



Устав Команды Saboteur Intelligence Group г. Новосибирск

Утверждено __.12.2013 г.
За/Против/Воздержались: __/__/__

Изменения __.__.20__ г.
За/Против/Воздержались: __/__/__

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Об Уставе

Данный Устав предназначен для регулирования внутри Командных отношений членов Команды "Saboteur Intelligence Group" (далее Команда). Положения настоящего Устава обязательны для исполнения всеми членами Команды. Невыполнение игроком положений Устава говорит о несоответствии игрока Команде и является основанием для его исключения.

1.2. Об Игре

Команда признает общепринятое определение игры страйкбол (далее Игры). Решение о посещении той или иной Игры принимается голосованием членов Команды. В случае принятия положительного решения определяется состав игроков участвующих в данной Игре, и назначается старший "выезда" (если на Игре отсутствует Командир Команды или Его Заместитель).

1.3. Игровое время

Игровым временем называется период между прибытием Игрока в место расположения Команды, собравшейся для Игры, и его отбытием из оною.

1.4. О Команде

- 1.4.1. Мы наёмники. Мы руководствуемся своими интересами и интересами своих товарищей. Главное для нас – Свобода.
- 1.4.2. В Команде в Игровое время действует принцип единоначалия. При отсутствии Командира Команды, руководство осуществляет его Заместитель. В случае неподчинения приказу Командира, член Команды может быть исключён из ее рядов.
- 1.4.3. Снаряжение выбирается по согласованию с куратором или Командиром подразделения. Должно соответствовать выбранной расцветки камуфляжа. Рекомендуются придерживаться списка Командного снаряжения. Ограничений по типу приводов нет.
- 1.4.4. Команда и Игроки вне политики и идеологии. Страйкбол только игра, отдых, средство общения.
- 1.4.5. Формальные стороны жизни нашей Команды сведены до минимума. Основой существования Команды являются дружба, доверие, взаимовыручка.

2. ПОЛОЖЕНИЕ О СТАТУСЕ ИГРОКА

Каждый, кто принимает данный Устав, может рассчитывать на принятие в Команду. В Команде «Saboteur Intelligence Group» приняты следующие статусы игроков – кандидат, член, в запасе.

2.1. Кандидат в члены Команды (далее Кандидат)

- 2.1.1. Кандидат - человек, желающий играть в составе «Saboteur Intelligence Group»
- 2.1.2. Кандидат должен:
 - соблюдать законодательство РФ, правила игры в страйкбол, правила, утвержденные для той Игры, где Команда принимает участие, и настоящий Устав;
 - иметь желание играть в страйкбол в составе Команды;

- уважительно относиться ко всем членам Команды, даже если их жизненная позиция не совпадает с Вашей;
 - зарегистрироваться на сетевом ресурсе Команды и регулярно (не реже 2х раз в месяц) посещать его;
 - иметь обязательный минимум снаряжения (приложение 1).
- 2.1.3. Кандидат обязан носить шеврон «Кандидат», утвержденного образца (приложение 3)
- 2.1.4. Кандидат не имеет право принимать участие в Командных голосованиях.
- 2.1.5. Кандидат имеет право участвовать в обсуждениях Игр, Командных решений и действий любого члена Команды.

2.2. Член Команды

- 2.2.1. Член Команды – человек, играющий в составе Команды «Saboteur Intelligence Group»
- 2.2.2. Приём Кандидата в Члены Команды возможен для лиц не моложе 22 лет.
- 2.2.3. Решение о переводе игрока из статуса «Кандидат» или «В запасе» в статус Член Команды принимается Голосованием.
- 2.2.4. Голосование по принятию Кандидата в Члены Команды может инициировать только Член Команды.
- 2.2.5. Условия перевода игрока из статуса «Кандидат» или «В запасе» в статус Член Команды:
- участие в двух следующих подряд общесибирских играх (такowymi являются Открытие и Закрытие)
 - посещение не менее 50% официальных Командных тренировок за последние 365 дней.
- 2.2.6. Член Команды должен:
- выполнять требования пункта 2.1.2
 - иметь рекомендуемое снаряжение (приложение 2).
 - носить шеврон «Члена Команды», утвержденного образца (приложение 3)
- 2.2.7. Член Команды обязан принимать участие в Командных Голосованиях.
- 2.2.8. Член Команды имеет право участвовать в обсуждениях Игр, Командных решений и действий любого Члена Команды.
- 2.2.9. Член Команды имеет доступ ко всей информации о Команде на сетевом ресурсе Команды независимо от его штатного положения

