта, после чего вернуться в игру, согласно правилам для игрока со статусом "убитый".

### 3. ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ И ПИРОТЕХНИКА.

3.1. Стрелковое оружие. К участию в игре допускается пневматическое оружие промышленного изготовления из числа имеющегося в свободной продаже, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками (ВВ) калибра 6 мм и не являющееся переделкой из имеющихся в продаже образцов пневматического оружия любого другого калибра.

3.2. Стрелковое оружие, обозначенное в правилах, должно стрелять промышленно изготовленными шариками ВВ калибра 6 мм весом от 0,12 до 0,6 грамм. Дульная энергия игрового Оружия в любом случае не должна превышать **3 Джоулей** "**рабочим**" **шаром**, которым ведется стрельба из данного игрового оружия.

(Федеральный закон от 13.12.1996 N 150-ФЗ (ред. от 02.08.2019) "Об оружии" Статья 3 пункт 2, Статья 13 часть 23.оборот конструктивно схожих с оружием изделий указанных характеристик Законом РФ "Об оружии" не регулируется).

3.2.1. Энергия шара на выходе из канала ствола, включая все погрешности, не должна превышать:

- Для электропневматического и газового, автоматического оружия (автоматических винтовок) - **2.25Дж**.
- Для электропневматического и газового, автоматического оружия (пулеметов) - **2.56Дж**.
- Для пружинного и газового оружия с ручным взводом, а также полуавтоматических винтовок исключительно с одиночным режимом огня –

### **3Дж.**

\*Замер энергии производится при настроенном узле хоп-ап “рабочим” шаром, т.е. тем весом шара, который используется игроком с данной единицей игрового оружия.

\*Соответствие энергии весу и скорости шара, допустимые границы приведены в

#### **Приложении 1.**

3.2.2. При использовании игрового оружия с энергией более 2.25Дж следует вести огонь с особой осторожностью и по соображениям гуманности.

Рекомендуется иметь вторичное оружие, с энергией не более 1.44Дж.

3.2.3. При использовании игрового оружия с энергией более 2.56Дж запрещено вести огонь на дистанциях 20 и менее метров с основного оружия по игрокам. Расстояния определяются визуально, при этом ответственность за правильность определения расстояний лежит на стрелке.

3.2.4 При игре в замкнутых пространствах (здания/сооружения) и возможности производить выстрелы в оппонентов на очень коротких дистанциях, запрещается использовать страйкбольное оружие с энергией более 1.44Дж.

3.2.5. На игру не допускаются модели оружия, которые не имеют реально существующего образца.

3.3. Пиротехника. Разрешено использование только сертифицированной промышленно произведенной пиротехники в т.ч. с метательным зарядом (газ, вышибной заряд), предназначенной для игры в страйкбол.

3.3.1. Запрещено использование РОП, СХТ, “Сигнал охотника” и т.п. игроками на территории полигона, жилого лагеря а также на прилегающих территориях. Подобные изделия в качестве исключения могут использоваться игротехническим персоналом для реализации механики игры и игротехнических моделей, по предварительному представлению организаторами в описании игры таковой модели/механики игрокам, и отдельно командующим составам сторон.

3.3.2. Дымы. Разрешено использование сертифицированных ручных дымовых шашек, гражданских и армейских образцов, с дымом белого цвета, не содержащих отравляющих и красящих веществ.

3.4. Холодное оружие. В качестве имитации холодного оружия допускается применение муляжей, выполненных из мягкой, легко гнущейся пластмассы (полистирол, полиэтилен) или резины, не имеющих острых кромок.

3.4.1. Имитация холодного оружия должна быть изготовлена и применяться с соблюдением всех мер безопасности, исключая любое травматическое воздействие. Длина клинка имитации холодного оружия не должна превышать 40 см. Длина рукояти не более 20 см.

### **4. ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА**

4.1. Допускается использование участниками любого снаряжения и экипировки в стиле “Милитари” из числа имеющегося в продаже или изготовленного самостоятельно.

