ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО

ПО ТЕХНИЧЕСКОМУ РЕГУЛИРОВАНИЮ И МЕТРОЛОГИИ

НАЦИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ГОСТ Р 71161— 2023

Услуги в области развлечений и отдыха детей

КВЕСТ-КОМНАТЫ ДЕТСКИЕ

Общие требования

Издание официальное

Москва
Российский институт стандартизации
2023

gost.e-ecolog.ru

Предисловие

1 РАЗРАБОТАН Ассоциацией предприятий индустрии детских товаров «АИДТ» (Ассоциация «АИДТ»)

2 ВНЕСЕН Техническим комитетом по стандартизации ТК 181 «Игрушки и товары для детства»

3 УТВЕРЖДЕН И ВВЕДЕН В ДЕЙСТВИЕ Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 21 декабря 2023 г. № 1602-ст

4 ВВЕДЕН ВПЕРВЫЕ

*Правила применения настоящего стандарта установлены в статье 26 Федерального закона от 29 июня 2015 г. № 162-ФЗ «О стандартизации в Российской Федерации». Информация об изменениях к настоящему стандарту публикуется в ежегодном (по состоянию на 1 января текущего года) информационном указателе «Национальные стандарты», а официальный текст изменений и поправок — в ежемесячном информационном указателе «Национальные стандарты». В случае пересмотра (замены) или отмены настоящего стандарта соответствующее уведомление будет опубликовано в ближайшем выпуске ежемесячного информационного указателя «Национальные стандарты». Соответствующая информация, уведомление и тексты размещаются также в информационной системе общего пользования — на официальном сайте Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии в сети Интернет (*gost.e-ecolog.ru

© Оформление. ФГБУ «Институт стандартизации», 2023

Настоящий стандарт не может быть полностью или частично воспроизведен, тиражирован и распространен в качестве официального издания без разрешения Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии

Содержание

1 Область применения 1
2 Нормативные ссылки 1
3 Термины и определения 1
4 Классификация квеста 2
5 Общие требования к услугам, оказываемым в квест-комнатах 2
6 Требование к исполнению квеста 4
7 Требования к персоналу 6
8 Требования безопасности 6
9 Требования к пожарной безопасности 8
10 Требования к языку, на котором проводят квест 8
11 Дополнительные требования 8
12 Оценка качества квеста 8
Библиография 9

НАЦИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Услуги в области развлечений и отдыха детей

КВЕСТ-КОМНАТЫ ДЕТСКИЕ

Общие требования

Services in the field of entertainment and recreation for children.
Children's quest rooms. General requirements

Дата введения — 2024—03—01

1 Область применения

Настоящий стандарт устанавливает общие требования к детским квест-комнатам (далее — квест-комната) и услугам, оказываемым в них.

Настоящий стандарт распространяется на организации и физические лица, зарегистрированные в качестве индивидуальных предпринимателей, предоставляющие услуги в области развлечений и отдыха детей.

Настоящий стандарт не распространяется на анимационные программы, викторины, лектории.

2 Нормативные ссылки

В настоящем стандарте использованы нормативные ссылки на следующие стандарты:

ГОСТ Р 50646 Услуги населению. Термины и определения

ГОСТ Р 70996 Услуги в области развлечений и отдыха детей. Общие требования

ГОСТ Р 71005 Услуги в области развлечений и отдыха детей. Термины и определения

Примечание — При пользовании настоящим стандартом целесообразно проверить действие ссылочных стандартов в информационной системе общего пользования — на официальном сайте Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии в сети Интернет или по ежегодному информационному указателю «Национальные стандарты», который опубликован по состоянию на 1 января текущего года, и по выпускам ежемесячного информационного указателя «Национальные стандарты» за текущий год. Если заменен ссылочный стандарт, на который дана недатированная ссылка, то рекомендуется использовать действующую версию этого стандарта с учетом всех внесенных в данную версию изменений. Если заменен ссылочный стандарт, на который дана датированная ссылка, то рекомендуется использовать версию этого стандарта с указанным выше годом утверждения (принятия). Если после утверждения настоящего стандарта в ссылочный стандарт, на который дана датированная ссылка, внесено изменение, затрагивающее положение, на которое дана ссылка, то это положение рекомендуется применять без учета данного изменения. Если ссылочный стандарт отменен без замены, то положение, в котором дана ссылка на него, рекомендуется применять в части, не затрагивающей эту ссылку.

