ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО

ПО ТЕХНИЧЕСКОМУ РЕГУЛИРОВАНИЮ И МЕТРОЛОГИИ

НАЦИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ГОСТ Р 72490— 2025

Услуги населению. Услуги в области развлечений

УСЛУГИ КВЕСТ-КОМНАТ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Общие требования и требования безопасности

Издание официальное

Москва
Российский институт стандартизации
2026

gost.e-ecolog.ru

Предисловие

1 РАЗРАБОТАН Акционерным обществом «Институт региональных экономических исследований (АО «ИРЭИ») при участии «Ассоциации организаторов квестиндустрии» (АОКИ), Общества с ограниченной ответственностью «МИР квестов С» (ООО «Мир Квестов С»), Торгово-промышленной палаты Российской Федерации (ТПП РФ), Общества с ограниченной ответственностью «Парк Форос» (ООО «Парк Форос»)

2 ВНЕСЕН Техническим комитетом по стандартизации ТК 346 «Услуги населению»

3 УТВЕРЖДЕН И ВВЕДЕН В ДЕЙСТВИЕ Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 30 декабря 2025 г. № 1869-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», 2026

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 2
4 Классификация квестов 3
5 Общие требования 4
6 Общие требования к функциональному пространству 5
7 Требования к проведению квеста 6
8 Требования безопасности квестов 7
9 Требования пожарной безопасности 8
10 Требования к персоналу квест-комнат 9
11 Контроль, испытания, техническое обслуживание 9
Библиография 10

НАЦИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Услуги населению.
Услуги в области развлечений

УСЛУГИ КВЕСТ-КОМНАТ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Общие требования и требования безопасности

Public services. Services in the field of entertainment. Adult escape room services.
General requirements and safety requirements

Дата введения — 2026—12—01
с правом досрочного применения

1 Область применения

Настоящий стандарт устанавливает общие требования и требования безопасности к услугам в области развлечений — услугам квест-комнат, а также их классификацию.

Настоящий стандарт предназначен для применения юридическими лицами, индивидуальными предпринимателями (далее — организации), предоставляющими услуги квест-комнат для взрослых.

Настоящий стандарт применяется при оказании услуг в квест-комнатах, ориентированных на взрослую аудиторию старше 18 лет, с целью обеспечения качества услуг и безопасности игроков.

Стандарт не распространяется на квест-комнаты для детей.

На основе настоящего стандарта могут разрабатываться документы по стандартизации и нормативные документы, устанавливающие требования к конкретным квест-комнатам и конкретным видам квестов.

2 Нормативные ссылки

В настоящем стандарте использована нормативная ссылка на следующий стандарт:

ГОСТ Р 52875 Тактильные наземные указатели для инвалидов по зрению. Технические требования

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.

Издание официальное

3 Термины и определения

В настоящем стандарте применены следующие термины с соответствующими определениями:

3.1 **квест:** Сюжетная командная игра для взрослых, проводимая в специально оборудованной квест-комнате, в которой участники, следуя заданному сценарию и решая последовательность взаимосвязанных задач и головоломок, должны в установленный организатором срок достичь общей цели, определенной жанром, тематикой и сюжетом игры.

Примечание — Квест могут проводить в квест-комнатах организации, для которых основным видом деятельности является оказание услуг в области развлечений.

3.2 **услуга в области развлечений и отдыха:** Деятельность исполнителя услуги по предоставлению условий для развлечений потребителя услуги в процессе его отдыха.

3.3 **квест-комната для взрослых:** Зона (одно/несколько взаимосвязанных помещений), укомплектованная техническими решениями и декорированная с учетом жанра, сюжета и тематики квеста, предназначенная для игроков в возрасте старше 18 лет в связи со сложностью задач и (или) специфическим содержанием сценария.

Примечание — Допускается использование элементов психологического триллера, мистики, ужаса, мелодрамы, комедии, детектива или иных сюжетов для взрослой аудитории, требующих от игроков умения анализировать информацию в условиях стресса, в том числе темнота, громкие звуки, актерская игра, ограничение пространства.

3.4

функциональное пространство: Площадь или объем, заключенные в физических или условных границах, необходимые для выполнения определенной деятельности, включая пространство, занятое объектами этой деятельности.

