



## ПОЛОЖЕНИЕ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ И ПОРЯДКУ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ «RIVALBALL»

### ИНФОРМАЦИЯ О ПРОВЕДЕНИИ МЕРОПРИЯТИЯ

- 1.1. Мероприятие под условным названием «RIVALBALL» (далее по тексту – «Мероприятие») представляет собой командно-индивидуальные мероприятия в военно-прикладном стиле (с использованием продукции торговой марки Nerf), в котором участвуют физические лица, соответствующие условиям, правилам настоящего положения и иным требованиям, предъявляемыми ООО «Фабрика Футбола» (далее – «Посетители»). ООО «Фабрика Футбола» (далее – «Исполнитель») предупреждает, что Мероприятие не направлено на причинение кому бы то ни было вреда (ущерба) физическому и/или психическому здоровью, а также материального, морального или иного ущерба. Целью Мероприятия является приятное и интересное времяпровождение Посетителей на территории футбольного центра «Фабрика Футбола», расположенного по адресу: 192236, Санкт-Петербург, ул. Софийская, д. 14, лит. А, корп.1, пом. 4.
- 1.2. Мероприятие включает в себя следующие этапы:
  - 1.2.1. Регистрация Посетителей.
  - 1.2.2. Инструктаж по правилам участия и техники безопасности.
  - 1.2.3. Выдача Посетителям бластеров Nerf и защитный инвентарь.
  - 1.2.4. Экипировка инвентаря.
  - 1.2.5. Участие в Мероприятии.
- 1.3. Время участия в Мероприятии лимитировано условиями, указанными в прејскуранте и определяется по факту осуществления оплаты.
- 1.4. Участие в Мероприятии допускается только с инвентарем Исполнителя.
- 1.5. До принятия участия в Мероприятии Посетитель должен быть полностью уверенным в том, что понял инструктаж и все правила техники безопасности.
- 1.6. Общее количество Посетителей, одновременно участвующих в Мероприятии ограничено количеством инвентаря. При достижении максимально возможного количества Посетителей, Исполнитель вправе предложить остальным желающим подождать до освобождения инвентаря, либо отказать в участии в Мероприятии.
- 1.7. Оплата не возвращается в случае отказа Посетителя от участия в мероприятии после прослушивания инструктажа по технике безопасности.
- 1.8. Посетители обязуются беспрекословно выполнять требования сотрудников Исполнителя, а также уважительно относиться друг к другу и не мешать третьим лицам.
- 1.9. Исполнитель вправе не допустить Посетителя к участию в Мероприятии, если Посетитель не явился и/или задерживается более чем на 10 (Десять) минут до времени начала Мероприятия. В случае задержки проведения Мероприятия по вине Посетителя Исполнитель оставляет за собой право провести Мероприятие, уменьшив при этом ее продолжительность на время, пропорциональное времени задержки начала Мероприятия.
- 1.10. Соответствующий сотрудник Исполнителя вправе временно приостановить Мероприятие, чтобы озвучить Посетителю предупреждение о действиях, которые ведут к порче имущества Исполнителя. Посетитель соглашается с тем, что в таком случае период временной приостановки Мероприятия сокращает время Мероприятия.
- 1.11. Исполнитель имеет право прекратить Мероприятие в случае порчи имущества Исполнителя Посетителем, при этом денежные средства, оплаченные за Мероприятие, не возвращаются.

### ПОСЕТИТЕЛИ МЕРОПРИЯТИЯ

- 2.1. **К участию в Мероприятии не допускаются:**
  - 2.1.1. Лица, не достигшие 7 летнего возраста;
  - 2.1.2. Лица, находящиеся в состоянии алкогольного, наркотического и иного опьянения;
  - 2.1.4. Лица, не прошедшие инструктаж по правилам участия и технике безопасности;
  - 2.1.5. Беременные женщины;
  - 2.1.6. Лица с психоневрологическими заболеваниями, расстройствами интеллектуальной сферы, с наличием хронических заболеваний (включая, но не ограничиваясь: сердечно-сосудистые и др.), заболеваний опорно-двигательной системы, заболеваний системы органов зрения, вестибулярного аппарата, а также в случаях плохого самочувствия (мигрень, ОРВИ, ОРЗ и др.).
- 2.2. Исполнитель оставляет за собой право отказать Посетителю в участии/прекратить участие в Мероприятии без объяснения причин.
- 2.3. Максимальное количество Посетителей, участвующих в Мероприятии – 20 (двадцать) человек.
- 2.4. Минимальное количество Посетителей, участвующих в Мероприятии – 1 (один) человек.

