

Правила игры DozoR18

Организатор оставляет за собой право вносить мелкие дополнения и изменения, не затрагивающие основополагающие принципы игры, при этом обязуясь ставить в известность заинтересованные стороны.

1. Общие положения

1.1. Игра DozoR18 организуется на следующих принципах:

- принцип честной игры, который соблюдают игроки, подразумевая под этим умышленно не мешать и не помогать соперникам;
- принцип самостоятельного выполнения уровней каждой командой участников, который соблюдают игроки и организатор;
- принцип равных условий выполнения уровней для каждой из команд, который соблюдают организаторы и координатор;
- принцип обособленности организатора и координатора от команд и/или отдельных игроков;
- принцип независимости координатора от мнений организаторов, команд и отдельных игроков;
- принцип безопасности участия, который подразумевает, что любой участник может отказаться от выполнения задания, если его выполнение влечёт или может повлечь угрозу жизни и/или здоровью участника и/или третьих лиц.

1.2. К игре допускаются только участники старше 18 лет, оплатившие расходы на проведение игры и прошедшие инструктаж по технике безопасности.

2. Регистрация

2.1. Регистрация в игре является добровольной.

2.2. Чтобы зарегистрировать Команду, необходимо заполнить анкету на сайте.

2.3. Информация, которую участник предоставляет при регистрации, делится на информацию доступную для всеобщего просмотра (имя) и информацию, доступную только организаторам (настоящие имя, фамилия, адрес электронной почты, номер мобильного телефона...). Информация, доступная только организаторам, является конфиденциальной и не подлежит распространению третьим лицам.

2.4. Регистрация Команды может быть аннулирована, если выяснится, что Команда сообщила недостоверные данные.

2.5. К игре допускаются только участники старше 18 лет, оплатившие расходы на проведение игры и прошедшие инструктаж по технике безопасности.

2.6. Участники игры, принимают решение об участии в игре добровольно и понимая, что в любой момент они могут отказаться от участия в игре.

2.7. Участники игры, подавая заявку на регистрацию через своего капитана, подтверждают свою осведомлённость о правилах игры. Капитан Команды, подавая заявку на игру, подтверждает это сам и обязуется проинструктировать всех членов своей Команды;

2.8. Команда обязана сменить название, если:

2.8.1. название Команды прямо или косвенно оскорбляет организаторов, Команды, отдельных участников или третьих лиц.

2.8.2. название Команды оскорбляет нравственные чувства.

2.8.3. название Команды призывает к разжиганию классовой и расовой ненависти.

2.8.4. название Команды рекламирует компанию, товар или услугу.

2.9. При регистрации участник также соглашается с тем, что:

2.9.1. В случае указания недостоверных данных о себе (например, фамилия), организатор может отказать в участии.

2.9.2. Участие в игре, организованным организатором является добровольным, в связи с чем участники отказывается от каких-либо материальных или иных претензий и требований, которые могут быть выдвинуты им по отношению к организатору, владельцам собственности, где проводится игра, а также по отношению к другим участникам, в случае причинения травмы или иного физического, морального или материального ущерба.

2.9.3. Уму может быть отказано в регистрации

2.9.4. В случае указания недостоверных данных о себе (например, фамилия), он не сможет получить приз.

2.9.5. При решении спорных вопросов между участниками игры решения организатора и координатора являются окончательными.

2.9.6. Игры будут проводиться в строго назначенное время и вне зависимости от метеорологических условий, за исключением форс-мажорных обстоятельств, угрожающих жизни и здоровью игроков

2.9.7. Возможные ошибки на сайте, а, равно как и ошибки в вопросах/заданиях, также являются неотъемлемой частью игры.

2.9.8. Участник вправе не выполнять задание, если их выполнение влечёт или может повлечь угрозу жизни и (или) здоровью участника и/или третьих лиц.

3. Ограничения

3.1. Участие в игре DozoR18 является добровольным.

3.2. Каждый человек, принимающий участие в игре, тем самым соглашается со всеми правилами игры, а также самостоятельно несёт всю ответственность за любой риск, возникающий во время игры.

3.3. Участниками игры не могут быть лица, не достигшие 18 лет. Ответственность за исполнение этого пункта несут капитаны Команд.

3.4. Каждый человек, принимающий участие в игре, тем самым соглашается со всеми правилами игры, а также самостоятельно несёт всю ответственность за любой риск, возникающий во время игры.

3.5. Команда участник допускается к игре только при полностью и достоверно заполненном командном соглашении. Ответственность за исполнение этого пункта несут капитаны Команд.

3.6. Если на игру подали заявки и подтвердили участие менее 10 Команд, игра может не проводиться.

3.7. Команда состоит из одного экипажа (машины). Всего в Команде может быть не более 5 игроков. В игре могут принимать участие любое количество Команд.

3.8. Участникам запрещается создавать препятствия соперникам, уничтожать пароли и задания, предназначенные для других Команд, создавать ложные пароли, а также сообщать другим Командам любую информацию об уровнях, которая может облегчить или усложнить их прохождение, сообщать ложную информацию со ссылкой на организатора.

3.9. Участникам запрещается уничтожать локации, их части и/или предметы, находящиеся на них, либо в непосредственной близости от них с момента начала игры и до истечения 72 часов после окончания игры. Также запрещается устраивать фейерверки, взрывать петарды, взрывпакеты, дымовые шашки и любым способом создавать необоснованный логикой выполнения задания шум, привлекать внимание местных жителей и/или сотрудников правоохранительных органов.