[Адаптировано из ГОСТ Р ИСО 6707-1—2020, статья 3.2.3.1]

3.5 **организатор квеста (исполнитель):** Организация, оказывающая услугу в области развлечения и отдыха в квест-комнате для взрослых, использующая ее на основе права владения или аренды и ответственная за безопасность, персонал и соответствие нормам.

3.6 **сюжет квеста:** Последовательная цепочка событий, формирующая заданную линию игры.

3.7 **персонал:** Штатные сотрудники или привлеченные специалисты, которые организуют, проводят, обслуживают и обеспечивают техническое функционирование игрового процесса в квест-комнатах.

3.8 **оператор:** Специалист, который дистанционно контролирует, активирует и синхронизирует работу электронного и механического оборудования квест-комнаты в режиме реального времени в соответствии со сценарием.

3.9 **игрок:** Физическое лицо в возрасте старше 18 лет, принявшее правила проведения квеста и участвующее в нем.

Примечание — Интересы игроков могут представлять юридические лица, заключившие возмездный договор с организаторами квестов.

3.10 **участники квеста:** Персонал, в том числе актеры-аниматоры в образе персонажей, участвующий в проведении квеста.

3.11 **эскейп-рум:** Интеллектуальная игра без участия актеров-аниматоров, в которой необходимо за установленное время выбраться из квест-комнаты для взрослых, выполняя задания, решая головоломки и задачи, используя ключи и подсказки.

3.12 **квест-перформанс:** Интеллектуальная игра с участием актеров-аниматоров, в которой необходимо за установленное время выбраться из квест-комнаты для взрослых, выполняя задания, решая головоломки и задачи, используя ключи и подсказки.

3.13 **актер-аниматор:** Персонал организатора квеста, интерактивно задействованный в квесте, исполняющий в соответствии с сюжетом роли различных персонажей.

Примечание — В качестве актеров-аниматоров могут выступать бывшие или действующие артисты и музыканты, студенты, проходящие обучение по профильному образованию «актерское мастерство», работники сферы развлечений и отдыха.

4 Классификация квестов

4.1 Квест-комнаты для взрослых классифицируют:

- по месту размещения [например, отдельно стоящее здание, место в составе общественных зданий, место массового пребывания (торговые центры, парки)];

- размеру и наполнению квест-комнат (в зависимости от выбранной тематики используются интерьер игрового пространства и специальные технические средства).

4.2 Квесты классифицируют по организационному признаку:

а) по способу проведения [стационарные (в помещении), гибридные (виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR) и физические элементы];

б) интенсивности воздействия (для информирования игроков о возможных рисках):

1) мягкое погружение,

2) стресс-триггеры,

3) интенсивные эффекты (с явными доигровыми предупреждениями — строб, дым, теснота и т. п.);

в) наличию актеров-аниматоров:

1) без актеров-аниматоров:

- эскейп-рум (интеллектуальная игра, в которой игроки должны выбраться из закрытого помещения, находя предметы и решая головоломки),

- спортивные квесты,

- виртуальная реальность (игра, в которой физический мир заменяется цифровой реальностью),

- дополненная реальность (игра, в которой в реальность добавляется виртуальная информация, воспринимая как элемент реального мира);

2) с актерами-аниматорами, интерактив:

- перформанс (игра, в которой неизвестен финал, создана интрига, затрагивающая в основном такую эмоцию, как страх),

- спортивные квесты;

г) времени проведения:

1) краткосрочные (60 мин),

2) долгосрочные (90 мин);

д) числу игроков команды (1—6 человек и более);

е) доступности для лиц с ограниченными возможностями:

1) доступные,

2) частично доступные,

3) недоступные.

