



НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
СТАНДАРТ  
РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

ГОСТ Р

—

**202**

*(проект, первая  
редакция)*

---

## УСЛУГИ В ОБЛАСТИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И ОТДЫХА ДЕТЕЙ.

### Квест-комнаты. Общие требования

*Настоящий проект стандарта не подлежит применению до его принятия*

## 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 №

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 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 ([www.rst.gov.ru](http://www.rst.gov.ru))*

© Оформление. ФГБУ «Институт стандартизации», 202

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 .....	
3 Термины и определения .....	
4 Классификация квеста .....	
5 Общие требования .....	
5.1 Общие требования к локации квеста .....	
5.2 Требования к входной группе квеста .....	
5.3 Требования к приемной зоне квеста .....	
5.4 Требования к уголку потребителя квеста .....	
5.5 Требования к тематике квеста .....	
5.6 Требования к сюжету квеста .....	
6. Требование к техническому исполнению квеста.....	
6.1 Требование к полной автоматизация квеста .....	
6.2 Требования к видеонаблюдению .....	
6.2 Требование к исполнению заданий квеста .....	
6.3 Требования к подсказкам в квесте.....	
7 Требования к персоналу .....	
8 Требования безопасности .....	
8.1 Требования к особо опасным элементам .....	
8.2 Требования к движущимся механизмам .....	
8.3 Требования к техническим элементам .....	
8.4 Требования к электромагнитным замкам.....	
8.5 Требования к электробезопасности .....	
8.6 Требования к вентиляции и системе дымоудаления .....	
8.7 Требования к деревянным изделиям .....	
8.8 Требования к крепежным изделиям .....	
8.9 Требования к колющим и режущим элементам антуража .....	
8.10 Требования к гигиене .....	
8.11 Требования к лазерам.....	
8.12 Требования к высоте и лазанью .....	
8.13 Требования к квестам, проходящим в темноте .....	
9 Требования к пожарной безопасности .....	
10 Требования к языку прохождения квеста .....	
11 Дополнительные требования .....	
12 Оценка и контроль квеста.....	
Библиография.....	13



НАЦИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

---

**УСЛУГИ В ОБЛАСТИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И ОТДЫХА ДЕТЕЙ.  
Квест-комнаты. Общие требования**

Services in the field of entertainment and recreation for children.

Quest rooms. General requirements

---

Дата введения – 20ХХ – 0Х– 0Х

## **1 Область применения**

Настоящий стандарт устанавливает общие требования к услугам, оказываемым в квест-комнатах (далее – квест).

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

## **2 Нормативные ссылки**

В настоящем стандарте использованы нормативные ссылки на следующие стандарты:

ГОСТ Р 50646 Услуги населению. Термины и определения

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

ГОСТ Р (Услуги в области развлечений и отдыха детей. Общие 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 документа 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 и ГОСТ Р (Услуги в области развлечений и отдыха детей. Термины и определения), а также следующие термины с соответствующими определениями:

**3.1 локация:** Место, где проводится квест.

**3.2 игроки:** Участники квеста

### **4 Классификация квеста**

Квесты классифицируют по следующим признакам:

- по возрасту;
- по количеству участников;
- по сюжету;
- сложности;
- уровню страха (для страшных).

### **5 Общие требования**

При оказании услуг в области развлечения и отдыха детей должны соблюдаться требования нормативных правовых актов Российской Федерации, нормативных документов федеральных органов исполнительной власти [1], [2] и требования настоящего стандарта.

Квесты могут располагаться в отдельно стоящем здании или могут занимать часть здания.

Архитектурно-планировочные, строительные элементы и конструктивные решения квестов должны соответствовать требованиям, установленным законодательством [3].

Территория, прилегающая к квестам, должна быть благоустроена, освещена в темное время суток и оборудована пешеходными дорожками с твердым покрытием.

Квесты должны иметь удобные подъездные пути для автомобилей и/или автобусов с информационными указателями и дорожными знаками.

Уровень шума на территории квеста не должен превышать нормативы, установленные для жилых и общественных зданий [4].

Запрещается располагать квесты в помещениях, не оборудованных системами пожарной сигнализации, вентиляции и дымоудаления, без доступа к путям эвакуации, с нарушением санитарных норм.

У квеста должен быть сайт в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», содержащий информацию об организаторе услуги с его регистрационными реквизитами, о перечне квестов, продолжительности, сюжете, количестве игроков, системе бронирования и т.д.

### **5.1 Общие требования к локации квеста**

Локация состоит из следующих зон:

1. Приемная зона
2. Операторская
3. Квесты
4. Туалет (опционально)
5. Склад (опционально)
6. Кабинет/офис (опционально)

Обязательное наличие кондиционеров в общих зонах и вентиляция всех комнат локации для поддержания комфортных климатических условий.