3 Термины и определения

В настоящем стандарте применены термины по ГОСТ Р 50646, ГОСТ Р 71005, а также следующие термины с соответствующими определениями:

3.1 **расположение квеста:** Место, где проводят квест.

3.2 **участники квеста:** Дети от 6 до 18 лет, участвующие в квесте.

Издание официальное

3.3 **квест:** Сюжетная игра, рассчитанная на небольшое количество человек, как правило, от двух до шести, проходящая в специально оборудованном помещении (квест-комната), где главная задача участников квеста — выбраться за отведенное время из комнаты, в которой они находятся.

Примечание — Квест проводят организации, для которых основной вид деятельности — оказание услуг в области развлечения и отдыха детей.

3.4 **детская квест-комната:** Выделенное и огороженное по периметру помещение, где проходит игра, имеющая сюжетную линию, где участники вместе ищут решения разнообразных задач на логику и сообразительность.

3.5 **прохождение квеста:** Выполнение либо решение участниками квеста заданий (квестовых задач), предусмотренных сценарием квеста.

3.6 **квестовый механизм:** Игровые устройства в квесте.

3.7 **линейный [хроникальный] сюжет:** Сюжет квеста, состоящий из последовательного преодоления этапов, избежать или поменять местами которые участники квеста не имеют возможности.

3.8 **концентрический сюжет:** Сюжет квеста на основе принципа развития действия, в котором между эпизодами четко просматривается причинно-следственная связь, легко выделяются завязка и развязка.

4 Классификация квеста

Квесты классифицируют по признакам, приведенным в 4.1—4.5:

4.1 По возрасту: от 6 до 12, от 12 до 16, от 16 до 18 лет в соответствии с [1].

4.2 По количеству участников до: 4, 6, 10, 12, 50 человек.

Примечание — Количество участников — на усмотрение организаторов в зависимости от площади квест-комнат.

4.3 По сюжету:
- линейный (хроникальный);
- концентрический.

4.4 По уровню сложности:
- 1 (очень легкий);
- 2 (легкий);
- 3 (средний);
- 4 (сложный);
- 5 (очень сложный).

4.5 По уровню эмоций: веселый — страшный.

5 Общие требования к услугам, оказываемым в квест-комнатах

5.1 Требования к оказанию услуг

5.1.1 При оказании услуг в области развлечения и отдыха детей должны соблюдаться требования [1]—[3], ГОСТ Р 70996 и настоящего стандарта.

5.1.2 Пребывание детей в квест-комнатах может проводиться без сопровождения взрослых. Родители/официальные представители должны письменно ознакомиться с правилами и требованиями безопасности прохождения квеста, а также сюжетной линией, и подтвердить согласие. При необходимости родители/официальные представители разъясняют эти правила детям.

5.1.3 Организатор квеста обязан обеспечить сопровождающему взрослому доступ к монитору, транслирующему видео с камер наблюдения из квест-комнаты.

5.1.4 При оказании услуги по организации и проведению квестов исполнитель услуги обязан сделать общедоступной следующую информацию, разместив ее на сайте в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:
- об организаторе услуги с указанием наименования и его регистрационными реквизитами,
- о перечне квестов с уточнениями о продолжительности и сюжете;
- возрастной адресованности квеста, ограничениях по возрасту (в случае необходимости);
- количестве участников квеста;

- стоимости услуг;
- возможности бронирования времени (или о необходимости бронирования услуг и временных ограничениях по бронированию).