### УСЛОВИЯ ДОПУСКА ПОСЕТИТЕЛЕЙ К МЕРОПРИЯТИЮ

- 3.1. Несовершеннолетние лица допускаются в качестве Посетителей:
  - 3.1.1. При осуществлении оплаты, заполнении и предоставлении Исполнителю расписки от сопровождающего лица (совершеннолетнего, дееспособного физического лица, которое сопровождает (в том числе вверенного ему) несовершеннолетнего Посетителя и несёт за него полную ответственность) по форме, установленной Исполнителем.
  - 3.1.2. При полном соответствии потенциального Посетителя общим требованиям, предъявляемым к Посетителям.
  - 3.1.3. При прохождении инструктажа по правилам участия и технике безопасности.
- 3.2. Совершеннолетние лица допускаются в качестве Посетителей:
  - 3.2.1. При осуществлении оплаты, заполнении и предоставлении Исполнителю расписки по форме, установленной Исполнителем.
  - 3.2.2. При полном соответствии потенциального Посетителя общим требованиям, предъявляемым к Посетителям.
  - 3.2.3. При прохождении инструктажа по правилам участия и технике безопасности.
- 3.3. Факт внесения оплаты и предоставление заполненной расписки является подтверждением со стороны Посетителя отсутствия каких-либо противопоказаний к участию в Мероприятии, ознакомление и полное принятие всех условий и правил Исполнителя.
- 3.4. Посетитель несёт ответственность за достоверность указанных им сведений в соответствующей расписке.

### УЧАСТИЕ В МЕРОПРИЯТИИ

- 4.1. До начала участия в Мероприятии Посетителю необходимо:
  - 4.1.1. Выслушать инструктаж по правилам участия и технике безопасности и ознакомиться с принципом работы инвентаря. При возникновении вопросов Посетитель должен обратиться к соответствующему сотруднику Исполнителя.
  - 4.1.2. Получить у сотрудников Исполнителя инвентарь, а именно бластер Nerf и защитный инвентарь (основной: защитная маска, дополнительный: наколенники, налокотники и т.д.), под соответствующую расписку.
  - 4.1.3. Экипировать инвентарь.
- 4.2. **Во время участия в Мероприятии ЗАПРЕЩЕНО:**
  - 4.2.1. Использовать собственный инвентарь для участия в Мероприятии.
  - 4.2.2. Участвовать в Мероприятии без основного защитного инвентаря (защитная маска).
  - 4.2.3. Снимать защитный инвентарь во время участия в Мероприятии с себя и других Посетителей.
  - 4.2.4. Участвовать в Мероприятии с острыми, длинными, объемными предметами (телефоны, ключи и т.п.). Длинные волосы должны быть собраны. Во время участия в Мероприятии Посетитель должен быть одет в удобную одежду (рекомендуется спортивная одежда), использовать хорошо закрепленную обувь (рекомендуется спортивная обувь), в карманах одежды не должно находиться никаких запрещенных предметов.

- 4.2.5. Находиться без обуви, в обуви с каблуком, не допускается надевать сережки, цепочки, кольца и другие украшения во время участия в Мероприятии.
- 4.2.6. Бросать какие-либо предметы на пол, в других Посетителей, сотрудников Исполнителя или третьих лиц (в том числе, но не исключительно: инвентарь).
- 4.2.7. Курить, принимать пищу (в том числе, но не исключительно: жевательные резинки, леденцы и т.п.), напитки во время участия в Мероприятии.
- 4.2.8. Принимать участие/использовать инвентарь в Мероприятии без прохождения инструктажа по правилам участия и технике безопасности.
- 4.2.9. Использовать инвентарь не по назначению.
- 4.2.10. Употреблять алкоголь на территории футбольного центра «Фабрика Футбола».
- 4.2.11. Стрелять из бластера Nerf в Посетителей и третьих лиц, на которых отсутствует защитный инвентарь.
- 4.2.12. Стрелять из бластера Nerf в Посетителей и третьих лиц, с расстояния менее 3 (Трех) метров.
- 4.2.13. Выталкивать Посетителей за границы игрового поля.
- 4.3. После участия в Мероприятии Посетителю необходимо:
- 4.3.1. Сдать инвентарь соответствующим сотрудникам Исполнителя.