Наличие звукоизоляции всех зон локации.

Рекомендуется обеспечить доступность wi-fi и мобильной связи на всей локации.

Камеры должны быть установлены во всех комнатах квестов, в приемной зоне, в операторской, на входе в локацию. Записи с камер должны храниться в течение не менее 14 суток.

### **5.2 Требования к входной группе квеста**

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

Входная группа должна быть оборудована подсветкой, включаемой в темное время суток.

Подсвечиваются: вывеска, табличка с режимом работы, ступеньки на входе (при их наличии).

### **5.3 Требования к приемной зоне квеста**

Гардероб/вешалка должен находиться в зоне обзора камер.

Необходимо наличие шкафчиков на ключах для личных вещей игроков (опционально).

Шкафчики должны находиться в зоне обзора камер.

Должны быть места ожидания (кресла, диваны, пуфики и т.д.). Общее количество посадочных мест не меньше суммы максимального числа участников по всем работающим квестам локации.

Наличие кулера с горячей и холодной водой, стаканчиков к кулеру.

#### **5.4 Требования к уголку потребителя квеста**

Уголок потребителя должен включать в себя:

1. Закон о защите прав потребителей (типографическая версия, приобретенная в книжном магазине);
2. Свидетельство о гос. регистрации организации ОГРН (заверенная копия);
3. Свидетельство о постановке на учет ИНН (заверенная копия);
4. Пронумерованная и прошитая книга жалоб и предложений с указанием данных о руководителе организации;
5. Подробный эвакуационный план.
6. Телефоны и адреса контролирующих органов —Роспотребнадзора, полиции и пожарной инспекции
7. Номера телефонов для вызова служб экстренного реагирования.

#### **5.5 Требования к тематике квеста**

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

#### **5.6 Требования к сюжету квеста**

5.6.1 Сюжет должен быть увлекательным и динамичным.

Концовка квеста должна быть волнительной, яркой и запоминающейся.

5.6.2 Логичность и понятность сюжета игрокам

Попав в квест, игроки должны легко погружаться в сюжет.

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

5.6.3 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 игрокам, которые не знакомы с произведением, лежащим в основе квеста.



## **6. Требование к техническому исполнению квеста**

### **6.1 Требование к полной автоматизации квеста**

Задания и эффекты квеста должны быть автоматизированы.

Автоматизированный квест подразумевает в том числе 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 квесте расположены таким образом, что каждое задание квеста и все элементы повышенной опасности попадают в поле обзора минимум одной камеры.

Оператор, наблюдая за игроками, должен понимать:

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

В квесте должно быть предусмотрено, что игроки могут в любой момент остановить квест и оператор обязан прервать игру.

Операторы должны слышать и видеть все, что происходит в квесте (каждая квестовая задача охватывается хотя бы одной камерой, в каждой комнате есть микрофон).

Должна быть звуковая система (динамики) для звукового сопровождения и обращения оператора к команде.

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

Предусмотрен тайминг (оповещения об оставшемся времени) (опционально).

Контент как аудио, видео и декораций должен соответствовать возрастному цензу (как в кино и мультиках, а так же в рекламе).

### **6.3 Требование к проведению инструктажа по технике безопасности**

Перед началом квеста обязательно проведение инструктажа по технике безопасности, а так же условных обозначениях по остановке квеста и выводу игроков из комнат, если аудиооборудование перестанет работать.

Клиент должен быть проинструктирован перед игрой, что ему нужно сделать, чтобы прервать игру, либо покинуть игру одному/нескольким участникам квеста.

### **6.4 Требование к исполнению заданий квеста**

При прохождении квестов должны быть учтены следующие требования:

1. Удобство обращения.

Исключить взаимодействие игроков с плохо отлаженными, заедающими элементами и механизмами. Необходимость применения какой-нибудь значительной физической силы возможна только в тех заданиях, про которые это легко понять просто по их внешнему виду (например, боксерская груша, по которой следует ударить).

2. Надежность.

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

3. Обратная реакция на действия игроков.

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

4. Реакция на верное решение задания.

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

5. Скорость реакции.

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

6. Скрытая начинка.

Решая задание, игроки не должны понимать принцип работы устройства, с которым они взаимодействуют, особенно, если легенда квеста этого не предполагает.

7. Единственное решение.

Любое задание должно решаться строго единственным, прописанным в сценарии способом, соответствующим версии квеста.

8. Невозможность сделать задачу непроходимой.

Необходимо исключить возможность того, что неправильные действия игроков могут сделать определенное задание квеста непроходимым.

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

9. Электронная техника в квесте.