3.10. Запрещается слежка и преследование машины организатора.

3.11. Выполнение всех заданий игры предусмотрено способами, не угрожающими жизни и здоровью ни игроков, ни других лиц. Нарушение законов Российской Федерации неприемлемо. За нарушение законов члены Команд несут личную ответственность.

3.12. Участниками запрещено получение информации о содержании игры или о содержании уровней игры путём иным, кроме самостоятельного выполнения очередного задания конкретной игры.

3.13. Нарушение ограничений и запретов влечёт за собой игровое наказание, в соответствии с п. 7 настоящих Правил.

3.14. Сложность прохождения того или иного уровня определяется организатором по шкале от 1 до 3+ и указывается в задании.

- Код сложности null - используется для штабных и некоторых нестандартных кодов, код сложности которых невозможно определить.
- Код сложности 1 - не сложно (без применения физической силы, на пример код на стене на уровне глаз).
- Код сложности 1+ - все, что включено в код сложности 1, а также необходимо дополнительное внимание на уровне (на прим. Код под подоконником).
- Код сложности 2 - средняя сложность либо потенциальная сложность на месте, где находится код, необходимость применения некоторых физических усилий (например, залезть на высоту около 1,5 метров, спуститься по лестнице...).
- Код сложности 2+ - все что включено в код сложности 2, а также необходимо дополнительное внимание на уровне (код спрятан).
- Код сложности 3 - место потенциально может быть опасно для жизни и здоровья, для того чтобы найти код участники Команд должны проявить максимальную осторожность. Место может быть страшным из-за своей специфики (например, заброшенные здания, подвалы...).
- Код сложности 3+ - все что включено в код сложности 3, а также необходимо предельное внимание на уровне.

3.15. На усмотрение организатора и авторов для особо сложного кода может быть принято решение о выставлении агента, контролирующего использование необходимой страховки, без которой команда не допускается к выполнению данного уровня.

3.16. В некоторых случаях в заданиях есть дополнительные указания (соблюдайте тишину, будьте вежливы, паруйте машины в определённой зоне, двигайтесь пешком и т.д.). За невыполнение этих условий организатор вправе начислить штраф в размере более 1 часа или дисквалификация команды на усмотрение Организатора.

3.17. Участники игры вправе отказаться от выполнения любого задания в игре, если считают, что его выполнение невозможно без нарушения законов или существует опасность для жизни. При этом уровень на котором произошло будет пройден Командой по авто переходу и будет начислен обычный штраф за

авто переход. При этом участники вправе подать протест организатору на допустимость создания подобного уровня. При удовлетворении данного протеста уровень может быть снят или за него будет начислено среднее время если его пересчёт не представляется возможным.

3.18. Сложность выполнения заданий является субъективной оценкой организатора игры и носит рекомендательный характер. Решение о том выполнять задание или нет, принимает каждый игрок самостоятельно. Организаторы не ставят своей целью нанесение какого-либо вреда игрокам или их здоровью.

3.19. Если в первом уровне/заглушке был прописан другой размер штрафов, то они имеют более высокий приоритет над размерами штрафов описанными в данных правилах.

4. Организация игр

4.1. Организатором игры в городе является Рогожников Максим.

4.2. Инквизитором игры может являться любой человек, наделенный соответствующими правами местным организатором.

4.3. Права, обязанности и ответственность инквизитора, организатора, координатора определяются данными правилами игры DozoR18.

4.4. Решения организатора при организации игр и при решении спорных моментов должны соответствовать законодательству страны пребывания организатора и быть продиктованы здравым смыслом и логикой.

4.5. Решение организатора является окончательным.

4.6. Собранные деньги с участников являются оплатой расходов на проведение игры (антураж, дополнительные принадлежности...) и не являются доходом или зарплатой организатора.

4.7. Игры могут создаваться как организатором игры в городе, так и Командами-участниками. Игры от команд допускаются только через один сезон после проведения первой игры в городе.

4.8. Каждая Команда, которая желает создать игру может подать заявку организатору игры в городе. Одновременно с заявкой подается:

- сценарий игры (название, тема, особенности игры);
- дополнительные принадлежности;
- предварительный список локаций;
- первая редакция заданий.

Заявка должна быть подана не позднее 14 дней до предполагаемой даты игры.

4.9. Правила подбора локаций: - допустимость дозотории для предложенной игры определяет организатор в момент приёма заявки на игру. Команде может быть отказано в организации игры в случае неадекватной по мнению организатора дозотории. - локации вне дозотории должны отвечать принципу равенства условий - задание предыдущее к заданию вне дозотории и последующее задание к нему должно быть одинаковым для всех команд. - в случае ручного определения порядка выдачи заданий, авторы обязаны предоставить организатору последовательность выдачи для каждой команды. - локации, которые не попадают в дозоторию игры должны быть одобрены организатором. При этом авторы должны предоставить аргументацию с объяснением причин, почему дозоторию невозможно заявить так, чтобы она включала в себя эту локацию. - разрешаются сквозные полевые задания вне дозотории.

4.10. Авторы вправе предложить последовательность прохождения уровней для каждой команды. В случаях, если разница между минимальным и максимальным пробегом составляет 10% и более, Организатор вправе потребовать изменения последовательности.