5.2 Общие требования к помещению, в котором проводят квест

5.2.1 Помещение, в котором проводят квест, состоит из следующих зон:
- приемная;
- операторская;
- квест-комната;
- туалет (опционально);
- склад (опционально);
- кабинет/офис (опционально).

5.2.2 Помещения для проведения квестов могут располагаться в отдельно стоящем здании или могут занимать часть здания.

Архитектурно-планировочные, строительные элементы и конструктивные решения помещения для проведения квестов должны соответствовать требованиям, установленным в [4].

5.2.3 Все помещения должны иметь приточную вентиляцию или кондиционеры, которые обеспечивают поддержание комфортных климатических условий для участников квеста.

5.2.4 Рекомендовано, чтобы территория, прилегающая к помещению для проведения квестов, была благоустроена, освещена в темное время суток и оборудована пешеходными дорожками с твердым покрытием.

Необходимо наличие удобных подъездных путей для автомобилей и/или автобусов с информационными указателями и дорожными знаками.

Следует предусмотреть парковку транспортных средств, в т. ч. для лиц с ограниченными возможностями.

5.2.5 Необходимо наличие звукоизоляции всех квест-комнат.

5.2.6 Уровень шума в помещениях не должен превышать нормативы, установленные для жилых и общественных зданий (см. [5]).

5.2.7 Необходимо наличие системы пожарной сигнализации, вентиляции и дымоудаления.

5.2.8 Не допускается использовать помещения, не имеющие путей эвакуации из квест-комнаты.

5.2.9 Не допускается расположение квест-комнат в складских помещениях.

5.2.10 Рекомендуется обеспечить доступность Wi-Fi и мобильной связи.

5.2.11 Камеры должны быть установлены в квест-комнатах, приемной и операторской зонах. Записи с камер должны храниться в течение не менее 14 сут.

5.3 Требования к входной группе помещения для проведения квеста

На входной двери должна находиться табличка (вывеска) с наименованием организации и режимом работы.

Входная группа должна быть оборудована подсветкой, включаемой в темное время суток. Подсвечивают вывеску, табличку с режимом работы, ступеньки на входе (при их наличии).

5.4 Требования к приемной зоне

Гардероб/вешалка должен(на) находиться в зоне обзора камер.

Необходимо наличие шкафчиков с ключами или кодовым замком для личных вещей участников квеста (опционально).

Шкафчики должны находится в зоне обзора камер.

Необходимо обеспечить места ожидания (кресла, диваны, пуфики и т. д.). Общее количество посадочных мест не меньше суммы максимального числа участников каждого квеста.

Необходимо наличие кулера с горячей и холодной водой, стаканчиков к кулеру.

5.5 Требования к информации для потребителя

Информация для потребителя при оказании услуг в соответствии с требованиями [2] должна содержать следующее:
- адрес (место нахождения исполнителя услуги);
- фирменное наименование (наименование) исполнителя услуги;

- свидетельство о государственной регистрации организации, ОГРН (заверенная копия);
- свидетельство о постановке на учет, ИНН (заверенная копия);
- перечень и цены на оказываемые услуги;
- информацию о правилах оказания услуг;
- пронумерованную и прошитую книгу жалоб и предложений с указанием данных о руководителе организации;
- закон о защите прав потребителей (типографическая версия, приобретенная в книжном магазине);
- подробный эвакуационный план;
- телефоны и адреса контролирующих органов — Роспотребнадзора, полиции и пожарной инспекции;
- номера телефонов для вызова служб экстренного реагирования.

Информация может быть размещена в уголке потребителя, на сайте организации или в мобильном приложении.

Необходимо организовать работу с претензиями потребителей в любых формах и видах, в т. ч. с использованием сайта, обратной связи.

5.6 Требования к тематике квеста

Если квест основан на каком-либо первоисточнике (книга, фильм и т. д.), решение всех вопросов, касающихся авторских прав, находится в компетенции владельцев квеста.

5.7 Требования к сюжету квеста

5.7.1 Сюжет квеста должен быть логичен и понятен участникам квеста.