4.2. Единственное ограничение – обязательная внешняя схожесть игроков одной команды.

4.3. Игрок без защиты глаз, выдерживающей в упор выстрел из страйкбольного оружия с энергией 3Дж., к участию в игре не допускается. Ответственными за контроль исполнения данного требования считать командиров команд.

4.4. В страйкбольных играх запрещено ношение снаряжения или экипировки, массово

использовавшейся в армиях мира ранее 1953 года и позднее реального времени.

## **5. ФОРТИФИКАЦИОННЫЕ И ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ**

5.1. На играх допускается строительство инженерных сооружений, рытьё окопов, траншей и бункеров. При условии, что данные действия не запрещены владельцем полигона.

Также дополнительные (любые другие) сооружения подготовленные организаторами игры, должны быть описаны как игротехнические модели и должны соответствовать настоящим правилам.

Любые имитационные сооружения (имитация колючей проволоки и других элементов фортификации) не должны противоречить настоящим правилам, а также должны быть описаны организаторами как игротехнические модели.

Веревки (и другие подобные материалы) в целях безопасности должны быть видны и натянуты не ниже 0,5 метра от земли.

5.2. В качестве дополнительной защиты обороняемых сооружений разрешается использование мешков с грунтом, насыпных грунтовых брустверов, жестко закрепленных бетонных, каменных, кирпичных, металлических конструкций, лесоматериалов толщиной не менее 3 см. Также в качестве материалов для изготовления могут быть использованы ДВП, ДСП, фанера и т.п. выдерживающее попадание шаров максимальной допустимой мощности выстрела и не разрушается при этом.

5.3. Все материалы и конструкции, призванные нести дополнительную защиту, не должны устанавливаться так, чтобы нанести травму игрокам. При строительстве крыш у инженерного сооружения не допускается применение веток, фанеры, ДСП.

Допускается использование тентов и маскировочных сетей, если они не мешают попаданию в фортификационное сооружение шаров и гранат.

5.3.1. Соответствие созданных игроками сооружений настоящим правилам проверяют и контролируют организаторы игры. Уведомить организаторов о создании тентов (и подобного) игроки обязаны до начала работ по возведению.

5.4. Не допускается намеренное повреждение или уничтожение инженерных сооружений, если обратное не предусмотрено сценарием.

5.5. В любом инженерном сооружении должен быть как минимум один беспрепятственный вход/выход для игроков.

5.6. Запрещается установка на подступах к позициям колючей проволоки, рытьё ловушек и других приспособлений, способных причинить вред игрокам и экипировке участников.

5.7. Запрещается использование и установка любых защитных материалов в качестве оборонительных укреплений, по своим физическим свойствам не соответствующим духу игры, как то: Стекла, оргстекла, сетки на бойницы, туристические пенки, укрепления из снаряжения (рюкзаков, шлемов), и т.д

## **6. ТЕХНИКА**

6.1. Использование транспортных средств- возможно игротехническим персоналом либо игроками по согласованию с организаторами, с предварительным представлением игрокам описания игротехнической модели соответственно.

Движение транспортных средств возможно по дорогам до 10 км/ч, вне дорог, только при наличии впереди идущего игротеха. Ночью только по дорогам. Всегда с фарами.

6.2. Допуск техники, правила её участия, правила её поражения и ограничения, на неё

накладываемые, согласуются не позднее чем за две недели перед каждой игрой с организаторами.

6.3. Любые правила по технике, применяемой в страйкбольных играх, не должны идти вразрез с законами страны, в которой проводится игра.

## **7. "УБИТЫЕ"**

7.1. "Убитым" стрелковым оружием считается игрок, в которого попали хотя бы одним шаром в любую часть тела или одетого на игрока снаряжения. Рикошет не засчитывается. Попадания в оружие не засчитываются. Дружественный огонь засчитывается так же, как и вражеский.