4.11. Организатор игры в городе вправе отклонить заявку в случае, если она недостаточно проработана или уровень сложности/ интересности игры не соответствует требуемому. Командам может быть отказано в праве создавать игры в определенном сезоне, если

- на Команду были наложены штрафы за нарушения, совершенные в ходе игры, в виде дисквалификации на определенное число игр или текущую игру.

- у команды низкий рейтинг

4.12. Организатор вправе предлагать Командам вносить в сценарий изменения. Решение организатора о принятии/ отклонении сценария является окончательным. В случае отклонения сценария игры организатор гарантирует сохранение его конфиденциальности.

4.13. В случае одновременной подачи заявок и сценариев несколькими Командами последовательность проведения игр определяется организатором игры на основании проработанности сценария и даты подачи заявки.

4.14. Проведение игры, созданной Командой участников осуществляется совместно организатором и Командой-автором. Команда - автор игры не может участвовать в этой игре в качестве Команды-игрока.

4.15. За создание игры Команда получает в рейтинг очки. Организатор ведёт открытый рейтинг авторов всех игр, куда заносятся оценки, поставленные им по результатам игр. Рейтинговые очки (максимум 100) команде-автору рассчитывается следующим образом:

4.16.1. Первую (базовую) часть – 30 очков Команда получает автоматически, в случае, если она участвовала в подготовке и организации игры и игра была проведена.

4.16.2. Вторую часть – 40 очков – Команда получает от организатора. За нарушение п. 4.13 Организатор может уменьшать на 5 очков свою часть за каждый день просрочки.

4.16.3. Третью часть Команда – автор получает по результатам голосования Команд, принимавших участие в игре. Учитываются очки Команд, занявших места с 1 по 5 в лиге Жесть и Классик. Команда, принимавшая участие в игре, ставит Команде - автору баллы от 0 (очень плохо) до 5 (лучше быть не может) с шагом в 1 очко по четырём категориям:

1. места - как заиграны места в городе, качество локаций;
2. разметка — качество нанесения кодов и меток их антуражность, чёткость, читаемость;
3. задания - интересность, решаемость/логичность загадок;
4. организация - антуражность использованных артефактов и агентских заданий.

Итоговые очки за качество игры рассчитываются так: Сумма очков за категорию / N, где N - количество Команд, проставивших оценки, затем суммируются итоговые оценки за все четыре категории. При подсчёте не учитываются максимальная и минимальная оценки, так же организатор в праве не учитывать голос команды, если есть сомнения в объективности оценки. При этом идёт учёт очков из всех лиг за игру.

4.16.4. Баллы, выставленные Командой, предоставляются капитаном Команды организатору в течение 24 часов после окончания игры личным сообщением ВКонтакте, на почту или в telegram.

4.16.6. Если Команда не предоставила своего количества баллов в установленный срок, то берётся среднее значение от выставленных баллов оставшимися Командами.

4.17. Организатор вправе публиковать после игры полный поименный список авторов и тестеров игры, отдельно указывая авторов/тестеров полевой и штабной части.

4.18. При срыве сроков предоставления сценария игры, описания уровней, списка кодов, фотографий кодов организаторы оставляют за собой право перенести или отменить игру, либо перевести ее в статус внесезонной. Сроки сдачи материалов обсуждается с каждой командой индивидуально и напрямую зависит от опыта авторского состава.

5. Игра

5.1. Игра состоит из последовательного прохождения уровней.

5.2. Стандартное количество поисковых уровней составляет 10. Может быть изменено на усмотрение автора игры или организатора исходя из местной специфики и специфики игры.

5.3. Организатор может, исходя из специфики города, добавить или убавить уровни.

5.4. Специфические принадлежности и требования к конкретной игре сообщаются при объявлении новой игры.

5.5. Дозатория публикуется за 5 часов до игры. Срок может быть изменён на более ранний, при согласовании с организатором и авторами. В случае нахождения более 60% локаций за пределами черты города организатор/авторы обязаны сообщить об этом не позднее 48 часов до начала игры.

5.6. Все дополнительные принадлежности разделяются на полевые и штабные.

5.7. Стоимость принадлежностей к игре не может превышать 1500 рублей на экипаж, если это не относится к постоянным принадлежностям (обвязки, верёвки, сапоги, зеркала, блокноты, навигаторы). Финальный список дополнительных принадлежностей публикуется не позднее 12 часов до начала игры.

5.8. Все игры считаются зачётными, если в анонсе предстоящей игры не указано иное.

5.9. В результате прохождения уровня Команда получает код. Код состоит из набора цифр от 1 до 9 и букв D, R, L или иных оговорённых ранее. Код начинается с цифры соответствующей порядковому номеру кода в движке (в т.ч. 10, 20, 30 и т.д.), так же номер кода указывается на конечной метке или же с номера игры. Код располагается в радиусе трёх метров от конечной метки, если не указано иное. Наличие всех букв в коде обязательно. Полученный пароль вводится в форму системы управления игрой, доступ к которому осуществляется с любого мобильного устройства, подключённого к сети Интернет. Если определённое организатором количество кодов введено верно, то Команда получает следующее задание.

Возможно использование другого формата кода, если это предусмотрено спецификой конкретного задания.