4.3 Квесты классифицируют также по следующим признакам:

а) по форме проведения:

1) компьютерные игры-квесты,

2) веб-квесты (игра с тематическими заданиями, организованная в онлайн-пространстве),

3) QR-квесты (интерактивная игра, в которой подсказки и загадки зашифрованы в QR-кодах),

4) медиа-квесты (игра в интерактивном формате, в которой используются информационные ресурсы),

5) квесты на природе,

6) комбинированные;

б) режиму проведения:

1) реальный,

2) виртуальный,

3) комбинированный;

в) предметному содержанию квеста:

1) моноквест,

2) межпредметный квест,

г) структуре сюжетов:

1) линейные,

2) нелинейные,

3) кольцевые;

д) информационной образовательной среде:
   1) традиционная,
   2) виртуальная,
е) доминирующей деятельности:
   1) исследовательский квест,
   2) информационный квест,
   3) поисковый квест,
   4) игровой квест,
   5) ролевой квест;
ж) форме объединения игроков:
   1) групповые,
   2) индивидуальные;
и) характеристикам объединения игроков (целевая аудитория) — граждане одной или разных стран старше 18 лет:
   1) члены одной семьи,
   2) друзья,
   3) учащиеся одного или различных образовательных учреждений,
   4) команды или одиночные игроки и др.

5 Общие требования

5.1 При проведении квестов для взрослых должны соблюдаться требования нормативных правовых актов Российской Федерации, нормативных документов федеральных органов исполнительной власти [1]—[8] и требования настоящего стандарта.

5.2 Деятельность по проведению квестов для взрослых могут осуществлять организации в установленном законодательством порядке согласно [6] (код 93.29.9 «Деятельность зрелищно-развлекательная прочая», код 90.01 «Деятельность в области исполнительских искусств», код 90.02 «Деятельность вспомогательная, связанная с исполнительскими искусствами») при участии актеров и использовании анимации.

5.3 Квест-комнаты для взрослых могут занимать часть здания либо располагаться в отдельно стоящем здании, которое должно соответствовать требованиям, установленным в [5].

5.4 Рекомендуется, чтобы территория, прилегающая к функциональному пространству, была благоустроена, освещена в темное время суток и оборудована пешеходными дорожками с твердым покрытием.

5.5 Конструкции квест-комнаты должны обеспечивать достаточную звукоизоляцию для соответствия допустимым уровням проникающего шума по нормам для жилых и общественных зданий согласно [4].

Примечание — В зоне квеста допускается кратковременное превышение уровня шума при наличии предупреждений.

5.6 Квест-комнаты должны быть оборудованы системами пожарной сигнализации согласно [5], иметь доступ к путям эвакуации, соответствовать санитарным нормам (см. [8]).

5.7 Камеры видеонаблюдения в квест-комнате должны быть расположены таким образом, чтобы каждое задание квеста и все элементы повышенной опасности попадали в поле обзора минимум одной камеры. Должна быть обеспечена возможность обращения оператора к игрокам и участникам в режиме реального времени.

5.8 Перед началом квеста проводится инструктаж по технике безопасности, в ходе которого разъясняются установленные условные сигналы (световые, звуковые, жесты) для экстренной остановки игры и организованного вывода всех участников из помещения квест-комнаты.

5.9 Организатор квеста размещает в сети Интернет: сообществах, группах, публичных аккаунтах и прочих социальных сетях — публичную информацию об организаторе квеста, услугах (перечне квестов), продолжительности, сюжете, составе команды, системе бронирования, политике отмен, а также ограничениях по здоровью, возрасту, интенсивности (см. 4.2).

5.10 Услуги по проведению квеста должны предоставляться в соответствии с возмездным договором оказания услуг, оформленным в различных формах, в том числе в виде публичной оферты или кассового чека (бланк строгой отчетности).

5.11 Перед началом квеста может быть составлено согласие о конфиденциальности персональных данных игроков, запрете проведения внутри квеста фото- и видеосъемки, передаче третьим лицам сценария квеста и др.

6 Общие требования к функциональному пространству

6.1 Функциональное пространство состоит из следующих зон:
- приемной зоны;
- операторской зоны;
- санитарной комнаты (укомплектованной аптечкой, средствами гигиены);
- склада (при необходимости);
- кабинета/офиса (при необходимости);
- зоны квеста (квест-комнаты).

Примечание — Допускается располагать санитарную комнату вне функционального пространства. Она может находиться в одном здании с квест-комнатой, где путь к ней не требует выхода на улицу, или в комплексе зданий, где предполагается выход на улицу.

6.2 Камеры видеонаблюдения должны быть установлены в квест-комнате, в приемной зоне, в операторской, на входе в функциональное пространство. Записи с камер наблюдения должны храниться не менее пяти суток.

