

Приложение к
ПРАВИЛАМ ВИДА СПОРТА «ПЭЙНТБОЛ»
номер-код вида спорта: 0760002211Я

Прикладная игра Номер-код спортивной дисциплины
(в соответствии с ВРВС) 0760052811Г

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ.

Настоящие правила разработаны в соответствии с международными.

Пэйнтбол - командный вид спорта: две команды ведут игру на специально оборудованной площадке, строго ограниченных размеров, используя при этом специальный инвентарь в виде маркеров пневматического действия, выпускающих круглые желатиновые капсулы с минеральным красителем.

Задача игры: команды, стартующие со своих баз, стремятся захватить и удержать флаг базы (своей, противника, нейтральной), в зависимости от соревнований. При этом игроки стремятся маркировать (поразить) как можно больше игроков противоположной команды.

За взятие и удержание флага базы (своей, противника, нейтральной), а также за каждого пораженного игрока соперника команда получает определенное количество призовых очков в зависимости от вида соревнований.

В зависимости от вида соревнований количество игроков в команде на игру должно быть: от 2 до 15 человек.

Раздел I

Соревновательные дисциплины

1.1. Соревнования проводятся по дисциплинам:

- прикладная игра (7 чел.) x (7 чел.) Номер – код дисциплины - 0760052411Г
- прикладная игра (10 чел.) x (10 чел.) Номер – код дисциплины - 0760052411Г

Расписание, счёт и классификация.

1.2. Расписание.

1.2.1 Расписание отборочных игр. Полное расписание отборочных игр, с указанием игр каждой команды, полей, на которых они будут играть, намеченным временем проведения игр, раздаются за день до начала соревнования и/или на техническом совещании капитанов команд, начиная с этого момента, вывешиваются на турнирной доске в зоне регистрации.

1.3. Посев.

1.3.1 Посев. Команды будут посеяны в соответствии с очками, набранными в официальных соревнованиях текущего сезона. На первом соревновании сезона команды будут посеяны в соответствии с очками, набранными в предыдущем сезоне. Если у команд нет набранных очков, то они будут посеяны в алфавитном порядке, при этом во внимание не принимаются название города, страны или слово “команда” (сначала русский полем английский алфавит).

1.3.2 Повторный посев после отборочного тура. Позиция команды на турнирной доске зависит от количества очков, набранных ей в отборочном туре, и от факторов, учитывающихся при решении ничьих, изложенных в правиле 21.03. После отборочных игр команды сеются заново.

1.3.3. Ничья при посеве. После отборочных игр за определение мест с 5-го по 8-е и с 9-го по 16-е (если в этом есть необходимость) сначала по числу набранных во всех играх очков отсеиваются выбывшие команды. Если команды набирают равное количество очков, то ничья решается в соответствии с критериями, изложенными в правиле 21.03.

1.4. Распределение игр.

1.4.1 Отборочный тур. Команды играют в пэйнтбол по круговой системе в своей подгруппе не менее 3-х отборочных игр на команду. Команды из подгрупп, набравшие по результатам игр максимальное количество очков, выходят в четверть финал. Количество вышедших команд будет зависеть о количества участников в данной подгруппе.

1.4.2. Четверть финал.

-Команды зачисляются в четвертьфиналы следующим способом:

- Если в квалификационной группе 4 и менее команд, четвертьфинальные игры не проводятся, а первые 2 команды сразу переходят в полуфиналы.
- Если в квалификационной группе менее 12-и команд, четвертьфинальные игры не проводятся, а первые 4 команды сразу переходят в полуфиналы.
- Если в квалификационной группе от 12-и до 20-и команд, то в четвертьфиналы переходят первые 8 команд.

В четверть финалах команды по сумме набранных в отборах очков сеются «Змейкой» и играют в своих подгруппах в круг.

- Если четвертьфинальных подгрупп 2, то в полуфинал выходят первые 2 команды из двух подгрупп.
- Если четвертьфинальных подгрупп 3, то в полуфинал выходят по 1-й первой команде каждой из подгрупп и одна команда с максимальным количеством очков из команд, которые заняли вторые места в четвертьфинальных подгруппах.
- Если четвертьфинальных подгрупп 4, в полуфинал выходят по 1-й первой команде каждой из подгрупп.
- Позиция команды в конце раунда определяется суммой очков, заработанных командой в этом раунде

1.4.3. Полуфинал.