## РИСКИ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН

- 5.1. Исполнитель предупреждает о том, что участие в Мероприятии сопряжено с риском причинения вреда жизни, здоровью и (или) имуществу Посетителя, а также с риском причинения Посетителем вреда третьим лицам.
- 5.2. На протяжении всего Мероприятия Исполнитель рекомендует Посетителям использовать дополнительный защитный инвентарь (наколенники, налокотники и шлем). Исполнитель не несет ответственности за любой вред и ущерб, причиненный здоровью, жизни, имуществу Посетителя, вызванный в результате неиспользования Посетителем указанного инвентаря.
- 5.3. Исполнитель не несет ответственности за любой вред и ущерб, причиненный здоровью, жизни, имуществу Посетителя/Сопровождающих лиц. Исполнитель не несет ответственность за ущерб, причиненный Посетителем третьим лицам.
- 5.4. Принимая участие в Мероприятии, Посетитель/Сопровождающее лицо принимает на себя все риски и ответственность за причиненный себе/несовершеннолетнему Посетителю вред жизни, здоровью и (или) имуществу, и все бремя ответственности за действия (бездействия), повлекшие какой-либо ущерб, в том числе причинение вреда жизни, здоровью и (или) имуществу третьих лиц.
- 5.5. Следует соблюдать следующие меры предосторожности:
- Надевать защитную маску/очки, чтобы избежать травм глаз и лица.
  - Не целиться и не стрелять в лицо, шею и область паха.
  - Не целиться и не стрелять в лиц без защитного инвентаря.
  - Надевать защиту на локти и колени и т.д. Они необходимы для смягчения ударов при падениях.
  - Не смотреть в ствол бластера Nerf, даже если он не заряжен, не засовывать в бластер Nerf и не заряжать бластер Nerf посторонними предметами.
  - Палец на спусковом крючке должен быть ТОЛЬКО тогда, когда Посетитель прицелился и готов стрелять. При переноске бластера Nerf и/или в других случаях, бластер Nerf должен находиться на предохранителе, палец должен быть подальше от курка, а ствол обязательно направлен в пол.
  - Не оставлять заряженный бластер Nerf без присмотра.
  - Посетитель обязан незамедлительно сообщать об обнаружении неисправностей инвентаря соответствующему сотруднику Исполнителя.
- 5.6. За причиненный имуществу Исполнителя ущерб Посетитель/Сопровождающее лицо несет ответственность в виде возмещения Исполнителю причиненного ущерба в соответствии с утвержденном Исполнителем порядке.
- 5.7. За нарушение Посетителем настоящего Положения, правил посещения ООО «Фабрика Футбола» и/или условий договора, Исполнитель вправе отказать Посетителю в участии в Мероприятии, при этом Посетитель обязан незамедлительно покинуть территорию футбольного центра «Фабрика Футбола» без возврата ему уплаченной стоимости.
- 5.8. Исполнитель не несет ответственности за возможные последствия, которые могут быть вызваны медицинскими противопоказаниями у Посетителя, а также в случае нарушения Посетителем настоящего Положения, правил посещения ООО «Фабрика Футбола», условий договора, положений устного инструктажа/указаний сотрудника Исполнителя.
- 5.9. Посетитель/Сопровождающее лицо несет ответственность за сохранность полученного Посетителем инвентаря.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА МЕРОПРИЯТИЯ:

Во всех режимах попадание по любой части тела Посетителя, одежды или бластеру Nerf считается поражением данного Посетителя в данном раунде и требует, в зависимости от режима, либо возрождения, либо ожидания начала следующего раунда.

Запрещен любой физический контакт между Посетителями, который может причинить физический вред здоровью и жизни Посетителей и/или третьим лицам. Соответствующие сотрудники Исполнителя (далее – «Судьи») следят за Посетителями, инструктируют по правилам участия и технике безопасности, объявляют начало и окончание раунда, осуществляют судейство и контроль исполнения Посетителями правил участия и техники безопасности.

Судья имеет право прекратить участие Посетителя в Мероприятии в следующих случаях:

- Посетитель ругается нецензурной бранью;
- Посетитель ведет себя агрессивно;
- Посетитель не выполняет требования сотрудников Исполнителя;
- Посетитель нарушает правила участия, технику безопасности и в иных случаях.

Используемые режимы в Мероприятии:

**Тактический режим:** 2 команды, 1 жизнь на Посетителя. Выигрывает выжившая команда. Команды начинают в противоположных концах площадки. После попадания Посетитель приходит на базу/выходит с площадки до начала следующего раунда. Судьи перемещаются по площадке.