6.3 На входной двери должна находиться табличка (вывеска) в соответствии с [1] и [7], а также информация с наименованием квеста.

Вход в здание рекомендуется оборудовать подсветкой, которая включается в темное время суток.

Вход в функциональное пространство должен быть оборудован в соответствии с [5].

6.4 В приемной зоне квест-комнаты должны находиться:
- гардероб или вешалка в зоне обзора камер;
- индивидуальные шкафы (ячейки хранения) с ключами или кодовым замком для личных вещей игроков и участников квеста в зоне обзора камер;
- кресла, диваны, пуфики и т. д. (в местах ожидания);
- кулер с горячей и холодной водой, одноразовые стаканы к кулеру.

6.5 Межкомнатные проходы должны быть свободными на случай экстренной эвакуации.

6.6 Для игроков в приемной зоне должна быть предоставлена информация по [1] и [7] в виде уголка потребителя или оформленная отдельно в виде доступной для игроков информации, которая должна содержать:
- Закон «О защите прав потребителей» (см. [1]);
- правила бытового обслуживания (см. [7]);
- свидетельство о государственной регистрации организации (заверенная копия);
- книгу отзывов и предложений;
- эвакуационный план;
- телефоны и адреса контролирующих органов: службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека, управления по охране общественного порядка и пожарной охраны;
- указание на обозначение стандартов (при наличии), в соответствии с которыми оказываются услуги (выполняются работы);
- расписание квестов;
- перечень оказываемых услуг, форм и (или) условий их предоставления;
- сроки оказания услуг (выполнения работ);
- данные о конкретном лице, которое будет оказывать услугу, если эти данные имеют значение, исходя из характера услуги;
- требования, которые должны обеспечивать безопасность оказания услуги для игроков, а также предотвращение причинения вреда имуществу игроков, персонала, участников;
- образцы договоров (квитанций, иных документов) об оказания услуг (выполнении работ);
- перечень категорий игроков, имеющих право на получение льгот, а также перечень льгот, предоставляемых при оказании услуг в соответствии с федеральными законами и иными нормативными правовыми актами.

Информация должна находиться в удобном и доступном для обозрения месте.

7 Требования к проведению квеста

7.1 Подготовка к квесту

7.1.1 Проведение первичного инструктажа по безопасности (видео/устно), демонстрация аварийного выхода, кнопки стоп-сигнала «стоп игра», разъяснение условий безопасного прекращения участия.

7.1.2 Игроки должны подписать форму добровольного участия и согласие с условиями (включая ограничения по здоровью: беременность, клаустрофобию, эпилепсию и др.).

7.1.3 Игроки получают информацию об элементах квеста, таких как темнота, громкие звуки, световые эффекты, запах, тактильные ощущения, присутствие актеров, замкнутые пространства и др.

7.2 Ограничения в поведении игроков

7.2.1 Игрокам запрещено оказывать физическое воздействие на реквизит и персонал согласно [9] (статья 20.1), [10] (статья 119), [11] (статья 150).

Примечание — К запрещенным действиям игроков относят разрушение реквизита, доступ к неигровым шкафам/щитам, отключение запоров, физическое воздействие на персонал.

7.2.2 Игрокам запрещается находиться в состоянии алкогольного или наркотического опьянения при участии в квесте согласно [9] (статья 20.21).

7.2.3 Игрокам не разрешается использовать индивидуальные светильники, персональные электронные устройства, инструменты в игре.

7.3 Требования к тематике квестов

7.3.1 Тематика квестов должна быть разнообразной и зависеть от целевой аудитории, для которой проводится игра. В соответствии с тематикой выбирается сюжет и формат проведения квеста.

7.3.2 В случаях, когда квест основан на каком-либо первоисточнике (книга, фильм и т. д.), решение всех вопросов, касающихся авторских прав, находится в компетенции организатора квеста.

7.3.3 Аудиовизуальный ряд и дизайн зоны квеста, а также реквизит должны соответствовать заявленной тематике и целевой аудитории.

7.4 Требования к сюжету

7.4.1 Сюжет каждого квеста должен содержаться в рабочем описании или документированной процедуре. С ним должен быть ознакомлен персонал организатора квеста, задействованный в его проведении.