5.10. Стандартно через 20 минут после получения задания каждая Команда получает подсказку. Если через 40 минут после начала уровня Команда не сообщила верного кода, то она получает вторую (последнюю) подсказку. Возможно изменение времени до подсказок по решению автора игры или организатора.

5.11. Если в течение 60 минут Команда не проходит уровень она автоматически получает задание на следующий уровень игры. Возможно изменение времени перехода на следующий уровень по решению автора игры или организатора.

5.12. За каждый невыполненный уровень Команда получает добавочное время 5 минут к общему времени игры. Если не указанное иное.

- 5.13. Возможно применение досрочных бонусных подсказок, как во время игры, так и до ее старта.
- 5.14. В случае задания, в котором предусмотрено две ветки (поле/штаб) вторая подсказка должна содержать все штабные коды, загаданные в задании.
- 5.15. Игра может длиться не более 6 часов, либо до момента выполнения всех уровней не менее 70 % Команд. Возможно изменение времени игры или процента прохождения игры на усмотрение организатора.
- 5.16. Временем финиша Команды считается время сообщения верного пароля последнего уровня.
- 5.17. После ввода правильного кода или по истечению времени на задание команда получает следующее задание. При этом команда не может брать стоп-игру между заданиями.
- 5.18. Некоторые уровни игры содержат проверочные мини-задания (check-point). Это пункты проверки присутствия Команды на уровне или месте нахождения кода. Check Point заключается в наблюдении и фиксировании присутствия Команды, причём возможно неочевидным для Команды способом. Либо же состоит в выполнении Командой или ее частью каких-либо действий, непосредственно в процессе или после удачного прохождения задания.
- 5.19. Некоторые уровни предусматривают фотографирование кода. Фотографии предъявляются в порядке, определённым организатором.
- 5.20. Некоторые уровни предусматривают наличие персональных кодов для каждой Команды. Верный код для полного выполнения такого уровня будет складываться из персонального кода для каждой Команды и общего кода для всех Команд.
- 5.21. Некоторые уровни предусматривают дописывание к коду личной цифры каждой Команды
- 5.22. В случае не прохождения уровня по причине форс-мажора, Команде выдаётся следующий уровень. Время прохождения снятого уровня устанавливается в соответствии с пунктом 8 данных правил.
- 5.23. Случаи форс-мажора определяются пунктом 8 данных правил.
- 5.24. Организаторы могут требовать от Команд на время игры обязательного размещения на машинах наклеек, идентифицирующих принадлежность машины к Команде-участнице.
- 5.25. Раз в год проводится «обнуление города» и все локации считаются не игравшими.
- 5.26. Игры проводятся в ночь с пятницы на субботу, либо с субботы на воскресенье. В экстренных случаях (день города, выборы) игра может проводиться в другую ночь, удобную для участников и организатора.
- 5.27. Игры проводятся два раза в месяц.
- 5.28. За некоторое время до начала игры, которое определяет организатор, проводится брифинг, на котором всем участникам проводится инструктаж по технике безопасности, объявляется территория охвата на текущую игру, могут вручаться дополнительные принадлежности, а также объявляется информация, необходимая для успешного выполнения уровней.
- 5.29. Игра для всех Команд начинается одновременно. В летнее время (1 апреля - 31 октября) игра начинается в 22:00 по местному времени. В зимнее время (1 ноября - 31 марта) игра начинается в 21:00 по местному времени. Время начала игры может быть изменено организаторами в каждом городе, исходя из собственной специфики.
- 5.30. Награды и призы вручаются командам, занявшим первое, второе и третье места на усмотрение организаторов.
- 5.30.1. Приз не может быть передан другой команде, а также выдан в денежном эквиваленте.
- 5.31. Шесть игр составляют сезон. Если в городе действуют лиги, то шесть игр лиги Жесть составляют сезон лиги Жесть. Шесть игр лиги Лайт составляют сезон лиги Лайт.
- 5.32. Одновременно в игре может участвовать неограниченное количество Команд
- 5.33. Общение с координационным центром организатора, кроме экстренных случаев запрещено. Данный пункт может быть изменён организаторами в каждом городе, исходя из собственной специфики.
- 5.34. Система рейтинга Команд: за первое место - 90 очков, за каждое нижеследующее на 5 очков меньше. Начиная с 16-го места включительно за каждое нижеследующее на 1 очко меньше. Начиная с 35-го места включительно количество очков равно 0.
- 5.35. Подача заявки на игру осуществляется на сайте или с помощью ВКонтакте в группе DozoR18. При этом перед игрой Команда должна заполнить бумажное командное соглашение и сдать его организатору. За недостоверную информацию организатор может оштрафовать команду вплоть до дисквалификации с игры (решение принимается в каждом конкретном случае отдельно).
- 5.36. Команды, играющие в городе, разделяются на лиги. В зависимости от лиги может меняться сложность и продолжительность игры. В лига Лайт создана для Команд давно не играющих, а также для новых Команд.
- 5.36.1. При количестве Команд, играющих в городе больше 10 идёт разделение на две лиги: Лайт, Классик и Жесть.
- 5.36.2. Лига Жесть на текущий сезон формируется путём отбора 10 лучших Команд из лиги Классик по итогу предыдущего сезона. Размер лиги Жесть может быть изменён на усмотрение Организатора.