**Пятнашки (командный бой):** 2 команды, у каждой команды есть по 15 (на команду 4-7 человек) ВОЗРОЖДЕНИЙ (это значит, что возродиться они могут только 15 раз, после этого смерть уже окончательная). Посетитель для возрождения, должны дать пять судьбе у себя на базе. Судья считает количество возрождений. Побеждает выжившая команда или, если идет игра на время, та команда, у которой осталось больше возрождений.

**Господин Президент:** 2 команды, возрождения не ограничены. В центре площадки - Президент (судья или иное лицо). Президента нужно привести в определенную точку, максимально отдаленную от респавна (точки возрождения), на своей базе и продержаться там 3 минуты. Президента сам по таймеру считает сколько прошло времени. Президента нельзя убивать. Если команда попала в президента 2 раза, то она проигрывает. Президент быстро ходит, но его нужно держать за руку и вести. На базе Президент вызывает к противоположной команде, чтобы его вызволили и, произвольно, оглашает оставшееся время. Если в Посетителя, ведущего Президента попали, он отпускает Президента и идет на респавн, а Президент останавливается.

**Захват флага:** 2 команды, возрождения не ограничены. На базе каждой команды, не близко к респавну, расположен флаг. Для победы необходимо собрать на своей базе оба флага, можно переносить свой флаг. Если в Посетителя, несущего флаг попали, он обязан положить флаг на землю на месте попадания и идти на респавн. Передавать флаг из рук в руки нельзя.

Время игры: 3 раунда (раунд кончается, когда флаг принесен на базу) / 10-15 минут.

Побеждает команда, которая принесла больше флагов.

**Голодные игры:** На предварительно подготовленную площадку (спрятаны бластеры), вводятся колонной и с закрытыми глазами игроки, и ведутся до центральной точки старта. По сигналу судей Посетители разбегаются в поисках оружия. Количество жизней у Посетителя – 1 жизнь. Каждый играет сам за себя. Игра ведётся до последнего игрока. Во время игры может выключаться свет.

**Уничтожение:** 2 команды. Неограниченно жизней. Ограничение по времени 5 минут. У каждой команды около базы развешаны их флаги. Задача команд - собрать как можно больше чужих флагов у себя на базах. Свой флаг носить нельзя, при попадании флаг оставляется на месте, где попали. Одновременно можно нести только один флаг.

**Зачистка:** Участвуют судьи (форсы) и игроки (повстанцы). Повстанцы прячутся на площадке с заранее выбранным оружием, задача повстанцев выжить в течение 5 минут, задача форсов - зачистить всех игроков. У всех повстанцев по 1 жизни, у форсов - бесконечно, но форсы возрождаются не сразу, а через 2 минуты. Может выключаться свет.

**Захват точки (захват базы - то же самое, но вместо точки её неэлектронная реализация):** 2 команды. Без ограничения по возрождениям. Задача команд - захватить и удержать точку. Точка захватывается так: нужно подойти к точке и РУКОЙ нажать и удерживать кнопку в течение 10 секунд. После этого точка захвачена. Точно также может захватить её другая команда, нажав, соответственно кнопку своего цвета. Выигрывает та команда, которая суммарно продержит точку в своём цвете 5 минут (точка это считает сама). Если в процессе захвата точки в Посетителя попали, то он её СРАЗУ же отпускает и идёт возрождаться на базу.

**Зомби:** Двое судей выбираются в качестве зомби (без оружия) и стартуют со своей точки респауна. Задача зомби – осалить игроков, осаленный игрок также становится зомби и убирает свой бластер, после чего начинает от респауна. Задача игроков – выжить 5 минут. После попадания в зомби-игрока, зомби-игрок возвращается для старта в своей точке респауна.

**Осада:** Часть игроков занимает форт. Другие игроки атакуют форт снаружи. У атакующих бесконечное количество жизней, у защищающихся - по одной. Защищающиеся могут затащить себе в форт до 4-х бластеров на человека. Задача защищающихся - продержаться 4-5 минут, задача атакующих - соответственно, захватить форт за это время (всех убить).

- **Заморозка**

2 команды, ограничение по времени 5 мин. Если в человека попадают, то он останавливается и не двигается, пока его не заберет либо свой Посетитель к себе на базу, чтобы возродить, либо враг, чтобы отвести к себе на базу (оттуда его тоже может забрать свой). Одновременно можно вести только одного Посетителя. Побеждает та команда, у которой на конец времени больше Посетителей в строю или та команда, которая соберет у себя на базе всех врагов.