2.3. Статус «Игрок в запасе» (далее «В запасе»)

- 2.3.1. «В Запасе» – человек, прекративший играть в составе Команды «Saboteur Intelligence Group»
- 2.3.2. Решение о переводе игрока из статуса «Член команды» в статус «В запасе» принимается Голосованием.
- 2.3.3. Голосование по переводу Игрока в Запас может инициировать только Член Команды.
- 2.3.4. Перевод игрока из статуса «Член Команды» в статус «В запасе» осуществляется в случае одновременного несоблюдения следующих условий:
- участие в двух следующих подряд общесибирских играх (такowymi являются Открытие и Закрытие)
 - участие в одной из двух следующих подряд общесибирских игр и в двух Больших Играх или официальных Командных тренировках за последние 365 дней.
- 2.3.5. Игрок «В запасе» должен:
- выполнять требования пункта 2.1.2
 - носить шеврон «Члена Команды», утвержденного образца (приложение 3)

- 2.3.6. Игрок «В запасе» не имеет право принимать участие в Командных Голосованиях, кроме голосований указанных в п.4.1.4.
- 2.3.7. Игрок «В запасе» имеет право участвовать в обсуждениях Игр, Командных решений и действий любого члена Команды.
- 2.3.8. Игрок «В запасе» имеет доступ ко всей информации о Команде на сетевом ресурсе Команды.

3. ИГРОВЫЕ СТАТУСЫ

В Команде приняты следующие игровые статусы:
Командир Команды, Заместитель Командира Команды, Командир подразделения.
Данные статусы применяются только в Игровое время.

3.1. Командир Команды – Член Команды, назначенный Голосованием.

- 3.1.1. В Игровое время является руководителем Команды.
Организационные и игровые приказы в Игровое время обязательны к исполнению всеми участниками Команды независимо от статуса.
- 3.1.2. При отсутствии Командира Команды и Заместителя Командира Команды на Игре, участвующие в Игре Члены Команды не позднее чем за 2 недели до Игры обязаны назначить Члена Команды исполняющего обязанности Командира Команды на Игре.
- 3.1.3. Член Команды исполняющий обязанности Командира Команды на Игре может быть выбран путем Голосования.
- 3.1.4. Не в Игровое время Командир Команды является представителем Команды на форумах и при переговорах с представителями других Команд. Командир Команды Обязан выражать мнение всей Команды, независимо от личного мнения.

3.2. Заместитель Командира Команды – Член Команды, назначенный Голосованием.

- 3.2.1. В Игровое время является Командиром Команды при отсутствии или игровой смерти Командира Команды. Организационные и игровые приказы в Игровое время обязательны к исполнению всеми участниками Команды независимо от статуса.
- 3.2.2. Не в Игровое время Заместитель Командира Команды может быть представителем Команды на форумах и при переговорах с представителями других Команд. Заместитель Командира Команды Обязан выражать мнение всей Команды, независимо от личного мнения.

3.3. Командир подразделения – Член Команды, назначенный Голосованием.

- 3.3.1. В Игровое время является руководителем подразделения Команды.
Организационные и игровые приказы в Игровое время обязательны к исполнению участниками Команды входящими в подразделение независимо от статуса.
- 3.3.2. В Игровое время является Командиром Команды при отсутствии или игровой смерти Командира Команды и Заместителя Командира Команды. Организационные и игровые приказы обязательны к исполнению всеми участниками Команды независимо от статуса.

3.4. Вступление в Команду

- 3.4.1. Для рассмотрения кандидатуры потенциального Кандидата ему необходимо зарегистрироваться на сетевом ресурсе Команды и подать заявку любому из Членов

Команды. Кандидатура будет рассмотрена Командой и вынесено решение о зачислении кандидата в список рекрутов или отказе в течение 2х недель.

3.5. Исключение из Команды

Игрок может выбыть из Команды по собственному желанию, либо быть исключенным по результату голосования большинством голосов Членов Команды и Игроков "В запасе". Достаточным основанием для исключения является систематическое нарушение данного Устава. Поводом для исключения может послужить следующее:

- Не подчинение Командиру Команды или его Заместителем в Игровое время.
- Не подчинение Командиру подразделения в Игровое время.
- Нарушение техники безопасности на Игре .
- Несоблюдение норм Командной этики.
- Появление на Игре в состоянии наркотического или алкогольного опьянения любой степени.
- Игрок замечен в стойкой "несознанке" (жалобы игроков других Команд)
- Игрок пропагандирует и агитирует за уход в другие Команды.
- Игрок передает любую информацию из закрытых разделов сетевого ресурса Команды третьим лицам.
- Неучастие в играх и командных мероприятиях в течение последних 3 (трех) лет

При исключении из Команды, боец обязан сдать всё нашивки и шевроны, и другое относящее его к Команде «Saboteur Intelligence Group».