5.36.3. Команды, занявшие последние три места по рейтингу сезона лиги, переходят в лигу ниже. Команды, занявшие первые три места по рейтингу сезона лиги ниже, переходят в лигу выше. Количество Команд, переходящих между лигами может быть изменено на усмотрение организатора.

5.36.4. Список бонусов и критериев в виде таблицы представлен ниже.

Лига	Коды	Логика	Статистика	Бонусы команде	Переход	Чат
лайт	50% кодов	подсказки на логику			Первые/последние 3 команды	
классик	КО 3/3+	штрафная подсказка	3 часа бонуса	жетоны за переход	Первые/последние 3 команды	добавление в чат капитанов
жесть			1 день бонуса	нашивки за переход	Уходит последняя команда	добавление в чат капитанов
-	Коды закрываются дополнительными секторами, у команды есть выбор что снимать		Штрафные подсказки на слив уровня после $\pm 50\%$ времени игры		Команды, которые уходят в лигу ниже должны отыграть минимум 4 игры в текущем сезоне	

5.36.5. Переход одной Команды из лиги в лигу в течение одного сезона не допускается.

5.36.6. После каждого сезона Команды, которые проходят в лиги определяются заново.

5.36.7. Состав и форму бонусов лиг может быть изменена на усмотрение организатора.

5.37. Инквизитор и его функции:

5.37.1 Инквизитор может присутствовать на уровне/уровнях, осуществляя контроль за соблюдением принципов и правил игры.

5.37.2. инквизитор имеет отличительный знак, который устанавливается местным организатором

5.37.3. Инквизитор обязан предъявить отличительный знак Команде, находящейся на уровне при проведении проверок.

5.37.4. Видение инквизитора ситуации на уровне имеет решающее значение против мнения Команды

5.37.5. Видение инквизитора равносильно видению организатора, исходя из принципа независимости организатора от мнений Команд

5.37.6. Инквизитор не обязан вступать в контакт с Командой на уровне: наблюдение может проводиться способом неочевидным для присутствующих Команд.

6. Результаты игры

6.1. Побеждает Команда, у которой суммарное время выполнения всех уровней минимально. При этом подразумевается, что Команда не нарушила правил игры.

6.2. Официальными признаются лишь данные, опубликованные на сайте игры. Все остальные опубликованные результаты считаются предварительными.

6.3. Время выполнения уровня считается путём вычитания времени выдачи задания организатором из времени ввода последнего кода текущего задания Командой. За основу берётся время на сервере, где размещена игровая система либо время, установленное на компьютере организатора.

6.4. Итоговое время получается путём сложения времени, затраченного на выполнение каждого зачётного уровня, добавочного и штрафного времени.

6.5. Добавочное время составляет 5 минут и начисляется за каждый невыполненный уровень (либо по причине лимита времени, либо по причине окончания игры). Данное время может быть изменено по усмотрению организатора.

6.6. Штрафное время начисляется за нарушение правил игры DozoR18 и регулируется пунктом 8 данных правил.

6.7. Суммарное бонусное время в игре не может превышать 60 минут для каждой команды. Если спецификой игры не предусмотрено иное.

6.8. Максимальное время, которое команда может получить за предигровое задание (приквел) не может превышать 20 минут или 10% от чистого времени игры.

6.9. На официальном сайте публикуется итоговое время выполнения каждого уровня для каждой Команды. Промежуточное время не публикуется. Если снятие уровня не изменяет итоговое время прохождения командами игры, то по решению организатора уровень может быть не снят. Организатор

вправе отступать от правил, описанных в данных в правилах если они противоречат «здоровому смыслу» пересчёта уровня основываясь на специфике уровне и специфике города.

6.10. Все результаты, опубликованные и объявленные в течение 24 часов после окончания игры, считаются предварительными. В течение этого времени капитан каждой из Команд может подать протест, который будет рассмотрен в течение 24 часов с момента получения. Протест, поданный после позже 24 часов после окончания игры, к рассмотрению не принимается. Протест может быть подан только Капитаном по e-mail, личным сообщением в ВКонтакте или в Telegram.

6.11. Окончательные результаты объявляются в течение 48 часов после окончания игры и публикуются на официальном сайте игры.

6.12. По результатам рейтинга за сезон проводится подведение итогов и обнулением очков.

6.13. Рейтинг за сезон рассчитывается по сумме лучших результатов Команды в пяти играх текущего сезона.

6.14. В случае равенства очков лучшей признается Команда, имеющая больше «первых мест», в случае равенства их количества - по числу «вторых», и так далее. В случае равного количества очков подведение итогов производится по 6 играм сезона. При равенстве всех мест и очков, лучшей признается Команда занявшая более высокое место, чем Команда соперников в последней игре сезона.

6.15. Команда - автор игры автоматически получает «первое место» в написанной ими игре при подсчете количества «первых мест» за сезон при равенстве очков.

7. Штрафы и бонусы

7.1. Сообщения о наложении штрафов и бонусов на конкретную Команду и их причины объявляются на сборе/чате капитанов и/или при объявлении результатов, а также публикуются на странице со статистикой игры.

7.2. Штрафное время налагается путём назначения дополнительного времени организатором.

7.3. За незначительные нарушения Команда получает 10 минут штрафного времени. Точное штрафное время определяется местным организатором исходя из здравого смысла и логики.

