

**Городские приключенческие игры**

**ENCOUNTER**

Положение о проведении игры  
**Мокрые войны**

---

## Игровой проект ENCOUNTER

---

### положение о проведении игры Мокрые войны

#### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

**1.1.** Проект Encounter в г.Каменском представляет собой совместную инициативу игроков и организаторов по проведению своего досуга. Целью игры является привлечение жителей города Каменского к активному и интересному времяпрепровождению.

**1.2.** Проект является некоммерческим и не ставит своей задачей извлечение прибыли. Любые средства, взимаемые с участников в качестве взноса на участие в игре, идут на покрытие расходов организаторов игры и на формирование призового фонда.

**1.3.** Настоящие Правила игры Мокрые войны являются нормативным актом, устанавливающим порядок проведения текущей игры в г.Каменском.

**1.4.** Участники игры должны соблюдать настоящие Правила. Каждый участник игры, соблюдающий Правила, вправе рассчитывать на то, что и другие участники будут соблюдать настоящие Правила.

**1.5.** Незнание того или иного правила не освобождает от ответственности за его нарушение.

**1.6.** Участники игры соблюдают кодекс чести игрока: умышленно не мешай и не помогай соперникам.

#### 2. ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ

- **участник** – лицо, подавшее заявку на участие в игре и успешно зарегистрированное в ней;
- **жертва** – участник, который стремится не попасться в лапы охотнику и не дать себя замочить;
- **охотник** – участник, который должен выследить свою жертву и замочить её из водяного оружия;
- **личное дело** – достоверная личная информация, которую самостоятельно заполняет участник при регистрации;
- **досье** – информация о жертве, которую получает охотник в игре;
- **Аттестат** – виртуальный документ, удостоверяющий личность участника;
- **код жизни** — буквенно-цифровая последовательность, например EN-123-456-789, которая автоматически генерируется движком сайта индивидуально для каждого участника;

- **парная черная метка** – предупреждение жертве и охотнику за несоблюдение настоящих правил;
- **бонус** – временное вознаграждение за выполнение бонусного задания, которое вычитается из общего времени участника;
- **штраф** – временное наказание за несоблюдение настоящих правил, которое прибавляется к общему времени участника;
- **зона игры** – территория, на которой могут находиться участники после начала игры;
- **взнос** — определенная денежная сумма, передаваемая участником организатору для участия в игре;
- **бомба** – презерватив, наполненный чистой водой;
- **мокруха** - факт поражения жертвы, успешное попадание воды из водяного оружия или брызг от брошенной бомбы в голову или туловище жертвы ;
- **безопасные места** – территории, где любой участник может чувствовать себя в безопасности и на него не имеют права охотиться.
- **победитель** — участник, затративший наименьшее общее время на прохождение игры и замочивший наибольшее число жертв ;
- **движок** — Интернет-сайт игры, который автоматически управляет её ходом: осуществляет выдачу досье жертв , ведёт персональную игровую статистику каждого игрока;
- **Организатор** — представитель команды организаторов, занимающейся организацией игр на домене, рекламой и продвижением проекта, поиском спонсоров, решением проблемных ситуаций в играх и т.д. и т.п.;
- **ТОП-лист** — список из участников игры в соответствии с занятыми местами;
- **призовой фонд** — совокупность призов, вручаемых участникам-победителям игр. Размер и состав призового фонда определяется и устанавливается организаторами игры;
- **фонд проекта** — совокупность материальных средств, направленных на развитие игрового проекта, рекламные цели, дополнительное поощрение команд-участниц, организацию различных мероприятий;
- **принцип равных условий** — означает, что все участники на протяжении всего процесса игры обладают одинаковым объёмом информации и находятся в равном положении при прохождении этапов. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении игр организаторами.

### 3. РЕГИСТРАЦИЯ НА ИГРУ

3.1. Регистрация в игре является добровольной.

**3.2.** При регистрации участник указывает все необходимые данные, обозначенные в форме регистрации как обязательные. За достоверность данных ответственность несёт сам участник.