7.2. "Убитым" пиротехническим изделием считается игрок, в которого попал хотя бы один поражающий элемент имитации гранаты или другого изделия в любую часть тела или снаряжения, а также при условии, что игрок не находится за препятствием, типа окопа, канавы, толстого дерева, фортификационного сооружения в радиусе 3 метров (4-5 шагов.) Попадания в оружие не засчитываются. Дружественный огонь засчитывается так же, как и вражеский.

7.3. Игрок, которому был (аккуратно!) нанесен удар имитацией холодного оружия в туловище, считается "убитым".

7.4. "Убитый" игрок должен надеть на голову, шею или оружие хорошо заметную повязку красного цвета и незамедлительно следовать в жилой лагерь или иное оговоренное сценарием место, не создавая помех игровому процессу.

В темное время суток обозначить себя красным фонарем или хорошо заметными ХИСами красного цвета.

7.5. "Убитый" игрок выбывает из игры на оговоренное заранее время или же до конца игры.

7.6. "Убитый" игрок на игровой территории не имеет права: передавать кому-либо своё игровое оружие, делиться боеприпасами, вступать в разговоры с кем бы то ни было, кроме других "убитых", сообщать другим игрокам любые сведения о противнике и о ходе игры.

7.6.1. "Убитый" игрок имеет право оставить привод или другое личное снаряжение на месте смерти, при этом действия игрока не должны мешать играющим (живым игрокам), после чего он незамедлительно должен покинуть игровую территорию. За целостность и сохранность предметов оставленных на месте поражения игрока ответственность несет сам игрок, оставивший свои вещи.

7.7. "Убитый" игрок обязан соблюдать режим полного радиомолчания до входа в игру. Исключение: Экстренная ситуация, несущая угрозу здоровью, жизни или имуществу участников игры или прочих людей.

## **8. ПЛЕННЫЕ**

8.1. Любой игрок может быть захвачен в плен.

8.2. Один игрок может быть пленен минимум двумя игроками другой команды, при этом оба игрока должны находиться не далее трёх метров от пленяемого игрока и один из них должен быть вне сектора обзора пленяемого либо дотронуться до плеча пленяемого, обозначив факт пленения голосом. Если данное условие соблюдено и игроку объявлено о пленении, он обязан подчиниться и следовать правилам пленного.

8.3. Если совершена попытка взятия плен без оговоренного численного превосходства, то тот, кто неправомерно пытался захватить пленного, считается "убитым" и поступает согласно правилам и сценарию.



- 8.4. Пленному можно задать максимум три вопроса, после чего пленный считается «убитым» и поступает согласно правилам игры.
- 8.5. Время нахождения в плену не должно превышать 1 часа (отсчёт времени ведётся с момента пленения и контролируется самим пленным).
- 8.6. Пленный может отвечать на вопросы только односложно: да, нет, не знаю.
- 8.7. Пленный обязан правдиво отвечать на заданные ему вопросы.
- 8.8. После плена игроку запрещается рассказывать любые сведения о противнике.
- 8.9. Оружие и игровое снаряжение у пленного не изымается, но пленный не имеет права применять какое-либо оружие против соперников до момента входа в игру после плена.
- 8.10. Пленный обязан соблюдать дух игры и не предпринимать никаких попыток сорвать своё пленение.
- 8.11. Пленный должен осуществлять движение в соответствии с требованиями захвативших.

## **9. НЕКОМБАТАНТЫ**

- 9.1. К «некомбатантам» относятся: жёны, дети, подруги игроков, фото- и кинооператоры, посредники, повара и иной обслуживающий персонал, местные жители и туристы.
- 9.2. Некомбатанты, при нахождении на игровой территории и непосредственной близости от нее, должны быть обеспечены средствами защиты зрения, отвечающим требованиям п.4.3.
- 9.3. Некомбатанты, прибывшие с какой-либо из команд, во избежание недоразумений всё время игры носят на голове, шее или руке установленную повязку красного цвета либо яркую одежду. В случае отсутствия таковой, вся ответственность за возможные последствия возлагается на них.
- 9.4. Отношения с туристами, местными жителями, грибниками и рыбаками должны быть ровными и нейтральными. Возникновение конфликтных ситуаций и разрешение их силовыми методами не допускается.
- 9.5. В темное время суток игротехнический персонал, не являющийся персонажем/элементом/участником игры, обязан обозначить себя красным ХИСом или красным фонарем.