7.4. Нарушения, связанные с нарушением принципа самостоятельно выполнения уровня (слив).

7.4.1. Данным нарушением признаются получение информации о задании (местонахождения локации, месте написания кодов, логике разгадывания задания...), иным образом кроме как от организатора или агента на уровне. Информация, найденная до получения задания, до начала игры, полученная от игроков другой команды, от лиц, задействованных в подготовке игры, кроме случаев, когда получение подобной информации предусмотрено организаторами и является неотъемлемой частью сценария, также признается нарушением принципа самостоятельного выполнения уровня.

7.4.2. Наказание применяется как к игроку (команде) воспользовавшейся информацией, так и игроку (команде), которая предоставила данную информацию. Уровень, на котором произошло нарушение, считается командой не взятым.

7.4.3. Наказание предусматривает личную и командную ответственность. Личная ответственность накладывается на игрока, командная – на команду, членом которой является данный игрок.

7.4.4. При нарушении принципа самостоятельного выполнения уровня (п. 8.4.1), совершенным впервые, игроку выносится предупреждение. Команде назначается штрафное время в 20 минут. За каждое такое нарушение.

7.4.5. При нарушении принципа самостоятельно выполнения уровня (п. 8.4.1), совершенное игроком, который имеет предупреждение за аналогичные действия, игрок дисквалифицируется на две следующие игры. При повторном нарушении в одной и той же команде, команда дисквалифицируется в игре, в которой произошло нарушение и на одну последующую игру.

7.4.6. При нарушении принципа самостоятельно выполнения уровня (п. 8.4.1), совершенное игроком, который был дисквалифицирован за аналогичные действия, данный игрок лишается права принимать участие в играх. При третьем нарушении в команде, команда дисквалифицируется на сезон.

7.4.7. В случаях, когда в нарушении принципа самостоятельно выполнения уровня (п. 8.4.1) виновен капитан какой-либо команды, капитан дисквалифицируется на две игры. При повторном нарушении, капитан команды лишается капитанского жетона и статуса капитана на один сезон.

7.4.8. В случаях, если игрок или команда получила информацию путём иным, кроме самостоятельного выполнения задания, но сообщила организатору об этом, наказание не выносится. Выполнение задания засчитывается по среднему времени выполнения задания всех команд, получивших данное задание до стоп-игры.

7.4.9. При переходе игрока в другую команду и совершения действий по получению информации способом иным, кроме самостоятельного выполнения, наказание для команды назначается исходя из текущего количества предупреждений игрока.

7.5. За слежку за машинами и игроками других Команд, Команда-нарушитель получает 20 минут штрафного времени. За каждое такое нарушение.

7.6. Создание умышленных препятствий другим Командам с целью задержать выполнение ими заданий (блокировка дорог, подходов, скрытие ключей и указателей и т.д.) – команда-нарушитель получает от 20 до 90 минут штрафного времени.

7.7. Штрафное время может быть увеличено или уменьшено координатором игры.

7.8. В отдельных заданиях подразумевается начисление штрафных минут за невыполнение условий уровня. Об этом сообщается дополнительно.

7.9. За нарушение игроками Команд законов и правил, действующих на территории страны, где проводится игра, предусматриваются административная и уголовная ответственность согласно законам этой страны. Исполнение наказаний лежит на соответствующих исполнительных органах страны проведения игры.

7.10. За нарушение законов страны, где проводится игра, каждый участник несёт личную ответственность в соответствии с действующим законодательством.

7.11. За грубое нарушение правил ПДД, несущее реальную опасность для населения, организатор может оштрафовать Команду на 20 минут. В особых случаях, которые дискредитируют имидж игры (способных создать превратное мнение об игре, игроках и/или приравнять её к принципиально иным проектам, гонкам на скорость), организатор имеет право дисквалифицировать Команду на одну игру.

7.12. За невозможность подтвердить наличие Команды на месте при осуществлении проверочных мероприятий (отсутствие Команды на контрольной точке (check-point) любого типа, ввод кода без контрольной цифры и так далее) при зафиксированном вводе правильного ответа - добавление штрафного времени, но не менее 20 минут. Максимальное время штрафа равно времени до автоперехода на следующий уровень плюс 20 мин.

7.13. Перебор кодов.

7.13.1. В случае попытки выполнения задания путём перебора полевых кодов, кроме случаев, когда данный способ предусмотрен организатором, как тип уровня - добавление 30 минут штрафного времени. Уровень, для которого происходил перебор кодов, считается командой не взятым.

7.13.2. Запрещён автоматический перебор всех кодов.

7.13.3. Разрешён ручной перебор штабных и полевых нестандартных кодов если в задании не прописано прямого запрещения.

7.13.4. Перебор стандартных полевых кодов запрещён, разрешена лишь проверка «вариантов» кода (разрешено проверять только одну букву/цифру во всём коде) при невозможности его явно идентифицировать (непонятно написан, затёрт). При этом у Команды должна быть фотография/видео кода, который они пытаются проверить и по требованию организатора она должна быть предоставлена в любой момент.

7.13.5. Нельзя пробивать «свои любимые коды» каждый уровень, нельзя бить подряд dr1 dr2 dr3 и так далее.