Попав в квест, участники должны легко погружаться в сюжет.

Развитие сюжета должно быть понятным из того, что происходит в квесте.

5.7.2 Отсутствие специальных знаний

Если квест построен на сюжете из книги или фильма, то оригинальное произведение должно служить лишь источником для вдохновения. Сюжет квеста должен быть понятен тем участникам квеста, которые не знакомы с произведением, лежащим в основе квеста.

Тематика и сюжеты квестов не должны унижать достоинство участников, чувства верующих, государственные символы Российской Федерации.

Сюжет квеста должен иметь возрастную адресованность.

6 Требование к исполнению квеста

6.1 Требование к автоматизации квеста

Задания и эффекты квеста могут быть автоматизированы.

Автоматизированный квест подразумевает в т. ч. автоматизацию легенды, финальных эффектов, открытия дверей на выход из квеста, а также автоматическую смену музыкального сопровождения.

6.2 Требования к видеонаблюдению и звуковой системе

Камеры в квест-комнате располагают таким образом, чтобы каждое задание квеста и все элементы повышенной опасности попадали в поле обзора минимум одной камеры.

Оператор, наблюдая за участниками квеста, должен понимать:

- не делают ли участники квеста что-либо потенциально опасное (для них или для квеста);
- не произошло ли ситуации, когда участники квеста сделали правильное действие, но какой-то квестовый механизм не сработал.

В квесте должно быть предусмотрено, чтобы участники квеста могли в любой момент остановить его, и оператор при этом обязан прервать игру.

Операторы должны слышать и видеть все, что происходит в квесте (каждую квестовую задачу должна охватывать хотя бы одна камера, в каждой комнате необходим микрофон).

Необходимо обеспечить звуковую систему (динамики) для звукового сопровождения и обращения оператора к команде.

Обязательна возможность обращения оператора к участникам квеста по громкой связи, для чего каждая квест-комната должна быть оборудована микрофонами и динамиками.

Необходимо предусмотреть оповещение об оставшемся времени (опционально).

Все аудио, видео и декорации должны соответствовать возрасту участников квеста.

6.3 Требование к проведению инструктажа по технике безопасности

Перед началом квеста обязательно проведение инструктажа по технике безопасности, а также условным обозначениям по остановке квеста и выводу участников из комнат, если аудиооборудование перестанет работать.

Участники квеста должны быть проинструктированы перед началом квеста, что им нужно сделать, чтобы прервать квест либо покинуть его (одному/нескольким участникам).

6.4 Требование к исполнению заданий квеста

При прохождении квеста должны быть учтены следующие требования.

6.4.1 Удобство обращения

Необходимо исключить взаимодействие участников квеста с плохо отлаженными, заедающими элементами и механизмами. Применение сколько-нибудь значительной физической силы возможно только в тех заданиях, в которых это легко понять по их внешнему виду (например, боксерская груша, по которой следует ударить).

6.4.2 Надежность

Все элементы конструкции должны быть надежными и выдерживать испытание на прочность.

6.4.3 Обратная реакция на действия участников квеста

Участники квеста должны всегда четко понимать, решили они данную задачу или еще нет.

6.4.4 Реакция на верное решение задания

После верного решения задания участники квеста всегда должны понимать, что что-то произошло — либо явно видеть, что произошло, либо понимать, в каком направлении искать новый предмет/где выполнять новое задание.

6.4.5 Скорость реакции

Любое техническое устройство должно реагировать на действия участников квеста моментально, без технологических пауз, за исключением случаев, когда это прописано сюжетом.

6.4.6 Решение квестовых задач

Все варианты решений должны быть прописаны в сценарии и быть безопасными для участников квеста.

6.4.7 Проходимость квестовой задачи

Необходимо исключить возможность того, что неправильные действия участников квеста могут сделать определенное задание (задачу) квеста непроходимым.

Следует аккуратно относиться к закрытию дверей по ходу игры, избегать ситуаций, в которых участники квеста могли бы запереть себя без возможности выбраться наружу.