1.4.4. После четвертьфиналов команда, занявшая 1-е место, встречается с командой, занявшей 4-е место (и 2-е место с 3-им) в полуфинальном матче. После чего победители пар играют такой же матч за 1-е и 2-е второе место, а две оставшиеся команды – за 3-е и 4-е место в финале.

Позиция команды в конце раунда определяется по очкам, заработанным в этом раунде. В случае ничейного результата победитель матча определяется согласно с правилами, описанными далее.

4

1.4.5. Две команды, относящиеся к одному клубу, не могут играть в отборочных играх и в четвертьфиналах на одном этапе, это значит, что такие команды не могут встречаться друг с другом до полуфинальных или финальных игр.

- Если в результате распределения оказалось, что такие две команды играют друг с другом, то нижняя по положению в рейтинге из двух команда будет сдвинута в распределении вниз на 1-2 позиции (которые доступны), чтобы убедиться, что такие команды не будут встречаться друг с другом.
- Если нижняя по положению в рейтинге из двух команда находится в конце дивизиона и не может быть перемещена ниже, то вышестоящая из двух команда будет перемещена ниже в распределении на 1-2 позиции (которые доступны). Если ни одна команда не может быть перемещена вниз в своем дивизионе, то нижестоящая в рейтинге из двух команда будет передвинута на 1-2 позиции вверх (которые доступны).
- Рейтинг будет основан на рейтинге РФП для отборочного раунда и на результатах предыдущего раунда для всех последующих раундов.

1.4.4. Финал. Победители полуфинальных игр играют за 1-е и 2-е место, проигравшие команды играют за 3-е и 4-е место.

Место, конфигурация и оборудование игрового поля.

Правило 1. Игровое поле.

1.5.1. На игровых полях могут устанавливаться защитные укрытия любой конфигурации.

1.5.2. Для проведения соревнований на игровом поле устанавливаются защитные укрытия из пластика, дерева или надувных укрытий. Все остальные материалы для использования в качестве защитных укрытий согласовываются с ГСК (БСС).

1.5.3. Защитные укрытия должны быть устойчивы.

1.5.4. Если защитные укрытия крепятся растяжками, то растяжки не должны создавать помехи для движения участникам игры.

1.5.5. Защитные укрытия из дерева должны быть специально обработаны и не иметь остро торчащих концов, гвоздей или шурупов.

1.4.6. Любое защитное укрытие не должно иметь травма-опасных выступов и поверхностей.

1.5.7. Перед установкой защитных укрытий и использованием игрового поля, игровое поле должно быть очищено от мусора и травма опасных предметов (битых стекол, гвоздей, металлических предметов, проволоки, камней и т.д.).

1.5.8. При каждой игровой площадке должен быть специальный инструмент для быстрого устранения неисправностей защитных укрытий и очистки поля.

1.5.9. Места для зрителей и технического персонала.

1.5.10. Любая игровая площадка должна иметь специальное безопасное место для зрителей.

1.5.11. В зависимости от размера и конфигурации игровой площадки, высоты оградительной сетки, количества и высоты трибун, безопасным считается место вдоль боковой стороны игрового поля на расстоянии минимум 3 м. от защитной сетки, при высоте сетки 4 м. Высота трибун для зрителей в этом случае не должна превышать 1,5 м. от земли до верхней точки скамейки самого высокого ряда.

1.5.12. В зависимости от высоты оградительной сетки, высота верхнего края самой высокой трибуны должна быть равна 1/3 высоты оградительной сетки.

1.5.13. В непосредственной близости от игровых полей оборудуется место для нахождения технического персонала (техник, врач, комендант, секретариат). Место должно иметь как минимум 2 стола, стулья и навес от дождя.

1.5.14. При каждой игровой площадке должна быть аптечка первой медицинской помощи.

1.5.15. Каждая игровая площадка должна иметь зону хронографирования.

1.5.16. В качестве зоны хронографирования может быть использовано само игровое поле.

1.5.17. Зона хронографирования должна быть снабжена как минимум одним радаром-хронографом устройством (щитом) для улавливания шаров.