**3.3. В игре могут принять участие лица, достигшие шестнадцатилетнего возраста!**

**3.4.** Регистрация на игру (заявка на игру) производится в любое время с момента анонса, но не позже срока, устанавливаемого автором.

**3.5.** Участник в любое время до начала игры может самостоятельно отказаться от участия.

**3.6.** Заявка действительна только на анонсированную игру. Для участия в каждой следующей игре необходимо снова заявить о своём желании участвовать при появлении анонса на главной странице.

**3.7.** Денежный взнос сдаётся лично автору игры или автоматически перечисляется после подачи заявки на игру через внутреннюю платёжную систему сайта.

**3.8.** Для участия в игре участнику необходимо:

**3.8.1.** зарегистрироваться на сайте <http://city.en.cx>;

**3.8.2.** указать достоверные личные данные о себе в личном деле (полностью ФИО, возраст, пол, мобильный телефон, e-mail), место и адрес учебы и/или работы (название учреждения, улица, дом, № офиса и т.д.), адрес проживания (улица, дом, квартира), приблизительный распорядок дня (указать не более трех мест), график учебы и/или работы по договору с работодателем, загрузить фотографии «Портрет» и «В полных рост», которые соответствуют текущей внешности участника. На фотографиях не должно быть видно других людей;

**3.8.3.** получить Аттестат;

**3.8.4.** подать заявку на сайте, нажав на кнопку «подтвердить участие»;

**3.8.5.** после начала игры быть на сайте <http://city.en.cx> и получить досье на свою жертву.

**3.9.** Производя регистрацию в игре, участник соглашается с настоящими Правилами и принимает на себя указанные в них права и обязанности, связанные с участием в игре.

**3.10.** При регистрации участник соглашается также:

**3.10.1.** если он укажет недостоверные данные о себе (например, фамилию), он не сможет получить аттестат, принять участие в игре и/или отстранён от дальнейшего участия в играх;

**3.10.2.** с тем, что за всё, что может случиться с участником в процессе игры, организаторы игры Encounter никакой ответственности не несут;

**3.10.3.** с тем, что при решении спорных вопросов между участниками игры решения организаторов игры являются истиной в последней инстанции;

**3.10.4.** с тем, что игры будут проводиться в строго назначенное время и вне зависимости от метеорологических условий, за исключением форс-мажорных обстоятельств, угрожающих жизни и здоровью игроков;

**3.10.5.** на e-mail и номер мобильного телефона, указанные участником при заполнении регистрационной формы, будут приходить сообщения с анонсами предстоящих игр и результатами прошедших (правило может корректироваться в зависимости от наличия такой возможности на сайте игры).

#### **4. ИГРА**

**4.1.** Суть игры заключается в том, что каждый участник одновременно является и охотником, и жертвой. Участник получает на сайте досье на жертву и начинает охотиться за ней, в это же время кто-то получает досье на него. Цель охотника – выследить жертву и замочить её из водяного оружия. Цель жертвы – не попасться в лапы охотника и не дать себя замочить. Если участник замочил свою жертву, она отдаёт ему свой код жизни, который необходимо ввести на сайте. Затем участник получает на сайте досье человека, за которым охотилась замоченная жертва. Таким образом, круг участников сужается и в финале остаётся только два охотника, которые охотятся друг на друга.

**4.2.** Цель игры – замочить максимальное количество жертв из водяного оружия и остаться не замоченным.

**4.3.** В процессе игры возможны дополнительные задания для участников, которые позволят получить дополнительную информацию о своей жертве или бонус.

**4.4.** Игровой процесс автоматизирован и управляется Интернет-движком. Список участников скрыт от всех, кроме автора игры.

**4.5.** Игра начинается для всех участников в одно и то же время, длится нескольких дней, недель или месяцев. Сроки проведения определены в анонсе игры. Дата окончания может изменяться в зависимости от количества участников.