6.4.8 Электронная техника в квесте

Если в квесте используют компьютер (ноутбук/планшет/мобильный телефон) в качестве самостоятельного объекта либо в основе какого-то специального устройства, необходимо создать специальное программное обеспечение, в рамках которого участники квеста будут взаимодействовать с этим устройством. Участники квеста не должны иметь возможности выйти из этого программного обеспечения, а также войти в сеть Интернет или перезагрузить устройство.

6.4.9 Эффекты

Эффекты в квесте необходимо сбалансировать: громкость звуковых эффектов должна быть отрегулирована в соответствии с гигиеническими нормативами уровня шума, разные эффекты не должны накладываться друг на друга (если только это не сделано намеренно).

6.4.10 Экипировка

Если квест предполагает наличие предварительной экипировки для его участников (каски, очки, халаты, жилеты, обувь и т. п.), необходимо соблюдать санитарно-гигиенические требования и обеспечивать чистоту этой экипировки.

Необходимо обеспечить наличие экипировки всех размеров.

6.4.11 Фонарики

Если квест частично или полностью проводят в темноте, необходимо наличие фонариков в количестве, соответствующем числу участников (если только иное не прописано в сценарии).

6.4.12 Технические элементы

Все технические элементы квеста (электромагнитные замки, колонки, камеры, вентиляционные люки, радиаторы отопления и прочее) должны быть либо изолированы, либо заблокированы, либо недоступны для участников квеста.

Все технические люки должны быть закрыты, у участников квеста не должно быть возможности получить к ним доступ.

6.4.13 Подсказки в квесте

Участникам квеста в процессе его прохождения могут понадобиться подсказки. Для этого на каждое задание заранее должно быть заготовлено по две-три подсказки (неявная, явная, прямое указание на решение), сформулированных иносказательным языком в соответствии с тематикой квеста.

6.4.14 Музыкальное сопровождение

Музыкальное сопровождение квеста — это непрерывное звуковое сопровождение квеста, подобранное в соответствии с его тематикой. Это может быть как фоновая музыка, так и фоновые шумы. Специальное звуковое сопровождение возможно также у некоторых квестовых механизмов.

Звуковое сопровождение обычно усиливается ближе к финалу квеста. Необходимо делать яркие звуковые эффекты в финале квеста как в случае успешного его прохождения всеми участниками, так и в случае поражения.

6.4.15 Таймер обратного отсчета

Участники квеста должны иметь доступ к информации об оставшемся времени через таймер, расположенный в квесте, либо запросить в любой момент у оператора.

7 Требования к персоналу

Требования к персоналу — в соответствии с ГОСТ Р 70996.

Персонал должен владеть полной информацией о квесте (сложность прохождения, возраст участников, количество участников и т. д.) и предоставлять эту информацию участникам квеста.

Персонал обеспечивает сохранность персональных данных участников квеста.

В течение всей смены персоналу следует находиться в униформе: форменной одежде или иметь другой отличительный атрибут, например бейдж. Внешний вид должен быть опрятным.

Персоналу необходимо соблюдать профессиональную этику поведения, такую как вежливость, доброжелательность, коммуникабельность, создание комфортных условий для потребителей услуг.

Администрация должна разработать документированные процедуры по квестам всех видов, а персонал должен владеть этими процедурами.

Персонал должен соблюдать должностные инструкции организации.

Персонал обязан проходить инструктаж по технике безопасности и быть подготовлен к действиям в условиях чрезвычайных ситуаций и/или в случае технических проблем (неисправность оборудования, поломка оборудования и т. д.). Необходимо наличие справки о том, что сотрудник не состоит на учете в психоневрологическом и наркологическом диспансере. Сотрудники, имеющие контакт с пищевыми продуктами (или продуктами питания), должны проходить периодические медицинские освидетельствования, иметь медицинскую книжку и предъявлять ее по запросу потребителей. Сотрудники-актеры должны иметь профильное образование либо удостоверение о прохождение курсов повышения квалификации по актерскому мастерству.