7.4.2 При использовании в основе квеста сюжета существующего произведения (книги, фильма и т. п.) оригинальное произведение должно служить лишь источником для выбора решений.

7.4.3 Сюжетная линия квеста должна быть автономной и доступной для понимания игроками и участниками, не обладающими знаниями об оригинальном произведении.

7.4.4 Развитие сюжета должно соответствовать заявленному жанру квеста и логически вытекать из полученной игроками информации, их решений и действий, а также из внутренних правил и установок игрового пространства.

7.4.5 Сценарий квеста включает завязку, развитие, кульминацию и концовку. Приветствуется наличие альтернативных концовок. Возможна нелинейность и сюжетные развилки, если они понятны игрокам. Задачи включают логические, физические, командные и поисковые элементы.

7.4.6 Квесты не должны содержать материалы, запрещенные к распространению на территории Российской Федерации.

7.4.7 Организатор обеспечивает обратную связь с игроками по оценке сюжета и сценария. После игры может проводиться обсуждение с игроками финала, предоставление подсказок по неразгаданным задачам. Игрокам предлагается оставить отзыв онлайн или в книге отзывов.

7.5 Задания и эффекты квеста могут быть автоматизированы, в том числе автоматизирована легенда, финальные эффекты, открытие дверей на выход из квеста, а также обеспечена автоматическая смена музыкального сопровождения.

8 Требования безопасности квестов

8.1 При организации и проведении квестов должны быть выполнены требования по обеспечению всех видов безопасности, предусмотренные правовыми и нормативными документами, в том числе: электрической, механической, пожарной, травмобезопасности, психологической и других видов безопасности.

8.2 В квест-комнатах должны выполняться следующие условия, обеспечивающие безопасность игроков:

- необходимо наличие аварийного выхода или обеспечение возможности немедленного прерывания игры с выходом игроков через основной вход. Пути эвакуации должны быть постоянно свободны; запирание допускается только устройствами, открывающимися изнутри без ключа/инструмента;
- знаки выхода должны быть видимыми и оснащены аварийным питанием;
- должны быть установлены огнетушители (углекислотные или порошковые) (см. [5]);
- вещества, использующиеся для создания искусственных дым-эффектов (запахи/дым/туман), должны иметь подтверждение соответствия требованиям безопасности, паспорт безопасности;
- запрещается наличие оголенных проводов, а также висячих и лежащих проводов;
- необходимо обеспечить защиту от поражения электрическим током (устройство защитного отключения), защиту от перенапряжений;
- напряжение игровых цепей, доступных игрокам и участникам, должно находиться в интервале от 12 до 24 В;
- аварийное/эвакуационное освещение (на уровне пола, на путях, на лестницах) должно поддерживаться автономно не менее 1 ч;
- кнопки аварийной остановки должны обесточивать неигровые приводы/замки (без потери аварийного освещения/связи);
- запоры дверей должны самооткрываться при аварийном отключении электричества;
- покрытие полов должно быть нескользким (за исключением наличия такового по сюжету);
- ступени должны иметь контрастные обозначения;
- необходимо наличие тактильных указателей при сложной навигации для обслуживания людей с ограниченными возможностями по ГОСТ Р 52875;
- запрещается использовать на игроках реальные петли, удавки, кандалы, жесткие фиксаторы, любые тематические «фиксации». Разрешены для применения быстросъемные и имитационные элементы;
- при использовании строб-эффектов можно использовать мерцание на уровне до 3 Гц (с предупреждением до игры), необходимо избегать мерцания на уровне 5—30 Гц;
- допустимы кратковременные пиковые уровни звука (не выше 100 дБ) на уровне уха игрока. По запросу игрока, участника квеста, должна быть обеспечена возможность снижения громкости;
- в зоне квеста не должно быть заедающих механизмов, а также острых элементов конструкций. Любое техническое устройство должно реагировать на действия игроков и участников квеста в соответствии с параметрами, заданными производителями данного технического устройства;
- грузоподъемные/подвижные декорации должны быть защищены кожухами, ограждениями, ограничителями хода.