1.5.18. Игровое поле, зона хронографирования, места для зрителей и технического персонала должны иметь предупреждающие таблички-указатели.

1.5.19. Игровое поле должно иметь максимально ровное покрытие.

1.5.20. Покрытие игрового поля может быть травяным, гравийным, глиняно-песчаным и не иметь травма-опасных образований: рытвин, бугров, опасно торчащих из земли предметов (сучья, корни растений, арматура и т.д.).

1.5.21. Игровое поле должно иметь прямоугольную форму или максимально близкую конфигурацию.

1.5.22. Размеры и оборудование игрового поля:

- от 60 до 90 метров шириной и от 90 до 120 метров длиной;

- схема расстановки укрытий (баз) должна обеспечивать равную возможность игрокам команд для передвижения и стрельбы и не давать преимущества какой либо из команд независимо от базы, с которой она начинает игру.

1.5.23. Игровые базы и их расположение:

- Домашние базы располагаться перед стартовыми линиями (базами) на расстоянии 5-10 метров;

- Нейтральные базы должны находиться по середине левого и правого краям поля на примерно одинаковом расстоянии от домашних баз. Расстояние между нейтральными и домашними базами должно составлять от 50 до 70 метров, в зависимости от типа поля и рельефа местности. Между нейтральными и домашними базами должны располагаться укрытия перекрывающие прямую видимость между ними.

1.5.24. Зоны размещения команд:

- Зоны размещения команд (Пит-зоны) должны располагаться на обоих краях, вне поля, за стартовыми зонами, вблизи от домашних баз, должны быть обнесены защитной сеткой таким

образом, чтобы игроки имели возможность находиться там без масок, команды могут оставлять там дополнительное снаряжение/шары и другое снаряжение в ходе игры.

1.5.25.Стартовые базы:

- Стартовые базы (линии) располагаются по краям поля в по границе «пит-зон» перед домашними базами. Стартовые базы должны быть шириной не менее 2-х не выше 1.20 метров и располагаться посередине задней границы поля. Базы на одном игровом поле должны быть обозначены одинаково. Стартовые базы должны быть расположены на отрезке прямой, проходящей через как можно точнее намеченный центр поля, должны быть равноудалены от боковых границ игрового поля, могут располагаться вне игрового поля, но должны иметь общую с ним границу.

1.6. Граница поля:

1.6.1. Границы и оборудование игрового поля устанавливаются в соответствии с разделом 1 Технических условий при проведении пэйнтбольных мероприятий. Любое поле для игры в пэйнтбол должно быть огорожено защитной сеткой. В качестве защитной сетки возможно использование сети, капроновой, трикотажной или кевларовой. Размеры ячеек защитной сетки должны быть не более 8мм.х8мм и высотой не менее 4-х метров в любой точке защитного периметра . Игровые поля должны быть оборудованы предупреждающими указателями: «Надеть маску», «без маски вход воспрещен», «Надень заглушку» «Выход с поля без заглушки запрещен». Границы игрового поля должны быть нанесены четко, на расстоянии минимум 1.5 метра от крайнего укрытия (в случае использования в качестве границы поля сетки ограждения, граница поля дополнительно обозначается сигнальной лентой на высоте 1.5 метра).

1.8 Зона пораженных игроков.

1.8.1. Огораживается в месте размещения команд, удобном для входа и выхода с поля и не имеет общих границ с игровым полем.