**4.6.** Зона игры и размер взноса заранее объявляются в анонсе и для каждой игры могут быть разными. По умолчанию, зона игры – город Каменское.

**4.7.** Если взносы принимаются наличными, то в течение 1-3 дней после подачи заявки автор игры лично назначает каждому участнику встречу для сдачи взноса. Опоздание на встречу может стать отказом участнику в регистрации.

**4.8.** Перед принятием в игру проверяется личное дело участника. Особое внимание уделяется достоверности указанных данных. Автор принимает заявку на участие только в том случае, если она удовлетворяет всем условиям, изложенным в данных правилах и в анонсе игры.

**4.9.** Если участник не желает указывать свой рабочий адрес, то он обязан назвать место ежедневного пребывания в течение 30 минут, перед этим согласовав ее с автором игры.

- 4.10.** Ровно в назначенное время на сайте появляется ссылка «Вход в игру». Нажав на нее, участник получает досье на свою жертву, в котором содержится ФИО, дата рождения, пол, адрес проживания, место и адрес учебы и/или работы, приблизительный распорядок дня, информация о личном транспорте (если есть), а также фотографии: портрет и в полный рост.
- 4.11.** В правом верхнем углу досье жертвы находится ВАШ код жизни в формате EN-XXX-XXX-XXX, где X – цифры. Этот код необходимо записать на карточку (в мобильный телефон) и носить везде с собой.
- 4.12.** Использовать в оружии разрешается только ЧИСТУЮ воду. Использование другой жидкости (чай, сок, кофе и т.д.) не считается попаданием в жертву.
- 4.13.** Под водяным оружием понимается любое водяное оружие массового производства. Запрещается использовать самодельное водяное оружие, за исключением самодельной водяной бомбы.
- 4.14.** Самодельная водяная бомба представляет из себя презерватив с чистой водой. Бомба считается взорванной, если она была брошена рядом с жертвой и взорвалась (презерватив разорвался). Жертва считается пораженной только в том случае, если вода от взрыва бомбы попала на голову или туловище жертвы.
- 4.15.** Попадания в конечности (руки и ноги) считается промахом.
- 4.16.** Охотник может замочить только жертву, на которую у него есть досье.
- 4.17.** После выполнения мокрухи жертва обязана отдать охотнику карточку с кодом жизни, он вводит его в форму на сайте и получает досье на следующую жертву.
- 4.18.** Жертва может отразить нападение охотника, замочив его. В этом случае охотник обязуется не преследовать жертву и не предпринимать попыток замочить её в течение 24 часов. В случае, если охотника жертвы замочат в эти 24 часа, запрет отменяется: новый охотник может мочить жертву сразу после получения ее досье.
- 4.19.** При одновременном попадании друг в друга, считается, что первой попала жертва.
- 4.20.** Жертва имеет право убегать, прятаться и останавливать охотника любыми средствами, не нарушая при этом действующего законодательства Украины и настоящих правил.
- 4.21.** Во время игры участникам запрещено прикрываться зонтами, ковриками, фанерками, сумками, рюкзаками и т.д. Если участник прикрывался каким-либо подобным предметом, а его оппонент попал в этот предмет, то это приравнивается к попаданию в туловище или голову.
- 4.22.** Каждый участник во время проведения игры обязан придерживаться распорядка дня, указанного в досье.
- 4.23.** Каждый участник во время проведения игры обязан проводить вне места ночёвки (вне дома) не менее 3 (трёх) часов в сутки.

**4.24.** Если участнику по какой-то причине во время игры необходимо уехать из зоны игры более чем на 12 часов, то он обязан предупредить об этом автора не менее чем за 12 часов до отъезда. В этом случае, участник обязан сообщить место, где он будет находиться как минимум 2 часа. Эти данные будут переданы его охотнику.

**4.25.** Существуют безопасные места, где любой участник может чувствовать себя в безопасности и на него не имеют права охотиться. Это любое религиозное учреждение, больницы, отделения правоохранительных органов, непосредственное место учебы или работы (класс, аудитория, кабинет, рабочий стол, цех и т.д.).