8.3 Квест-комната должна иметь систему видеонаблюдения и связи. Камеры видеонаблюдения с инфракрасной подсветкой устанавливаются во всех зонах, кроме санитарных. Также устанавливается двусторонняя связь в режиме реального времени между оператором и игроками, которая обеспечивается либо громкоговорящей связью, либо иным телекоммуникационным способом.

8.4 В квест-комнатах должны осуществляться ежедневный предигровой осмотр всех технических элементов оператором, плановая техническая диагностика всех электронных и механических систем (один раз в неделю), регулярная уборка, противопожарная тренировка персонала (один раз в квартал).

8.5 Оператор квеста должен непрерывно наблюдать за игрой. При выявлении ухудшения состояния игрока(ов) (просьба выйти и прочее) игра немедленно останавливается.

8.6 Персонал, занятый в квесте, обязан соблюдать условия взаимодействия, эмоциональные границы и не импровизировать вне сценария.

8.7 Материалы и конструкции, применяемые в квест-комнатах, должны соответствовать следующим требованиям:

- строительные материалы, являющиеся частью строительных конструкций, должны быть огнестойкими или пропитанными антипиреном;

- используемые неигровые механизмы (замки, таймеры, реле, приводы) должны быть защищены от воздействия игроков;
- все конструкции должны выдерживать несанкционированные нагрузки до 100 кг, особенно в темных или стрессовых сценах.

8.8 При наличии в составе оказываемых организатором квестов услуг для людей с ограниченными возможностями следует обеспечить следующее:
- наличие пандуса;
- наличие лифта (при необходимости);
- наличие визуальной или звуковой информации [по сюжетной линии, загадки, подводки к загадкам, подсказки к разгадкам (в случае необходимости — разгадки для игроков)];
- возможность сопровождения.

8.9 Для игроков с нарушениями зрения следует обеспечить:
- контрастные элементы и четкую навигацию по функциональному пространству;
- подсказки, адаптированные для слухового восприятия;
- тактильные ориентиры.

8.10 Для людей с ограничением опорно-двигательного аппарата следует обеспечить:
- функциональное пространство с безбарьерной средой;
- пандусы;
- широкие проходы;
- отсутствие лестниц, узких проходов и невысоких предметов.

Рекомендуются квесты, прохождение которых доступно для инвалидных колясок.

8.11 Для игроков с ментальными особенностями следует обеспечить:
- невысокий уровень сложности и простой, понятный сюжет;
- возможность участия вместе с сопровождающим.

Рекомендуются VR-квесты, в которых физическое участие игрока ограничено.

8.12 Для игроков с нарушением слуха следует обеспечить:
- поддержку текста на экранах или карточках;
- наличие сурдопереводчика;
- выбор сюжета без необходимости воспринимать аудиофайлы.

Рекомендуются игры с визуальными и тактильными подсказками.

9 Требования пожарной безопасности

9.1 Функциональное пространство должно соответствовать требованиям [5].

9.2 Квест-комнату следует располагать в функциональном пространстве с открывающимися решетками на окнах (при их наличии).

9.3 В функциональном пространстве должны быть указатели на аварийные выходы и аварийное освещение.

9.4 Функциональное помещение должно быть оснащено дымовыми датчиками, огнетушителями.

9.5 Эвакуационные пути и выходы должны поддерживаться в состоянии, обеспечивающем беспрепятственную и безопасную эвакуацию людей в любое время. Запрещается загромождение, блокировка или использование эвакуационных путей и выходов для хранения материалов, оборудования или в иных целях, не связанных с эвакуацией.

9.6 Запирание дверей допускается только устройствами, открывающимися изнутри без ключа/инструмента.

9.7 Искусственные дым-эффекты не должны ухудшать видимость знаков аварийного выхода.

9.8 В квест-комнатах запрещается использовать:
- высокотоксичные материалы;
- взрывчатые вещества;
- опасные химические реагенты;
- открытый огонь;
- холодное оружие;
- наркотические или психотропные средства;
- газовые баллоны.

10 Требования к персоналу квест-комнат

10.1 Персонал организатора, задействованный в проведении квеста, должен:

- регулярно проходить инструктажи по технике безопасности и охране труда применительно к своим должностным обязанностям и особенностям объекта;
- знать и уметь четко применять на практике порядок действий в чрезвычайных ситуациях, а также в случае технической неисправности оборудования, угрожающей безопасности людей;
- владеть практическими навыками по экстренной остановке оборудования, разблокировке механизмов и эвакуации игроков из функционального пространства в условиях отсутствия электропитания или отказа систем.