8 Требования безопасности

8.1 Требования к опасным элементам

Запрещается использование в квестах опасных элементов, сопряженных с риском получения травм участниками квеста: высокотоксичных материалов, взрывчатых веществ, опасных химических реагентов, огнестрельного и пневматического оружия, открытого огня, холодного оружия, включая гвозди, молотки, пилы различных модификаций и т. д.

Все неигровые предметы: шкафы, тумбочки и т. д. должны быть прикреплены к полу либо к стене.

8.2 Требования к движущимся механизмам

Взаимодействие с механическими конструкциями, которые автоматически приводятся в движение во время игры (открывающиеся/закрывающиеся люки или дверцы), не должно приводить к травмам либо должно быть полностью исключено.

8.3 Требования к техническим элементам

Все технические элементы квеста (электронные кабели, провода, розетки) должны быть надежно изолированы от участников квеста.

8.4 Требования к замкам

Во время эксплуатации электромагнитные замки могут сильно нагреваться. Необходимо исключить возможность получения участниками квеста ожога от электромагнитного замка.

Использование механических замков в квесте возможно, за исключением случаев, когда они блокируют эвакуационные выходы.

8.5 Требования электробезопасности

Поверхности электрических устройств, используемых в квесте, не должны бить током.

8.6 Требования к вентиляции и системе дымоудаления

Помещения для проведения квестов должны быть оборудованы вентиляционной системой и системой дымоудаления.

8.7 Требования к деревянным изделиям

Все деревянные поверхности должны быть ошкурены и покрашены. Участники квеста не должны получить занозу при взаимодействии с элементами квеста.

8.8 Требования к крепежным изделиям

В квест-комнате не должны торчать гвозди, болты, саморезы и иные крепежные изделия, на которые участники квеста могут напороться или наступить.

8.9 Требования к колющим и режущим предметам

Если квест предполагает наличие холодного оружия и других предметов, которые несут в себе потенциальную опасность в случае неаккуратного использования, то эти предметы должны быть либо закреплены вне доступа участников квеста, либо следует использовать муляжи.

8.10 Требования к гигиене

Если в квесте используют дополнительную экипировку, то у нее не должно быть прямого контакта с телом участников квеста. Например, в случае использования шлема необходимо выдавать участникам квеста одноразовые шапочки под шлем, а в случае использования специальной обуви — одноразовые носки.

8.11 Требования к лазерам

Лазеры, использующиеся в квесте, должны быть безопасными для участников. Следует избегать возможности контакта лазеров с глазами участников квеста.

8.12 Требования к квестам, проходящим на высоте

Если в квесте есть задание на ловкость, связанное с перемещением на высоте более 1 м (за исключением случаев перемещения по удобным лестницам), то должна быть обеспечена страховка. В качестве такой страховки на полу могут быть постелены поролоновые маты (толщина 0,1 м на 1 м высоты), используемые на скалодромах. Расстояние от объекта, с которого участник квеста потенциально может упасть, до ближайшей стены должно быть не менее 2 м, а если это условие невыполнимо, то участникам квеста необходимо выдавать каски, а все углы в радиусе объекта, по которому перемещаются участники квеста, должны быть обиты мягким материалом.

8.13 Требования к квестам, проходящим в темноте

В случае, если квест (или часть квеста) проходит в полной темноте, необходимо учесть перечисленные далее требования.

Участники квеста не должны бегать в темноте (должно быть включено в инструктаж по технике безопасности и контролироваться оператором по ходу игры).

Участники квеста не должны лазать по лестницам/стенам в темноте.

На полу не должно быть никаких выступов, о которые участники квеста могут споткнуться. Уровень пола может резко меняться только в случае, если при этом исключен риск травматизма: предупредительными препятствиями снижена скорость передвижения участников квеста, разность уровней не позволяет споткнуться и т. п. Плавная смена уровня пола возможна в тех зонах, где участники квеста вынуждены перемещаться ползком.