Если в квесте используется компьютер (ноутбук/планшет/мобильный телефон) в качестве самостоятельного объекта, либо в основе какого-то специального

устройства, необходимо создать специальное программное обеспечение, в рамках которого игроки будут взаимодействовать с этим устройством. Игроки не должны иметь возможности выйти из этого программного обеспечения, а так же войти в сеть интернет или перезагрузить устройство.

#### 10. Эффекты.

Эффекты в квесте должны быть грамотно сбалансированы: громкость звуковых эффектов должна быть отрегулирована (соответствовать нормам громкости и т.д), разные эффекты не должны накладываться друг на друга (если только это не сделано намеренно).

#### 11. Экипировка.

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

Необходимо обеспечить наличие экипировки всех размеров.

#### 12. Фонарики.

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

#### 13. Технические элементы.

Все технические элементы квеста: электромагнитные замки, колонки, камеры, вентиляционные люки, радиаторы отопления и прочее, должны быть изолированы.

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

#### 14. Подсказки в квесте.

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

#### 15. 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 прохождения квеста командой игроков, так и в случае поражения команды.

#### 16. Таймер обратного отсчета

Игроки 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 «Услуги в области развлечений и отдыха детей. Общие требования».

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

Персонал должен обеспечить сохранность персональных данных участников квеста.

В течение всей смены персоналу следует находиться в униформе: фирменной толстовке или футболке. Внешний вид должен быть опрятным.

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

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 диспансере. Для сотрудников, работающих с продуктами, необходимо наличие медкнижки. Сотрудники-актеры должны иметь профильное образование, либо удостоверение о прохождении курсов, повышающих квалификацию в направлении основы актерского мастерства.

### **8 Требования безопасности**

#### **8.1 Требования к особо опасным элементам**

Запрещается использование в квестах элементов, сопряженных с риском получения травм игроками: 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 надёжно изолированы от игроков.

### **8.4 Требования к замкам**

Во время эксплуатации электромагнитные замки могут сильно нагреваться. Исключить возможность получения игроками ожога от электромагнитного замка.

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

### **8.5 Требования к электробезопасности**

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

### **8.6 Требования к вентиляции и системе дымоудаления**

Квесты должны быть оборудованы вентиляционной системой и системой дымоудаления.

Расположение квестов в складских помещениях не допускается.

### **8.7 Требования к деревянным изделиям**

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

### **8.8 Требования к крепежным изделиям**

В квесте не должны торчать гвозди, болты, саморезы и иные крепёжные изделия, на которые игроки могут напороться или наступить.

### **8.9 Требования к колющим и режущим элементам антуража**

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 игроков, либо должны использоваться муляжи.

### **8.10 Требования к гигиене**

Если в квесте используется дополнительная экипировка, то у неё не должно быть прямого контакта с телом игроков. Например, в случае использования шлема необходимо выдавать игрокам 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 игроков. Надо избегать возможности контакта лазеров с глазами игроков.

### **8.12 Требования к высоте и лазанью**

Если в квесте есть задание на ловкость, связанное с лазаньем на высоте более 1 м (за исключением случаев лазанья 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 игрок потенциально может упасть, до ближайшей стены должно быть не менее 2 метров, а если это условие не выполнено, то игрокам нужно выдавать каски, а все углы в радиусе объекта, по которому лазают игроки, 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 следующее:

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

Игроки не должны лазать по лестницам/стенам в темноте.

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

Квест должен быть оборудован в соответствии с требованиями пожарной безопасности. На каждые 50 м<sup>2</sup> площади локации должен присутствовать минимум один огнетушитель.

Все деревянные конструкции рекомендуется обрабатывать антипиренами.

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

## **10 Требования к языку, на котором проводится квест**

Квест считается 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.

Квест должен быть доступен для прохождения на основном языке страны, в которой он расположен (самый распространенный из государственных языков).

Кроме того, квесты, расположенные в столицах своих государств, а также квесты, расположенные в городах с населением (либо туристической проходимостью в год) свыше 1 миллиона человек, рекомендуется делать доступными для прохождения на английском языке.

## **11 Дополнительные требования**

Недопустимы любые болевые контакты, грубый контакт актеров с игроками.

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

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

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

## **12 Оценка и контроль квеста**

Качество квеста оценивают в соответствии с требованиями настоящего стандарта и ГОСТ Р (Услуги в области развлечений и отдыха детей. Общие требования).



## Библиография

- [1] Закон Российской Федерации «О защите прав потребителей» от 07 февраля 1992 г. № 2300-1.
- [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] СанПиН 2.2.4/2.1.8.562-96 «Шум на рабочих местах в помещениях жилых общественных зданий и на территории жилой застройки»

УДК 658.64:006.354

ОКС 97.190

03.080

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

---

Президент Ассоциации предприятий  
индустрии детских товаров «АИДТ»

А.В. Цицулина