Факт прохождения инструктажей и тренировок подтверждается соответствующими записями в журналах, иными документами.

10.2 Персонал, участвующий в организации и проведении квеста, должен иметь образование не ниже среднего, пройти специальную подготовку и стажировку по соответствующему направлению.

10.3 Персонал должен владеть полной информацией о квесте (сложность прохождения, возраст игроков, количество игроков и т. д.) и предоставлять эту информацию игрокам квеста. Персонал и организатор квеста должны обеспечивать конфиденциальность персональных данных игроков.

10.4 Персоналу необходимо соблюдать профессиональную этику поведения: вежливость, доброжелательность, коммуникабельность, обеспечивать создание комфортных условий для игроков. В течение всей смены персоналу следует иметь отличительный атрибут, например бейдж с именем, фирменную жилетку, униформу или стилизованный элемент одежды (например, тематический головной убор).

Примечания

1 Персоналу разрешено использовать грим и костюмы (в том числе без отличительного атрибута), создающие отталкивающий и пугающий эффект, при условии, что такой внешний вид логически вытекает из сюжета, жанра и тематики квеста.

2 Независимо от художественного замысла все элементы костюма и грима должны содержаться в чистоте и не представлять санитарно-гигиенической опасности для игроков и их имущества (не оставлять следов, не иметь неприятного запаха, не быть источником аллергенов или потенциальных инфекций).

10.5 Персонал должен соблюдать должностные инструкции и подготовленные организатором квестов документированные процедуры по квестам всех видов.

10.6 Персонал, имеющий контакт с пищевыми продуктами (или продуктами питания), должен проходить периодические медицинские освидетельствования, иметь медицинскую книжку и предъявлять ее по запросу игроков.

10.7 Персонал должен владеть навыками оказания первой медицинской помощи, знать, где находится аптечка, и быть ознакомленным с ее содержанием, предоставлять аптечку игроку или участнику по первой просьбе в случае необходимости.

11 Контроль, испытания, техническое обслуживание

11.1 Ежесменный предварительный осмотр включает проверку работоспособности замков, приводов, аварийных кнопок, связи, освещения и оформляется в журнале осмотра.

11.2 Еженедельная диагностика включает проверку электронных/механических систем, проверку креплений декораций, проверку наличия зазоров/острых кромок и оформляется протоколом.

11.3 Осуществляют ежеквартальную тренировку эвакуации персонала, разбор и проведение корректирующих мероприятий.

11.4 При необходимости проводят электроизмерения: тест устройства защитного отключения, термографию.

Библиография

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

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

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

[4] Санитарные нормы СН 2.2.4/2.1.8.562-96 Шум на рабочих местах, в помещениях жилых, общественных зданий и на территории жилой застройки

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

[6] Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 ноября 2016 г. № 2496-р «Об утверждении кодов видов деятельности в соответствии с Общероссийским классификатором видов экономической деятельности, относящихся к бытовым услугам, и кодов услуг в соответствии с Общероссийским классификатором продукции по видам экономической деятельности, относящихся к бытовым услугам»

[7] Постановление Правительства Российской Федерации от 21 сентября 2020 г. № 1514 «Об утверждении Правил бытового обслуживания населения»

[8] Санитарные правила и нормы СанПиН 2.1.3684-21 Санитарно-эпидемиологические требования к содержанию территорий городских и сельских поселений, к водным объектам, питьевой воде и питьевому водоснабжению, атмосферному воздуху, почвам, жилым помещениям, эксплуатации производственных, общественных помещений, организации и проведению санитарно-противоэпидемических (профилактических) мероприятий

[9] Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях от 30 декабря 2001 г. № 195-ФЗ

[10] Уголовный кодекс Российской Федерации от 13 июня 1996 г. № 63-ФЗ

[11] Гражданский кодекс Российской Федерации

УДК 658.562.014:006.354 ОКС 03.080.30

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

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

Сдано в набор 13.01.2026. Подписано в печать 14.01.2026. 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

gost.e-ecolog.ru