**4.26.** Организаторы могут остановить игру не более чем на 12 часов во время проведения других городских игр и мероприятий, где возможно большое скопление участников. В случае остановки игры участники будут оповещены как минимум за сутки в анонсе игры и на форуме.

**4.27.** Участник может в любой момент выйти из игры, поставив в известность автора. Взнос за участие не возвращается.

**4.28.** При совершении любого из запрещенных действий и нарушении настоящих Правил участник подвергается санкциям: добавление штрафного времени, получение парной черной метки, дисквалификации на текущую игру или безвременно — на усмотрение организаторов (см. пункт «Запрещается» ).

**4.29.** В случае, если между участниками происходит спор, была ли замочена жертва, были ли соблюдены все условия мокрухи, участники пытаются разобраться на месте, кто прав и кто виноват. Ведутся переговоры, приводятся доводы, вспоминаются и перечитываются настоящие Правила.

**4.30.** В случае, если участникам не удаётся прийти к согласию по спорному вопросу, то они имеют право инициировать получение парной чёрной метки. Инициировать получение чёрных меток может любой из участников спора. Инициировать чёрную метку можно только по отношению к своему текущему охотнику или к своей текущей жертве.

**4.31.** Для инициирования парной черной метки необходимо связаться с автором игры и изложить суть проблемы или нарушения.

**4.32.** Чёрную метку начисляет автор игры ОБОИМ участникам, вне зависимости от того, кто из участников спора инициировал получение черной метки. После получения парной черной метки охотник не может преследовать жертву в течение 12 часов. В случае, если охотника жертвы замочат в эти 12 часов, запрет отменяется: новый охотник может мочить жертву сразу после получения ее досье.

**4.33.** Черные метки накапливаются. Участник, который получил пять черных меток во время текущей игры дисквалифицируется.

**4.34.** Чёрная метка снимается, если второй участник, в паре с которым была получена эта метка, накапливает пять черных меток.

**4.35.** Игра заканчивается тогда, когда все жертвы замочены или тогда, когда вышло время, отведённое на игру.

**4.36.** При прочих равных условиях побеждает охотник, который замочил наибольшее количество жертв. Если количество замоченных жертв у нескольких охотников одинаковое, учитывается время выполнения последней мокрухи.

**4.37.** За выполненные в процессе игры бонусные задачи можно заработать бонусное время. В конце оно будет вычитаться из общего, увеличивая шансы на победу.

**4.38.** Все результаты, опубликованные в течение 12 часов после окончания игры, считаются предварительными. В течение этого времени участник может подать протест. Окончательные результаты публикуются на сайте в виде ТОП-листа в течение 24 часов с момента окончания игры. Сводная информация об итогах игры и анонс предстоящей могут рассылаться всем участникам по электронной почте.

## 5. ФОРС-МАЖОР

**5.1.** К форс-мажорным обстоятельствам, влияющим на продолжение игры в целом можно отнести:

- погодные условия, препятствующие проведению игры (низкая температура, ураганный ветер);
- проблемы с правоохранительными, другими уполномоченными органами, , препятствующие проведению игры. При этом любая ответственность возлагается на участников игры.
- падение игрового сервера, либо отключение Интернета по городу.

**5.2.** Организатор игры, отслеживая игровой процесс, при возникновении форс-мажора принимает решение, необходимое для устранения проблемы и сообщает это всем участникам путём публикации оперативной новости на сайте, либо мобильную связь.