7.14. В случаях выполнения задания за слишком быстрое время, влекущие подозрения у организаторов и игроков на самостоятельность выполнения уровня – установление среднего времени выполнения этого уровня всеми Командами, получившими этот уровень до окончания игры. В случаях, если код был найден на одном из предыдущих уровней при проверке версий того же уровня, организатор также может поставить среднее время прохождения исходя из пункта текущих Правил 7.25.4.

7.15. В случае нарушения пункта 3.7 данных Правил в первый раз, Команде выносится предупреждение и назначается 60 минут штрафного времени.

7.16. Дисквалификация результатов игры, в которой было зафиксировано нарушение, а также на одну последующую игру Команды применяется как экстренная мера при нарушении принципов игры DozoR18 одним или несколькими игроками Команды в следующих случаях:

- a) если команда принимала участие в игре более чем на одном транспортном средстве;
- b) попытка несанкционированного доступа к игровой системе;
- c) умышленная порча кодов и указателей, как персональных, так и общих;
- d) создание ложных кодов и указателей;
- e) получение информации о содержании игры и/или кодов путём иным, кроме самостоятельного выполнения очередного задания, если данное нарушение касается более одного уровня;
- f) слежка за машинами организатора или инквизитора;
- g) сообщение организатору ложной/сфабрикованной информации с целью повлиять на ход/результаты игры;
- h) сообщение другим Командам ложной/сфабрикованной информации со ссылкой на организатора или от чужого имени;
- i) некорректное поведение Команды во время игры, оскорбляющее других игроков, организаторов и третьих лиц;
- j) нахождение на локации игроков с признаками алкогольного или наркотического опьянения;**

- к) присутствие в команде автомобиля и/или игрока который не заявлен на текущую игру в командном соглашении;
- л) при нарушении пункта 3.7 данных Правил, если нарушение происходит повторно этой же Командой;
- м) в случаях рекламы других игровых проектов на брифинге, награждениях, играх и мероприятиях, связанных с игрой DozoR18.

7.17. В случае повторных нарушений принципов игры DozoR18, Команда дисквалифицируется на 1 месяц.

7.18. Наказания за иные нарушения определяются организатором дополнительно.

7.19. Если решение о дисквалификации Команды применяется после официального объявления результатов, то рейтинг за текущий сезон пересчитывается организатором.

7.20. Организатор имеет право дисквалифицировать Команду, на основании накопленных подозрений за несколько игр, поведения Команды и/или разговоров отдельных игроков, свидетельствующих о нарушении данных правил.

7.21. Дисквалификация может быть осуществлена лишь после проведения комплекса проверочных мер, результаты которых: а) подтвердили подозрения; б) не подтвердили, но и не опровергли подозрений.

7.22. Комплекс проверочных мероприятий может включать в себя наблюдение за работой координационного центра Команды, наблюдение за поиском кодов на месте (как явным, так и тайным способом), добавление наблюдателя со стороны организатора в любую выбранную машину, опрос игроков и так далее.

7.23. Некорректное поведение членов Команды на играх и/или на DozoR18'ных мероприятиях, оскорбляющее честь и достоинство других участников, организатора – от штрафа 20 минут до дисквалификации участников на будущую игру на усмотрение организатора. В случае повторного нарушения – дисквалификация участников на 1 месяц. Некорректное поведение члена Команды на форуме, чате, группе и т.д. – в соответствии с правилами, указанными на официальном сайте игр.

7.24. Решения автора могут быть обжалованы организатору игры.

7.25. Правила выставления среднего времени:

7.25.1. В зачёт берётся только время команд, получивших задание и закончивших его.

7.25.2. В случае невозможности закончить задание из-за стоп-игры время данной команды не берётся при расчётах.

7.25.3. При расчётах среднего времени учитывается только фактическое время, потраченное на уровень. Добавочное время (п.6.5 данных Правил) не учитывается.

7.25.4. Среднее время команде начисляется среди команд её же лиги. При этом в особых случаях организатор вправе начислить среднее время команде не по всей лиге, а среди команд одинакового уровня исходя из статистики прошлых игр.

7.25.5. В случаях, когда невозможно однозначно начислить среднее время за один уровень т.к. он затрагивает и другие уровни, то возможен пересчёт и выставление среднего времени с учётом времени потраченного на другие уровни на усмотрение организатора. При этом в особых случаях организатор вправе начислить среднее время команде не по всей лиге, а среди команд одинакового уровня исходя из статистики прошлых игр.

7.26. За нарушение правил парковки в указанной в задании зоне начисляется штраф равный времени, потраченному командой по 2ГИС/Яндекс/Google (выбирается самый долгий по времени маршрут) от точки указанной в качестве зоны парковки до локации умноженный на 5 минут т.е. если дистанция от зоны парковки до локации по 2ГИС 2 минуты, то команда получите штраф в 10 минут. Во время игры могут быть определены иные размеры штрафа на усмотрение организатора. Подъезд машины к локации для высадки/посадки команды также расценивается как нарушение правил парковки. Если последующие уровни предполагают пешее перемещение между локациями, то указание места парковки продолжает своё действие на все последующие уровни.

7.27. Если в задании указано направление движения, то следующий уровень и следующую часть задания вы должны начинать с указанного направления/точки. В случае нарушения команда может получить штраф 15 минут.