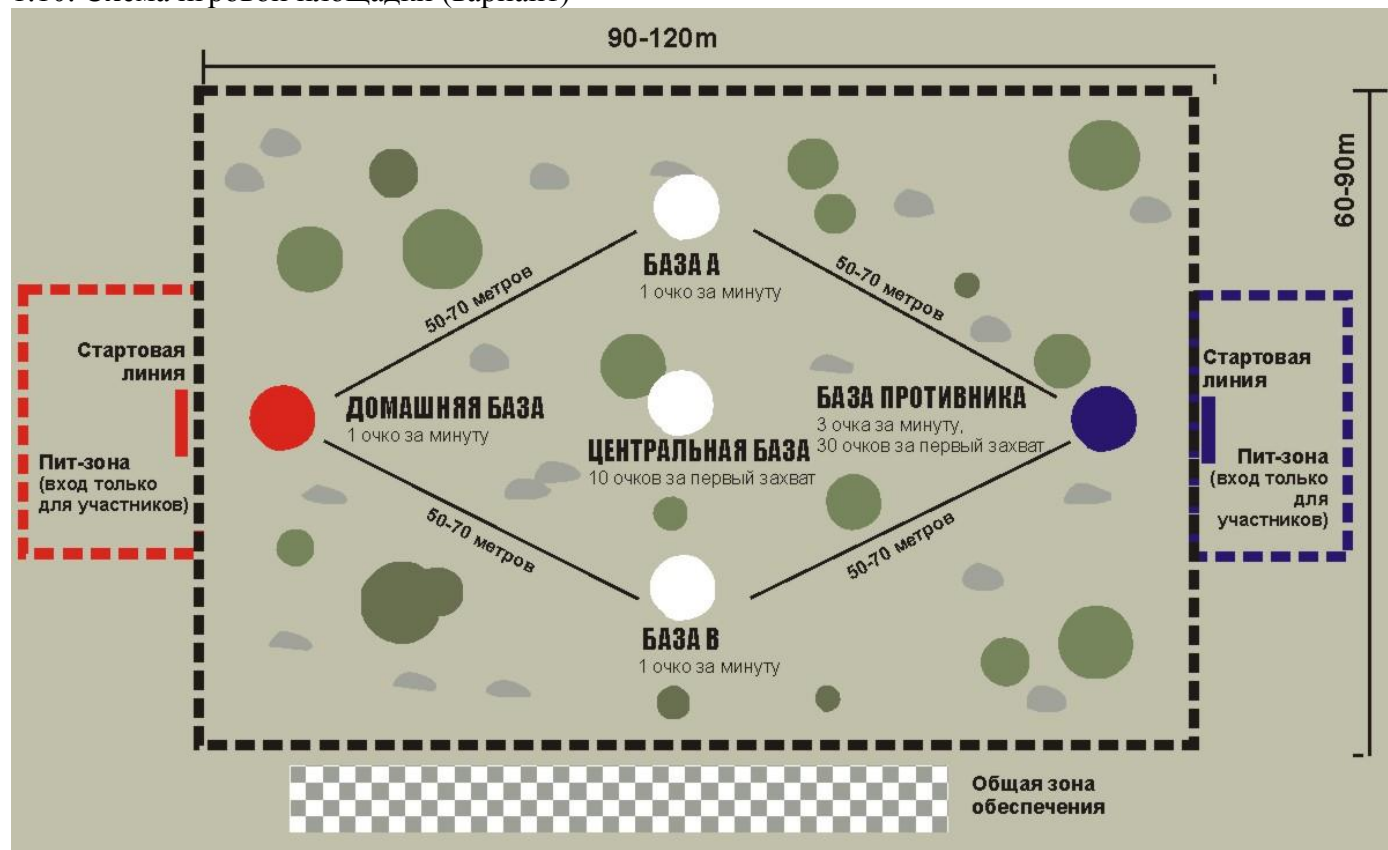
1.8.2. Размер зоны должен быть не менее 2х2м.

1.9. Разграничение полей.

1.9.1. Расстояние между полями регламентируется п.1.3.6. Технических условий при проведении пэйнтбольных мероприятий.

1.9.2. Ни одна из команд или игроков не может изменять конфигурацию игрового поля. Изменение игроком поля во время игры в своих целях ведет к удалению игрока (признанием пораженным). Любой игрок, который изменяет поле в любое другое время, перед или во время турнира, будет исключен из участия в турнире(дисквалифицирован).

1.10. Схема игровой площадки (вариант)



Раздел II

Права и обязанности участников.

Правило 4. Команды (Учитывается при соревнованиях Дивизионной системы).

4.1. Состав команд и регистрация участников .

4.1.1. В каждой команде должно быть установленное количество игроков:

- в команде Д1 не более двух игроков выступающих за команду высшего дивизиона серий Millennium, PSP, APS.

- в команде Д2 не более одного игрока выступающего за команду высшего дивизиона в сериях Millennium, PSP, APS, и двух игроков (Д1) ;

- в команде Д3 не более одного игрока выступающего за команду высшей лиги (Д1), и двух игроков Д2 ;

- в команде Д4 не более одного игрока выступающего за команду Д2, и двух игроков Д3 ;

4.1.2. Разрешается вносить в заявку на турнир не более четырех запасных игроков.