## 6. ПРИЗОВОЙ ФОНД

**6.1.** Призовой фонд составляет % от суммарных взносов участников и указывается в анонсе игры.

**6.2.** Призовой фонд вручается участникам, занявшим призовые места.

**6.3.** Призовой фонд состоит из совокупности призов, которые определяются и устанавливаются организатором игры.

**6.4.** Выдача призового фонда осуществляется после подведения итогов игры.

## 7. ЗАПРЕЩАЕТСЯ

**7.1.** При подготовке, проведении и участии в играх **запрещаются** и подвергаются наказанию следующие действия:



- нарушение законов и правил, действующих на территории Украины — административная и уголовная ответственность согласно законам Украины. Исполнение наказаний лежит на правоохранительных органах Украины. Если данные нарушения поставили под угрозу нормальное протекание игры, то накладывается штрафное время, определяемое организаторами исходя из сложившейся обстановки. При грубых нарушениях — вплоть до снятия участника с игры;
- предоставление организаторам недостоверных личных данных при регистрации — дисквалификация с текущей игры;
- запрещена передача одним участником игры другому информации о третьих лицах, принимающих участие в игре, не зависимо от того, замочены они в данной игре или нет — дисквалификация с текущей игры;
- в процессе игры категорически запрещено применять физическую силу и насилие по отношению к своей жертве или по отношению к своему охотнику. Если один из участников считает, что по отношению к нему была применена физическая сила, он должен инициировать получение парной черной метки участникам конфликта.
- отказ замоченной жертвы отдать свой код жизни охотнику – дисквалификация с текущей игры;
- запрещены действия заведомо способные причинить вред или существенные неудобства посторонним людям, не участвующим в игре.
- категорически запрещается бросать самодельную водяную бомбу непосредственно в жертву. Запрещается выливать воду из бомбы или водяного оружия на жертву. Для того чтобы замочить жертву бомбой, она должна быть обязательно взорвана рядом с жертвой (презерватив должен от броска разорваться).
- запрещается использовать самодельные брызгалки, клизмы, «капитошки» и т.п. — дисквалификация с текущей игры;
- разрешается использовать только чистую воду, запрещается использовать любые другие жидкости: напитки, минералку, соки и т.д. — штраф 30 минут;
- запрещается оказывать всяческое давление на людей, причастных к организации игры и на участников игры — дисквалификация с текущей игры;
- запрещается пытаться взломать программный комплекс игры с целью получить доступ к списку участников — ссылка участника в Сибирь (<http://siberia.en.cx>);
- запрещается подбирать пароли авторов сценария, владельца домена с целью получить несанкционированный доступ к содержанию игры (досье жертв) — ссылка участника в Сибирь (<http://siberia.en.cx>);
- запрещается сообщать организаторам заведомо ложную информацию, чего бы она ни касалась — дисквалификация с текущей игры;

- совместная игра 2-х и более участников — дисквалификация данных участников на срок, устанавливаемый организаторами;
- сообщение организаторам ложной/сфабрикованной информации с целью повлиять на ход/результаты игры — дисквалификация на срок, устанавливаемый организаторами;
- сообщение другим участникам ложной/сфабрикованной информации со ссылкой на организаторов — штраф либо дисквалификация на срок, устанавливаемый организаторами;
- клевета и/или бездоказательное обвинение других участников в нарушениях регламента и нечестной игре на форуме или Организатору — штраф в 20 минут. Назначается на текущую игру. В случае, если она уже была закрыта — на следующую.

**7.2.** Организаторы имеют право на назначение дополнительного наказания за вышеуказанные нарушения.

**7.3.** Иные нарушения, приводящие к факту нечестной игры и не нашедшие отражения в данных Правилах, разбираются авторами и организаторами в процессе анализа результатов игры с определением штрафных санкций.

## **8. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ**

**8.1.** Участие в проекте Encounter является добровольным.

**8.2.** Участниками могут быть только лица, достигшие 16 лет.

**8.3.** Участники обязуются этично относиться к репутации торговых марок спонсоров игр Encounter, Организаторов игры Encounter и собственно игр Encounter под угрозой дисквалификации и удаления из проекта.

*Организаторы оставляют за собой право вносить в настоящий регламент дополнения и изменения, не затрагивающие основополагающие принципы игры, при этом обязуясь ставить в известность участников проекта.*