## **10. КОРРЕСПОНДЕНТЫ**

- 10.1. Фото-/Видео корреспонденты на Страйкбольных играх полностью подпадают под правила Страйкбола и обязаны соблюдать эти правила в полной мере.
- 10.1.1. В темное время суток корреспонденты обязаны обозначать себя синими ХИСами.
- 10.2. Исключением могут быть игры, на которых Фото-/Видео корреспонденты могут быть допущенными на игровую территорию некомбатантами (организатор(ы) обязан оповестить потенциальных участников о варианте участия корреспондентов в игре, не позднее чем за 2 недели до начала игры) при соблюдении следующих пунктов правил.
- 10.2.1. На корреспондентах должны быть надеты куртка и головной убор красного или синего цвета.
- 10.2.2. Корреспондент не имеет права вступать с кем - либо из участников игры в разговоры.
- 10.2.3. Корреспондентам запрещается приближаться к участникам игры ближе чем на

10 метров, если данные действия приведут к обнаружению игрока или мешают игровому процессу

10.2.4. Корреспонденту запрещено находиться между играющими.

10.2.5. Корреспонденту запрещено находиться внутри укрепленных позиций

10.2.6. Соблюдение всех правил не гарантирует корреспондентам сохранность их оборудования при нахождении на игровой территории. Корреспонденты самостоятельно несут ответственность за сохранность своего здоровья и имущества, претензии к игрокам или организаторам игр не рассматриваются.

## **11. ОГРАНИЧЕНИЯ И БЕЗОПАСНОСТЬ**

11.1. Запрещается находиться на игровой территории без средств защиты зрения (п.4.3).

11.2. Участники обязаны соблюдать правила техники безопасности при обращении с игровым оружием.

11.2.1. Всегда обращаться с оружием, как с заряженным.

11.2.2. Не направлять оружие туда, куда не намерены стрелять.

11.2.3. Перед тем как выстрелить, убедиться что в зоне поражения нет посторонних лиц и людей без средств защиты зрения.

11.2.4. Не касаться спускового крючка, пока оружие не направлено на цель.

11.2.5. При нахождении на неигровой территории (в мертвяке, жилом лагере) отсоединить магазин, произвести выстрел (отстрелить заряженный шар) и поставить игровое оружие на предохранитель.

11.3. При использовании метательных пиротехнических изделий (вышибной заряд, газ), запрещается производить запуск изделий в сторону людей, находящихся менее чем в 30 метрах от точки пуска, а также при вероятности появления людей на всей траектории полета изделия менее чем 30 метров.

11.4. Запрещено использование не сертифицированных пиротехнических изделий.

11.5. Запрещается одновременный подрыв игровой пиротехники, находящейся на расстоянии ближе 20 см друг от друга.

11.6. Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя иницированные петарды и иные пиротехнические изделия. В том числе не сработавшие, как минимум в течение 5 минут после инициации.

11.7. Запрещается наносить удары холодным оружием в голову, шею или конечности.

11.7.1. Удар должен быть четко и аккуратно обозначен в область туловища, без приложения силы и должен исключать травмирующее воздействие на игрока.

11.7.2. Метание имитации холодного оружия в игроков запрещено.

11.8. Запрещается стрельба по всем носящим красную повязку, а также местным жителям, туристам, грибникам, рыболовам и все другим лицам в игре не принимающим участия.