4.1.3. В игре могут принимать участие только внесенные в заявку на соревнование игроки.

4.1.4. Количество игроков в команде на игру зависит от дисциплины соревнований.

4.1.5. Команды могут иметь в своем составе до 20-и игроков на протяжении сезона.

4.1.6. Команды могут иметь в своем составе до 10-и игроков в списке на одном турнире (включая играющего тренера) и максимум 3 человека в пит зоне и 1 тренер если он не играющий всего 10 человек, максимум 7 игроков в списке на одну игру и выставлять на гейм максимум 7 человек в одной игре (Капитан, не более одного Разведчика, Снайпера и Пулеметчика и до 5 игроков (например, 1капитан +1разведчик+1пулеметчик+ 4игрока или 1капитан + 1разведчик +5игроков).

Роль	Min	Max	Маркер	Фидер	Функции/Возможности
Пулеметчик	0	1	любой , < 10.5 выстрелов	любой	Использование FullAuto
Капитан	1	1	п/автомат и ниже	любой	Представляет команду, спецсредства, может активировать карточки респауна с поля.
Игрок	1	5	п/автомат и ниже	любой	
Разведчик	0	1	мех. маркер, пистолет	<50 шаров	Старт за 10 секунд до всех
Снайпер	0	1	помпа, пистолет	<50 шаров	Дополнительный игрок

4.1.7.Никто из игроков не может находиться в списке более чем одной команды.

4.1.8.Все игроки должны иметь разрешение играть в стране, где проводится турнир.

4.1.9.Список игроков команды (Заявка) принимается организаторами соревнований, только после утверждения её представителем органа исполнительной власти субъекта РФ в области физической культуры и спорта и/или региональным отделением РФП и совершения всех необходимых оплат.

4.1.10.Все команды обязаны предоставить полные списки игроков при регистрации. Состав игроков не может меняться после начала турнира, кроме как в случае экстренных ситуаций (болезнь, травма) возможно внесение изменений в состав участников за 15 (пятнадцать) минут до начала отборочного или финального раунда (замена может быть проведена из числа игроков команды заявленных на сезон, не принимающих участия в конкретном турнире после согласования с капитанами команд и Главным судьей соревнований).

4.1.11.Игрок, которому запрещено играть в команде из-за того, что его имя находится в списке другой команды, или он отстранен от участия в турнире, или он переместился в другую лигу без разрешения, станет причиной потери этой командой результатов всех игр.

4.1.12.Игроки не имеют права менять команду на протяжении сезона. Если они зарегистрированы в одной команде, они не имеют права играть в другой команде в этом году.

4.1.12.1. Исключения (Учитывается при соревнованиях Дивизионной системы) :

- Игрок может переходить в команду, которая играет в высшей лиге, при условии соблюдения всех необходимых формальностей (то есть изменения списка игроков) при согласии капитанов обеих команд и уполномоченного РФП. В сезоне игроки имеют право обращаться к уполномоченному

РФП при согласии капитанов обеих команд, об одном переводе в другую команду той же лиги, или лиги ниже и обратно, но только до 3/4 турниров серии.

4.1.13. Вторые составы команд: РФП поощряет команды на участие в турнире более чем одним составом. Эти составы должны иметь одинаковое название команды плюс характерное дополнение к названию, и они должны объявить общую структуру команды перед первым турниром, в котором они принимают участие.

4.1.14. Игроки второго (третьего «N-го»...) состава команды, могут играть в составе команды, используя пустое место в списке основного состава игроков на этот сезон. Если такой игрок играет второй раз в команде в течении сезона, он автоматически переходит постоянным игроком этой команды и не может играть опять во втором (третьем ...) составе в этом сезоне.

4.1.15. Игрок, который принимает участие или зарегистрирован под ложным именем будет дисквалифицирован как минимум на 3 турнира серии.

4.2. Капитан команды.

4.2.1. В каждой команде один из числа заявленных игроков должен быть избран капитаном.

4.2.2. Если капитан по каким-либо причинам не может выйти на игру, он должен назвать игрока который будет его заменять.

4.3. Обязанности участников соревнований.