Не должно быть выступов на потолке, о которые можно удариться головой, либо травматичность таких выступов должна быть исключена использованием каски либо мягкой обивкой.

При необходимости участникам квеста может быть выдана дополнительная экипировка (каска, наколенники/налокотники). Использование каски обязательно в ярусном игровом пространстве.

Все углы в помещении должны быть обиты мягким материалом (поролон, теплоизол и т. п.).

9 Требования к пожарной безопасности

Требования к пожарной безопасности — в соответствии с [6].

Помещения для проведения квестов должны быть оборудованы в соответствии с требованиями пожарной безопасности. На каждые 50 м^2 площади должен присутствовать минимум один огнетушитель.

Все деревянные конструкции рекомендуется обрабатывать антипиренами.

В случае пожарной тревоги участники квеста должны моментально покинуть помещение. Все двери и все удерживающие механизмы должны быть разблокированы в этот момент автоматически.

10 Требования к языку, на котором проводят квест

Квест считают доступным для прохождения на определенном языке, если на этот язык переведены:

- вся текстовая информация, необходимая для решения заданий квеста;
- все текстовые надписи, способствующие пониманию сюжета, несущие юмористическую или познавательную нагрузку;
- легенда квеста;
- сообщения об оставшемся времени (если они есть) и другие игровые фразы из саундтрека, способствующие пониманию сюжета, несущие юмористическую или познавательную нагрузку;
- список подсказок, лежащий в операторской (либо автоматические подсказки).

Команда выбирает язык, на котором она будет проходить квест, перед началом игры.

Квесты, расположенные в городах с населением (либо туристической проходимостью в год) свыше 1 млн человек, рекомендуется делать доступными для прохождения на английском языке.

11 Дополнительные требования

Недопустимы любые болевые контакты, грубый контакт актеров с участниками квеста.

Если по сценарию предполагается физический контакт актера с участником квеста, то уровень физического воздействия на участника квеста должен быть ограничен следующими действиями актеров:

- дотрагиваться до участника квеста без причинения физической боли, когда тот находится в статичном состоянии;
- вести участника квеста за руку;
- аккуратно повалить участника квеста на мягкую поверхность.

Контакт актера с участником квеста допустим только в случае, если после него не остается никаких следов на теле участника квеста и он не приводит к повреждению одежды, а также к болевым ощущениям участника квеста.

12 Оценка качества квеста

Качество квеста оценивают в соответствии с требованиями настоящего стандарта и ГОСТ Р 70996.

Библиография

[1] Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию»

[2] Закон Российской Федерации от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей»

[3] Федеральный закон от 30 марта 1999 г. № 52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»

[4] Федеральный закон от 30 декабря 2009 г. № 384-ФЗ «Технический регламент о безопасности зданий и сооружений»

[5] СанПиН 2.2.4/2.1.8.562-96 Шум на рабочих местах, в помещениях жилых, общественных зданий и на территории жилой застройки

[6] Федеральный закон от 22 июля 2008 г. № 123-ФЗ «Технический регламент о требованиях пожарной безопасности»

УДК 658.64:006.354

ОКС 97.190
03.080

Ключевые слова: услуги, отдых, квест, комната, квест-комната, требования безопасности

Редактор *М.В. Митрофанова*
Технический редактор *И.Е. Черепкова*
Корректор *О.В. Лазарева*
Компьютерная верстка *Е.А. Кондрашовой*

Сдано в набор 22.12.2023. Подписано в печать 22.12.2023. Формат 60×84⅛. Гарнитура Ариал.
Усл. печ. л. 1,86. Уч.-изд. л. 1,58.

Подготовлено на основе электронной версии, предоставленной разработчиком стандарта

Создано в единичном исполнении в ФГБУ «Институт стандартизации»
для комплектования Федерального информационного фонда стандартов,
117418 Москва, Нахимовский пр-т, д. 31, к. 2.
gost.e-ecolog.ru gost.e-ecolog.ru