4. КОМАНДНЫЕ ОРГАНЫ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ

4.1. Голосование – единственный орган принятия решений в Команде

- 4.1.1. Голосование - способ принятия решения Членами Команды, при котором общее мнение формулируется путем подсчета голосов Членов Команды и Игроков «В запасе».
- 4.1.2. Вес голосов всех Членов Команды равнозначны
- 4.1.3. Путем голосования только Членов Команды определяются:
 - Введение директив и приказов
 - Перевод Кандидата в Члены Команды
 - Присваивание Члену Команды статуса «В запасе»
 - Перевод Игрока «В запасе» в Члены Команды
 - Избрание Командира Команды
 - Избрание Заместителя Командира Команды
 - Избрание Командира подразделения
- 4.1.4. Путем голосования Членов и Игроков «В запасе» определяются:
 - Изменения в официальных документах Команды
 - Изменение символики
 - Изменение названия команды
 - Изменения расцветки камуфляжа команды
 - Изменения Игровой стороны принадлежности команды
 - Исключение из состава Команды
- 4.1.5. Члены Команды и Игроки «В запасе» несогласные с результатами Голосования имеют право обсуждать итоги Голосования и инициировать новое Голосование по тому же вопросу не ранее чем через неделю после прошедшего Голосования.
- 4.1.6. Участвовать в Голосовании - обязанность всех Членов Команды

- 4.1.7. Голосования должны быть зафиксированы либо в протоколе Собрания Команды, либо в отдельной теме на сетевом ресурсе Команды.
- 4.1.8. При отсутствии возможности проголосовать, Член Команды имеет право передать свой голос любому Члену Команды.

5. ПОЛОЖЕНИЕ О СТРАЙКБОЛЬНЫХ ИГРАХ И ТРЕНИРОВКАХ

5.1. Участие в страйкбольных играх

Вне зависимости от статуса Страйкбольной Игры решение об участии в ней принимается Голосованием. По итогам Голосования, на форуме организаторов Игры и Командном форуме делается официальное объявление Командиром Команды или выбранным на Игру Замещающим обязанности Командира Команды об участии Команды в данной Страйкбольной Игре.

5.2. Оповещение

- 5.2.1. О проведении тренировки или Игры сообщается на форуме не менее чем за 10 (десять) календарных дней до установленной даты окончания регистрации или проведения тренировки.
- 5.2.2. Дополнительно иными средствами участники Команды не оповещаются.
- 5.2.3. Оповещение о проведении Общесибирской Игры производится не позднее чем за 30 (тридцать) календарных дней до Игры.
- 5.2.4. В течение десяти календарных дней после Оповещения все участники Команды обязаны отписаться об участии в Общесибирской Игре.

5.3. Зачет РДГ

- 5.3.1. Участие в зачете приравнивается к официальной Командной тренировке и является обязательным для всех
- 5.3.2. Ответственным за проведение зачета РДГ является Командир подразделения РДГ.
- 5.3.3. Проводит Зачет РДГ Тренер из числа Членов Команды или Игроков «В запасе».
- 5.3.4. При отсутствии добровольцев, Командир РДГ имеет право назначить Тренера.
- 5.3.5. Тренером должен являться наиболее подготовленный Член Команды или Игрок «В запасе».
- 5.3.6. Зачет РДГ проводится не менее 1 раза и не более 2х раз в год, в зависимости от плана тренировок и Игр.
- 5.3.7. Стандартный зачет сдается в объеме указанном в приложении 4.
- 5.3.8. Командир подразделения РДГ может назначить специальные условия проведения Зачета РДГ либо в индивидуальном, либо в общем порядке. Об этом он обязан сообщить не позже 1 календарного месяца до даты проведения Зачета РДГ.

6. ПОЛОЖЕНИЕ О ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ И КОМАНДНОЙ ЭТИКЕ

6.1. Безопасность

Во время Страйкбольных Игр и тренировок все игроки Команды «Saboteur Intelligence Group» соблюдают установленные меры безопасности для игры:

- Никогда и ни при каких обстоятельствах вне зоны безопасности не снимать защиту глаз.
- Скорость шара не должна превышать официально разрешенных норм.