8. Форс-мажор

8.1. Форс-мажорной является ситуация, при которой Команды ставится в неравные условия выполнения одного и того же задания по причинам, не зависящим от пострадавших Команд (те есть по вине других Команд, организаторов, правоохранительных органов...) Все форс-мажорные ситуации являются нарушением принципа "равных условий выполнения уровня для всех Команд" и классифицируются следующим образом:

- а) проблемы, повлекшие принципиальную невозможность выполнения задания, Командой, находящейся на уровне и последующими Командами (утрата кода либо существенная его порча; невозможность добраться в необходимое место; уничтожение меток и привязок, используемых при формулировании заданий...)

- b) существенное повышение сложности выполнения задания (например, задержка подсказки, агента и так далее, наличие ложных кодов, порча кода или появление непредусмотренных заданием преград для его получения, оставляющие, тем не менее, возможность верного его прочтения и тому подобное); в) понижение сложности выполнения задания (например, получение информации от организаторов вопреки правилам и регламенту, получение подсказок ранее установленного правилами и регламентом времени, получение Командой кода способом, иным, нежели предусмотренным в задании и тому подобное).
 - c) невозможность замера времени выполнения задания.
 - d) погодные условия, делающие невозможным либо существенно затрудняющие продолжение игры Форс-мажорными, не являются ситуации, при которых неравные условия появились по причинам, зависящим только от самой Команды (потеря связи на стороне Команды, выход из строя автомобилей, отсутствие необходимых и дополнительных принадлежностей). Форс-мажорной не является ситуация, при которой лёгкость получения кода обусловлена неумышленной небрежностью другой Команды (например, плохая маскировка факта нахождения кода при присутствии на уровне более чем одной Команды); Форс-мажорными не являются ситуации, которые создают проблемы только определённой части экипажей или участников Команды, не влияя на возможность получения кода Командой.
- 8.2. В случаях, указанных в п. 8.1 "а" и "д" настоящих Правил используются следующие правила:
- 8.2.1. Если форс-мажор возник после прохождения уровня 60% Команд, то принимается решение о присуждении Командам, не попавшим на уровень, среднего времени выполнения уровня Командами. Форс-мажорными не являются ситуации, которые создают проблемы только отдельным участникам Команды, не влияя на возможность получения кода Командой.
 - 8.2.2. Если форс-мажор возник после прохождения уровня 60% или 10 Команд и ни одна из Команд не прошла уровень без слива, то принимается решение о снятии данного уровня с зачёта.
 - 8.2.3. Если форс-мажор возник после прохождения уровня менее 60% или 10 Команд, то принимается решение о снятии данного уровня с зачёта.
- 8.3. В случаях, указанных в пункте «б», «в» и «г» используется либо корректировка времени, либо применяется правила, указанные в пунктах 8.2.1 и 8.2.2 настоящих Правил. При невозможности корректировки времени применяется среднее время.
- 8.4. В случаях существования составных кодов на уровне, возможно снятие только тех кодов, в отношении которых возник форс-мажор.
- 8.5. Полевой код снимается в том случае, если организатор подтверждает описание места нахождения кода команде, которая не имеет возможности ввода данного кода.
- 8.6. Штабные коды снимаются, в случае явной ошибки в тексте задания. По решению организатора могут быть также приняты версии, которые получаются при текущей формулировке задания. Данный пункт правил применяется только в случаях, когда в задании предусмотрены две отдельные ветки (поле \ штаб). Коды в нестандартном виде, составные, задания на взаимодействие и т.д. – данным пунктом не регулируются.
- 8.7. Добавление игрового времени
- 8.7.1. Игровое время продлевается для команд, потративших игровое время на снятые в результате форс-мажора задания; на простои, возникшие по причинам, не зависевшим от действий или бездействий команды по решению организатора.
 - 8.7.2. Если в результате форс-мажора команда потеряла N минут, то организатор вправе продлить команде время после стоп-игры на те же самые N минут. При этом максимальное время игры для команды увеличивается на N минут.
 - 8.7.3. В случаях решения задания, который был снят во время игры, команде добавляется время, потраченное на решение этого задания.
 - 8.7.4. В случае выставления среднего времени за снятое задание игровое время корректируется на разницу между выставленным средним временем и временем, реально потраченным командой на снятое задание. В случае, если реально потраченное время меньше среднего - игровое время уменьшается. Если реально потраченное время больше среднего - игровое время увеличивается.
- 8.8. Организаторы, исходя из собственной специфики, могут использовать иные методы решения ситуаций, соблюдая при этом дух и принципы данных правил и игры DozoR18 в целом.
- 8.9. В экстренных случаях Команды в ходе игры могут общаться с центром DozoR18 по телефону. К экстренным случаям также относятся несчастные случаи с игроками в ходе игры, требующие постороннего вмешательства;
- 8.10. В случае если прохождение задания идёт не по всем кодам (нужно найти 14 кодов, а на уровне их 15), то при порче одного из них уровень не пересчитывается если при этом остаётся возможность для прохождения уровня всеми командами.
- 8.11. В случаях проблем с игровым сайтом, команде начисляется среднее время за уровень, на котором они возникли, следуя пунктам 7.25 настоящих Правил. Возможны и другие варианты решения данной проблемы вплоть до снятия уровня на усмотрение организатора.

8.12. При нахождении команд на уровне подлежащему съёму, командам выдаются все коды данного уровня в отдельном сообщении от организатора или в текст задания/подсказки. При отсутствии команд на уровне уровень снимается без выдачи кодов.