4.3.1. Участники должны знать и строго выполнять правила соревнований.

4.3.2. Участники должны по-спортивному воспринимать решения и замечания судей.

4.3.3. Участники должны избегать действий (или поведения), способных повлиять на решение судей.

4.3.4. Воздерживаться от каких-либо указаний играющим, находясь вне игры.

4.3.5. Участники не могут дискутировать, протестовать или требовать разъяснения у судей по поводу их решений.

4.4. Права и обязанности капитана команды

4.4.1. Капитан команды представляет команду на техническом совещании.

4.4.2. Капитан команды представляет свою команду при жеребьевке.

4.4.3. Только капитан команды имеет право:

- подписывать игровой протокол;
- обращаться за разъяснениями по поводу правильности трактовки и применения правил судьями;
- подавать письменный протест главному судье.

4.4.4. Капитан команды ответственен за поведение и дисциплину игроков своей команды.

4.5. Очки команды (Учитывается при соревнованиях Дивизионной системы).

4.5.1. Любая команда при переходе из первой в высшую и/или из второй в первую лиги сохранит только часть очков, которые она заработала в сезоне.

После 1/4 турниров серии – 80%, после 2/4 турниров серии – 60%, после 3/4 турниров серии – 40%.

Команды, которые перемещаются вниз, сохраняют 100% очков, заработанных ими в этом сезоне.

5.1.2. Игроки могут использовать один маркер(пистолет) калибра 0.68 дюйма, который состоит из одного ствола и одного спускового крючка. Запрещены спусковые крючки с двойным спуском(т.е. способные производить за один цикл нажатия два выстрела). Разрешённые режимы стрельбы автоматический для игрока – пулеметчик скорострельность ограничена 10.5 выстрелами в секунду , полуавтоматический (При каждом нажатие на спусковой крючок и отпускание его производится только один выстрел). Как только спусковой крючок отпускается, после этого допускается только 1 дополнительный выстрел.

5.1.3. Спусковой крючок можно определить как подвижный рычаг находящийся в контакте с пальцем. Нажатие на спусковой крючок требует приложения усилия пальцем и отпускание его сопровождается освобождением пальцем спускового крючка в ходе каждого цикла выстрела.

5.1.4. Маркеры с электронным выбором режимов стрельбы должны быть зафиксированы в турнирном режиме (см. пункт 5.1.2). Игрок не должен иметь возможности переключать режимы стрельбы, находясь на поле. Пэйнтбольный маркер, способный стрелять в другом режиме, кроме турнирного, должен быть настроен так, чтобы переход в иной режим требовал применения инструментов или частичной разборки маркера.

5.1.5. Все маркеры с внешними устройствами регулировки скорости должны быть изменены таким образом, чтобы эти устройства регулировки не были легко доступными во время игры. Все регуляторы должны иметь турнирные блокировки, которые не дают возможности регулировать их без инструмента.

5.1.6. Стволы маркеров могут быть оснащены сверловкой, нарезкой и т.п., глушителями и насадками, присоединенным или встроенным в конструкцию ствола. Игроку разрешается иметь на поле только один ствол.

5.1.7. Игрокам нельзя использовать ткань, и материалы для покрытия фидеров или маркеров хорошо впитывающих краску. В целях безопасности разрешено использовать только неопределенные чехлы на фидерах и баллонах.

5.1.8. Все маркеры должны быть с зачехленными стволами все время на месте проведения турнира, в любом месте поблизости к месту проведения турнира, включая но не ограничиваясь: парковку и гостиницы, в которых размещаются игроки. Отсоединение ствола или части ствола, или вставка шомпола не является достаточным для выполнения требований этого правила. Исключениями из этого правила являются:

- нахождение во время хронографирования возле хронографа;
- нахождение в зоне пристрелки во время тестовой стрельбы;
- после того, как судья дал команду снять заглушки перед началом игры;
- во время очистки маркера.

За первое нарушение в использовании заглушки ствола капитану команды игрока выносится предупреждение, повторное нарушение ведет к дисквалификации нарушителя до окончания турнира. На протяжении игры игрок должен держать при себе заглушку ствола, чтобы использовать ее в любой момент.

