

Правила игры LOD-3 (Lasertag Open Day 3)

Общие правила

1. Данные правила носят исключительно технический характер, в них никаким образом не приводится обоснование тех или иных игровых реалий, а также не обосновывается баланс сил между участвующими командами. И баланс сил, и другие, чисто «сюжетные» факторы указаны во вводных (боевых задачах), доводимых организаторами до командиров отрядов.
2. Первый период игры стартует в 11.00, второй – в 11.30, третий в 14.30. Старт каждого из периодов – по сигналу «посредника», находящегося на базе команды. Старт участника на каждом из периодов возможен только с базы. Любой участник, не находившийся на базе на момент начала периода, удаляется посредником на весь период.
3. В игре участвуют 3 (три) команды различной максимально допустимой численности, далее называемые «отрядами».
4. Отряд «Морпехи» - максимум 9 человек. Составной отряд из группы Морпехов и Ученых.
5. Отряд «Наемники» - максимум 12 человек.
6. Отряд «Местное ополчение» - «максимум 12 игроков».
- 7. Отрядам запрещено общаться между собой.**
8. Технические параметры программирования оборудования приведены в следующей таблице:

Тип винтовки	Число жизней	Снимает жизней за выстрел	Количество выстрелов в магазине	Количество магазинов
Штурмовая винтовка	2	1	30	8
Снайперская винтовка	2	2	5	8

9. У каждого отряда есть 2 (два) медика, имеющих аптечку (восстанавливает ранения у живого игрока, не восстанавливает боезапаса). Отряд определяется с личностями медиков перед началом этапа, **передать аптечку внутри отряда во время этапа запрещено.**
10. У каждого отряда есть база, где пополняется боезапас и восстанавливаются мёртвые. Мёртвые игроки «восстанавливаются» на базах только в 00, 15, 30, и 45 минуте часа. За соблюдением времени следят «посредники», находящиеся на базах. Некоторые отряды могут иметь другой график восстановления. За этим также следят посредники.
11. Пополнение боезапаса живым игроком допускается в любой момент времени.

12. Закрывать датчики на голове руками, игровыми предметами и «мертвыми» товарищами – запрещено.
13. В качестве оружия на игре используется только допущенное организаторами ЛТ-оборудование.
14. Никаких ножей.
15. Яда тоже нет.
16. Рукопашного боя, удавок, дротиков и волчьих ям – тоже нет.
17. СОВСЕМ.

Цели игры и условия победы

18. У каждого отряда есть набор целей (боевая задача). Цели отрядов могут отличаться. Цели каждого отряда доводятся до командира отряда в нужное время. Понять цели и логику действий отряда противника – игровая проблема самих игроков.
19. На игре будет необходимость захвата точек и взятия квестов с помощью специального игрового приложения (Android) или (iOS).
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.go.game.paranoia>
20. Только «живые» игроки, оснащённые ЛТ-комплектom, имеют право брать квесты и захватывать точки.
21. При регистрации указывать Имя указанное на форуме и название Команды (Морпехи, Ученые, Наемники, Ополчение).
22. Любые сбои в работе приложения и устройств не являются основанием для остановки игры или пересчёта очков победы, а рассматриваются как Божье Провидение (ну, или Воля Аллаха)

Правила по антуражу

23. Каждый «морпех» должен иметь следующие элементы снаряжения: MARPAT, шлем, бронезилет\разгрузочный жилет в coyote brown (все одновременно). На Ученых это правило не распространяется.
24. Для «Наемников» - камуфляж, балаклава, арафатка.
25. Для «Местного ополчения» - гражданская одежда (допускается 1 элемент армейской\маскировочной одежды).
26. Обувь и перчатки допускаются без ограничений и штрафов. Правила: живые и мёртвые игроки
27. Мертвые игроки не имеют права захватывать точки и брать квесты.
28. Мертвые игроки не имеют права разговаривать с живыми игроками.
29. Убитые игроки, несущие какие-то игровые предметы должны действовать по следующему алгоритму:

1. Максимально быстро достать предмет и двумя руками, подняв его вверх, показать (попытаться показать) игроку убившему его.
2. В течении минимум ОДНОЙ минуты простоять на месте смерти с поднятой вверх рукой, держащей предмет. Предмет с «труса» может забрать любой «живой» игрок.
3. По истечении минуты можно опять спрятать предмет и двигаться к точке возрождения (на базу). Либо же продолжать стоять с таком положении, пока один из членов вашей команды не заберет предмет. После чего следовать на базу.

ЛТ-излучатели, датчики, личные вещи, одежда и телефон – не игровые предметы!

30. Все игровые предметы помечены яркой лентой (скотчем).

31. Любой найденный игровой предмет должен всегда находиться на руках у игроков. Предметы могут передаваться ТОЛЬКО между «живыми» игроками. Предметы **НЕЛЬЗЯ складировать на базе** (точке возрождения), прятать на полигоне