11.9. Запрещается приближаться менее чем на 100м к мертвяку (лагерю мертвых) других сторон при игровом взаимодействии, а также вести огонь и запуск пиротехнических изделий в мертвяк (лагерь мертвых). Исключение: Игры проходящие на компактных полигонах, в таком случае зона безопасности обозначается организаторами отдельно.

11.10. Запрещается какое-либо выяснение отношений между игроками во время игры.

11.11. Запрещается участие в игре лиц в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

11.12. Запрещается трогать или брать чужое оружие и прочее имущество без



разрешения владельца.

11.13. Игрокам запрещены к использованию фонари с мощностью светового потока более 250 люмен. Критерием допуска фонарей на игры является технический паспорт или другая документация от производителя подтверждающая мощность светового потока. Контроль мощности светового потока производится на усмотрение организаторов.

Организаторами (и по согласованию) с ними могут быть использованы стационарные осветительные приборы установленные на игровых объектах, ограничения по мощности не имеют.

11.13.1 Использование стробоскопов и стробоскопических режимов на фонарях запрещено.

11.13.2 Разрешено использование красных лазерных целеуказателей и инфракрасных ЛЦУ относящихся к I группе (неопасные лазеры) включающей изделия с мощностью до 5 милливатт (мВт), в соответствии с СанПиН 5804-91. Подтверждением выходной мощности является технический паспорт или другая документация от производителя. Контроль мощности производится на усмотрение организаторов.

11.14. Запрещено использовать любое оборудование и любые методы глушения эфира частот используемых на игре. А также использование для передачи каналы и частоты, закрепленные за другими игровыми сторонами.

11.15. Запрещено обозначать себя другой стороной, чужой командой и позывным при идентификации в игре.

11.15.1. При возникновении конфликтной ситуации игрок обязан сообщить свою команду и позывной другим участникам и организаторам.

11.15.2. При отсутствии претензий и конфликтной ситуации игрок не обязан идентифицировать свою сторону, команду и позывной по запросу других игроков.

## **12. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ И КОМАНД**

12.1. Зарегистрировавшись на игру и приняв ней участие, игроки и команды принимают Правила игры и несут ответственность за их соблюдение.

12.2. Игроку, уличенному в несоблюдении настоящих Правил, особенно того, что касается честности, может быть вынесено замечание со стороны организатора/игротехника, вплоть до запрета игроку принимать дальнейшее участие в мероприятии/последующих мероприятиях.

12.3. За нарушение правил игры, помимо самого нарушителя(ей), несёт ответственность (в полной мере) и вся команда, в которой состоит игрок на момент нарушения им правил.

12.3.1. При неоднократном подтвержденном нарушении со стороны игрока или команды, команда отстраняется от участия в играх уровня Открытие, Зкрытие и прочих игр региона на один календарный год.

12.3.2. Реабилитация отстраненной от игр команды возможна под поручительством двух и более проверенных команд из того же города, что и отстраненная команда.

12.3.3. Команды поручившиеся за отстраненную команду, обязаны действовать с ней совместно и несут полную ответственность за ее действия на играх.

12.3.4. После участия в двух играх уровня Открытие и Зкрытие под поручительством и без нарушений, ранее отстраненная команда допускается до прочих игр на общих основаниях.

12.4. Участники игры самостоятельно несут ответственность за состояние своего здоровья и имущество.

### **13. ДОПОЛНЕНИЯ**

13.1. Организатор(ы) игры имеет право вносить дополнения в правила страйкбола при организации своей игры, если эти дополнительные условия не идут вразрез с законом страны, на чьей территории проводится игра. При этом организатор(ы) обязан оповестить потенциальных участников об изменениях не позднее чем за 1 месяц до начала игры.

13.2. Организаторы оставляют за собой право допускать на игры игроков подписавших документ с содержанием подобным этому : "Я полностью принимаю на себя ответственность за любой вред, который может быть причинен мною другим игрокам и третьим лицам и их имуществу и/или мне и моему имуществу со стороны других игроков и третьих лиц как во время игры, так и после нее."

