

Пистолетный турнир. КРУТЫЕ СТВОЛЫ 2.3 (2023)
Регламент, правила.



1. РЕГЛАМЕНТ.

1.1. Турнир делится на несколько этапов.

- 1.1.1. **Квадраты.** Связки участников (тройки) запускаются с 4 сторон локации. Борются, забирая у «убитых» противников *«фраги»* (жетоны, игровые жизни). Раунд длится 30 мин, после чего на локацию заходит следующий «квадрат» - другие 4 связки участников. 3 раунда по 30 мин, для каждого квадрата. Победителем этапа будет считаться *связка* собравшая больше всего *фрагов* противников по итогам 4 отыгранных раундов.
- Так же на данном этапе на локации присутствует **Кейс**, захват и удержание которого, гарантирует 1 участнику переход на следующий этап.
- Результат этапа:** 2 *связки*, показавшие лучший результат в своих квадратах и 2 участника, захвативших *кейс* и участники владеющие кейсом на момент окончания раунда.
- ПРИМЕЧАНИЯ.** В зависимости от количества участников турнирная таблица может быть сформирована таким образом что в раунд будет запускаться не 4, а 3 тройки.
- Кейс в первом раунде находится в центре локации, во 2 и 3 раундах на старте находится у участника, который держал кейс на момент окончания предыдущего раунда.
- Формирование турнирной таблицы происходит с помощью жребия.

- 1.1.2. **Победит сильнейший.** Участники каждой связки, прошедшей на этот этап, борются уже каждый сам за себя. 2 раунда по 20 мин, для каждой связки.

Так же «владельцы кейса» борются аналогично, каждый сам за себя 2 раунда по 20 мин.

Результат этапа: 3 участника победившие в своих заходах.

ПРИМЕЧАНИЯ. Если участник, захвативший кейс, так же относится к *связке*, показавшей лучший результат, то в отдельной категории он не участвует, только боях за определение лучшего из своей связки.

- 1.1.3. **Финал.** Бой среди участников-победителей предыдущего этапа. 1 раунд до 2 «смертей» без ограничений по времени.

1.2. Баллы и фраги.

1.2.1. *Фраг* – жетон, который представляет собой 1 игровую жизнь участника. В случае гибели игрок отдает 1 *фраг*.

1.2.2. **ВАЖНО!** Есть *личные фраги* и *фраги*, которые вы собираете с убитых противников, отдавать следует именно *личные фраги*. С убитых союзников *фраги НЕ СОБИРАЮТСЯ*, только с противников!

1.2.3. Каждый участник стартует с 10 **фрагами**.

1.2.4. **Передача фрага.** Убитый игрок достает красную тряпку, присаживается и держит в руке 1 *фраг*. Он остается на месте пока *фраг* не заберут, если *фраг* не забрали в течении 3 минут, игрок уходит на мертвяк, *фраг* остается у него.

- 1.3. Применяемое оружие. Допускается применение только страйкбольных пистолетов и тренировочных ножей. Магазины стандартной емкости – не более 25 шаров, режим стрельбы только **одиночный**. Количество носимых с собой пистолетов и магазинов к ним не ограничивается, дозарядка в любом месте, в любое время.

- 1.4. Вознаграждения. Победитель получает главный приз и титул “ТОП-КИЛЛЕР”, два других финалиста получают утешительные призы, им присваивается класс “Особо Опасен” и выдаются соответствующие жетоны. Все участники получают 5 баллов в рейтинг Лиги Игроков, финалисты получают 10 баллов, победитель 15 баллов. Указанные баллы не складываются.

2. ПРАВИЛА.

- 2.1. В игре участвуют «связки» игроков. Приоритетно связки состоят из 3 участников, однако, в виде исключения, в случае неравного распределения участников, связки могут составлять 2 или 4 человек с согласия других участников.

2.2. **Квадраты.**

2.2.1. **Поражение.** Игрок считается убитым при попадании в любую часть тела и закрепленной экипировки, кроме оружия. Либо четкое попадание в корпус ножом (в руки и в ноги не в счет) — как тычковое, так и скользящее (метание не засчитывается).

Не применяется, так называемое поражение голосом (когда на близкой дистанции говорят: «убит»), только способы поражения указанные выше.

По стрельбе сквозь дыры и щели ограничений НЕТ.

2.2.2. **Передача фрагов.** Убитый игрок достает красную тряпку, присаживается и держит в руке 1 фраг. Он остается на месте пока фраг не заберут, если фраг не забрали в течении 3 минут, игрок уходит на мертвяк, фраг остается у него.

2.2.3. **МЕРТВЯК. 2 минуты.** Мертвяк имеет соответствующее обозначение на карте. Отсидев мертвяк игрок может войти в игровую зону.

2.3. Финальные дуэли.

2.3.1. Границы локации существенно ограничиваются.

2.3.2. Поражение по правилам, указанным в пункте 2.2.1.

2.3.3. Боеприпасы. 2 магазина по 14 шаров, с возможностью перезарядки в мертвяке.

2.4. ЗАПРЕЩЕНО!

2.4.1. Сговариваться с одной связкой против какой-то другой.

2.4.2. Передавать фраги без факта гибели одного из участников.

2.4.3. Передавать более 1 фрага.

2.4.4. Блокировать вход в игру соперникам.

2.4.5. Покидать границы игровой локации “живым” игрокам.

2.5. Штрафы.

2.5.1. За нарушения правил будут применяться штрафы – от результата игры вычитаться от 1 до 5 баллов, в зависимости от обстоятельств и тяжести нарушения. В особых случаях возможны полное аннулирование результатов участника и дисквалификация. Судьи для принятия решений по штрафам будут выбраны случайным образом из числа участников.