6.2. Этика Команды

Существуют определенные правила поведения принятые внутри Команды «Saboteur Intelligence Group»:

- В Игровое время Голос Командира всегда важнее, дисциплина и субординация превыше всего.
- Все Командные вопросы не должны выноситься на суд широкой общественности.
- Все решается внутри Команды. Для этого существует закрытый форум и собрания Команды и Голосования.
- На открытых форумах и вне сетевого общения надо помнить, что игрок Команды представляет всю Команду и вести себя соответствующим образом.
- Не допускается высказывания личного мнения игрока от имени Команды.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Список минимального снаряжения для кандидата/члена Команды.

1. Защитные очки. Предпочтительно Bolle X800 или их реплика.
2. Привод любой модели.
3. Камуфляж расцветки flektarn: штаны (BW Feldhose) и китель (BW Feldbluse).

Вместо кителя возможно использовать парку.

4. Бердцы либо иная обувь с высоким берцем
5. Ремень – рекомендуется стандартный офицерский ремнь ВС РФ.
6. Рация частотная 400-470 MHz
7. Гарнитура - рация без гарнитуры бес-по-лез-на!
8. Магазины от 70 шаров не менее 4 шт. Магазины бункерного типа запрещены.
9. Аккумулятор для привода – не менее 1 шт, обеспечивающий суточную игру в обычном темпе стрельбы.

10. Шары – не менее 4000 шт

11. Разгруз – любого типа. Расцветка flektarn. Либо РПС (BW Koppelset), с подсумками flektarn. Учитывайте что если привод АК – надо чтобы лезли магазины в него!

12. Головной убор flektarn - предпочтительно бандана,

13. Красная повязка

14. Красный фонарь

15. Футболка Команды

16. Лоадер

17. Компас

18. Шеврон

19. Игровой нож (Coldsteel или подобный)

На игре в мертвяке должно быть лично у каждого:

1. Еда на сутки, быстрого приготовления. Время приготовления и поглощения – 10-15 минут.

2. Вода на сутки по условиям погоды

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Рекомендуемое снаряжение для кандидата/члена Команды.

Минимальное +

1. Пончо/накидка от дождя flektarn. Либо мембранный костюм flektarn
2. Головной убор на холодное время - черная шапка
3. Тент для мертвяка – укрыть свои вещи
4. Фонарь тактический предпочтительно желтого свечения
5. Аккумулятор для привода - от 2х шт.
6. Магазины для привода - от 500 шаров суммарный запас в них.
7. Питьевая система на летнее время года
8. Гамаши на сырое время года
9. Резиновые сапоги - заменяют бердцы и гамаши в сырое время года
10. Второй головной убор. Кепка, панамы или бандана – должно быть 2 головных убора из этого списка. Ввиду работы на РДГ направлении в 2014 году рекомендуется иметь бандану.
11. Ремень – достаточно стандартного офицерского ремня ВС РФ.
12. Шейный платок
13. Перчатки – защита пальцев и маскировка
14. маска-сетка на лицо – защита и маскировка
15. Краски для лица - если не используется маска
16. Очки запасные
17. Шампол
18. аккумулятор для рации запасной
19. Шары из расчета на 2 суточные игры.
20. Зажигалка/спички
21. Ремкомплект привод
22. Крепление тактического фонаря
23. Изолента тактическая черная
24. Сброс под магазины
25. Гранаты не менее 5 шт
26. Антенна для рации увеличенной дальности связи
27. Рация частотная двухдиапазонная 136-174 / 400-470 MHz .

Для мокрой и холодной ночи не забываем:

1. Носки запасные
2. Носки шерстяные/теплые
3. Свитер или что-то теплое - под китель



Рисунок 1 – Шеврон «Кандидат»



Рисунок 2 – Шеврон Члена Команды



Рисунок 3 – Шеврон Члена Команды, сдавшего зачет РДГ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Зачет РДГ

Бег примерно 2 км, через каждые 500 метров (после контрольного отстрела оружия) комплекс упражнений:

- подтягивания - 5 раз
- приседания - 30 раз
- отжимания - 15 раз
- пресс с оружием на груди - 30 раз

Примечание:

- все упражнения выполняются с оружием, в разгрузе весом не менее 5 кг с боекомплектом 4000 шаров (имитация загрузки на БИ), рюкзачок - по желанию.