#### 14. ПРИЛОЖЕНИЕ №1. Соответствие энергии весу и скорости шара.

Замер скорости на хронографе не должен превышать следующих значений энергии шара для классов игрового оружия в соответствии п.3.2.1:

м/с	FPS	Дж	0,12	0,2	0,23	0,25	0,28	0,29	0,3	0,33	0,36	0,4	0,43
50	164	0,25	64,5	50	46,6	44,7	42,3	41,5	40,8	38,9	37,3	35,4	34,1
60	197	0,36	77,5	60	56,0	53,7	50,7	49,8	49,0	46,7	44,7	42,4	40,9
70	230	0,49	90,4	70	65,3	62,6	59,2	58,1	57,2	54,5	52,2	49,5	47,7
80	262	0,64	103,3	80	74,6	71,6	67,6	66,4	65,3	62,3	59,6	56,6	54,6
85	279	0,72	109,7	85	79,3	76,0	71,8	70,6	69,4	66,2	63,4	60,1	58,0
90	295	0,81	116,2	90	83,9	80,5	76,1	74,7	73,5	70,1	67,1	63,6	61,4
95	312	0,90	122,6	95	88,6	85,0	80,3	78,9	77,6	74,0	70,8	67,2	64,8
100	328	1,00	129,1	100	93,3	89,4	84,5	83,0	81,6	77,8	74,5	70,7	68,2
105	344	1,10	135,6	105	97,9	93,9	88,7	87,2	85,7	81,7	78,3	74,2	71,6
110	361	1,21	142,0	110	102,6	98,4	93,0	91,4	89,8	85,6	82,0	77,8	75,0
115	377	1,32	148,5	115	107,2	102,9	97,2	95,5	93,9	89,5	85,7	81,3	78,4
120	394	1,44	154,9	120	111,9	107,3	101,4	99,7	98,0	93,4	89,4	84,9	81,8
125	410	1,56	161,4	125	116,6	111,8	105,6	103,8	102,1	97,3	93,2	88,4	85,2
130	427	1,69	167,8	130	121,2	116,3	109,9	108,0	106,1	101,2	96,9	91,9	88,7
135	443	1,82	174,3	135	125,9	120,7	114,1	112,1	110,2	105,1	100,6	95,5	92,1
140	459	1,96	180,7	140	130,6	125,2	118,3	116,3	114,3	109,0	104,3	99,0	95,5
145	476	2,10	187,2	145	135,2	129,7	122,5	120,4	118,4	112,9	108,1	102,5	98,9
150	492	2,25	193,6	150	139,9	134,2	126,8	124,6	122,5	116,8	111,8	106,1	102,3
155	509	2,40	200,1	155	144,5	138,6	131,0	128,7	126,6	120,7	115,5	109,6	105,7
160	525	2,56	206,6	160	149,2	143,1	135,2	132,9	130,6	124,6	119,3	113,1	109,1
165	541	2,72	213,0	165	153,9	147,6	139,5	137,0	134,7	128,5	123,0	116,7	112,5
170	558	2,89	219,5	170	158,5	152,1	143,7	141,2	138,8	132,3	126,7	120,2	115,9
173,2	568	3,00	223,6	173,2	161,5	154,9	146,4	143,8	141,4	134,8	129,1	122,5	118,1
175	574	3,06	225,9	175	163,2	156,5	147,9	145,3	142,9	136,2	130,4	123,7	119,3
180	591	3,24	232,4	180	167,9	161,0	152,1	149,5	147,0	140,1	134,2	127,3	122,8
185	607	3,42	238,8	185	172,5	165,5	156,4	153,6	151,1	144,0	137,9	130,8	126,2
190	623	3,61	245,3	190	177,2	169,9	160,6	157,8	155,1	147,9	141,6	134,4	129,6
195	640	3,80	251,7	195	181,8	174,4	164,8	161,9	159,2	151,8	145,3	137,9	133,0
200	656	4,00	258,2	200	186,5	178,9	169,0	166,1	163,3	155,7	149,1	141,4	136,4
205	673	4,20	264,7	205	191,2	183,4	173,3	170,2	167,4	159,6	152,8	145,0	139,8
210	689	4,41	271,1	210	195,8	187,8	177,5	174,4	171,5	163,5	156,5	148,5	143,2

## **15. ПРИЛОЖЕНИЕ №2. Выдержки из закона об оружии.**

### **Статья 13 часть 23**

Конструктивно сходные с оружием изделия, пневматические винтовки, пистолеты, револьверы с дульной энергией не более 3 Дж, сигнальные пистолеты, револьверы калибра не более 6 мм и патроны к ним, которые по заключению федерального органа исполнительной власти, осуществляющего функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере внутренних дел, не могут быть использованы в качестве огнестрельного оружия, огнестрельного оружия ограниченного поражения и газового оружия, приобретаются без лицензии и не регистрируются. Форма указанного заключения и порядок его выдачи устанавливаются федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере внутренних дел, по согласованию с федеральным органом исполнительной власти, уполномоченным в сфере оборота оружия. Порядок проведения экспертных исследований в целях определения возможности использования конструктивно сходных с оружием изделий, пневматических винтовок, пистолетов, револьверов с дульной энергией не более 3 Дж, сигнальных пистолетов, револьверов калибра не более 6 мм и патронов к ним в качестве огнестрельного оружия, огнестрельного оружия ограниченного поражения и газового оружия устанавливается федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере внутренних дел.  
(в ред. Федеральных законов от 03.07.2016 N 227-ФЗ, от 05.12.2017 N 391-ФЗ)

[http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?  
req=doc&cacheid=4CB02905C9C0A5B749E07E0F80D0161B&mode=backrefs&SORTTYP  
E=0&BASENODE=1-  
1&ts=468815860089945571&base=LAW&n=309416&rnd=E2661C2AE66878143240253908  
C17D7C#5r8bstmwmn0](http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&cacheid=4CB02905C9C0A5B749E07E0F80D0161B&mode=backrefs&SORTTYP=E=0&BASENODE=1-1&ts=468815860089945571&base=LAW&n=309416&rnd=E2661C2AE66878143240253908C17D7C#5r8bstmwmn0)

[http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?  
req=doc&cacheid=4CB02905C9C0A5B749E07E0F80D0161B&mode=backrefs&SORTTYP  
E=0&BASENODE=1-  
1&ts=468815860089945571&base=LAW&n=300979&rnd=E2661C2AE66878143240253908  
C17D7C#5ydt8go8cxs](http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&cacheid=4CB02905C9C0A5B749E07E0F80D0161B&mode=backrefs&SORTTYP=E=0&BASENODE=1-1&ts=468815860089945571&base=LAW&n=300979&rnd=E2661C2AE66878143240253908C17D7C#5ydt8go8cxs)

## **16. ПРИЛОЖЕНИЕ №3. Опциональные модели и условия.**

16.1 Для имитации вспышки выстрелов в ночную фазу страйкбольных игр, если это оговорено в условиях конкретной игры, допускается использование:

- Устройства “Вспышка” от НИИ “Игропром” и любые аналоги, в т.ч. самостоятельно изготовленные, обеспечивающие свечение, не уступающее эталонной “Вспышке” (1Вт) от НИИ «Игропром».
- Трассерных шаров зеленого цвета без смешивания с обычными, при использовании трассерной наствольной насадки, либо подсветки, установленной в камере хоп-ап. При условии достаточного уровня свечения шаров на выходе из ствола, показателем которого является их явная боковая видимость невооруженным глазом с расстояния 20 метров от стрелка, и засветки максимум 2го шара в серии выстрелов (1 заряженный в ствол не подсвечен).