5.1.9. Любой человек, который носит маркер в сборе (с подсоединенным фидером и газовой системой) на виду (не в сумке для маркера) в зоне теид-шоу или возле других публичных стендов будет отстранен от участия в турнире. Если этот человек находится в списке игроков одной из команд, игрок будет исключен из турнира и команда будет наказана. Охрана, судьи, или другой персонал, могут это сделать, и ответственны за выполнение этого правила на каждом этапе соревнований.

5.1.10. Любой игрок, который будет уличен в том, что его маркер нарушает правила пункт 5.1, будет дисквалифицирован до окончания турнира.

5.1.11. Наклейки на маркерах ограничиваются размером 5x10 см с каждой стороны маркера. Наклейки не должны быть оранжевого цвета.

5.1.12. Игроки, совершающие какие-либо действия с маркером в игре, за исключением чистки ствола, внутренней части и/или ножки фидера, будут немедленно удалены. Любое нажатие на кнопки настроек разрешено только при согласии судьи.

5.2. Защитное снаряжение.

5.2.1. Все игроки должны носить официально разрешенные маски все время, пока они находятся на игровом поле, в "зоне пораженных игроков", в "зоне хронографирования" и в "зоне пристрелки". Маски, которые используются игроками и остальными в зонах, где все обязаны носить маски, должны быть произведены специально для пейнтбола, в исправном состоянии и со стеклами без повреждений. Маски должны отвечать ASTM стандартам. Игроки, представители и все на поле должны носить защиту лица в таком виде, как она поставляется производителем. Не разрешается переворачивать или поднимать защиту лица или ушей, или менять что либо в оригинальной маске от производителя в любое время, находясь в зоне, где обязательно ношение защиты лица.

Маски должны быть надеты все время в зонах, где разрешено находиться с незачехленными маркерами, включая, но не ограничиваясь:

- полями;
- зоной хронографирования;
- зоны пристрелки;

За нарушение правил в этих зонах капитану команды выносится официальное предупреждение на первый раз. Повторное нарушение ведет к дисквалификации нарушителя до окончания турнира.

5.2.2. Запрещается ношение:

- масок с видимыми трещинами в стеклах;
- масок с плохо закрепленными стеклами;
- масок с модифицированной защитой лица и ушей;

5.2.3.Игроки могут носить одинарную защиту локтя и предплечья, голени и колен, если такая защита не модифицирована относительно оригинальной формы. Защита может носиться на одежде или под ней.

5.2.4.Игроки могут носить одни слайд-шорты, если такая защита не модифицирована относительно оригинальной формы, выпущенной производителем.

5.2.5.Мужчины могут носить защиту паха, а женщины могут носить защиту груди, выпущенную для использования в пейнтболе, в случае если шарики разбиваются на поверхности такой защиты.

5.2.6.Игрокам рекомендуется ношение неопреновой защиты шеи, вокруг всей шеи, толщиной не более 2см.

5.3. Одежда.

5.3.1. Одежда должна отличаться расцветкой от цветов судейской формы и флагов.

5.3.2. Одежда не должна иметь ярких пятен, которые ошибочно могут быть приняты за пятна краски. Форма игроков не должна быть оранжевого цвета. Форма, состоящая из белого цвета, должна быть более-менее чистой. Если на ней слишком много пятен, судья может попросить поменять эту часть формы.

5.3.3. Каждый игрок может носить только 2 слоя одежды (разгрузка не является слоем одежды), если температура официально объявлена не ниже +10°C, в случае чего разрешено носить 3 слоя одежды. Одежда должна включать нижнее белье (или дополнительно пару удлиненного нижнего белья при низкой температуре) и одну (или две при низкой температуре) футболку с длинным или коротким рукавом. Игроки должны носить длинные штаны, не шорты, и джерси с длинным рукавом как внешний слой одежды.

5.3.4.Одежда игрока, включая штаны и джерси, не должна иметь разрезов и разрывов, должна подходить по размеру и не может быть слишком свободной. Игроки не могут носить штаны или джерси, сделанные из сильно впитывающих материалов, типа войлока или изопрена, и из материалов с толстой подкладкой или чрезмерно скользких, типа нейлона или резины.

5.3.5.Подкладкой считается два слоя ткани, сшитые вместе. Подкладкой считается два слоя одежды в области, в которой эти слои сшиты.

5.3.6.Игроки не могут носить обувь с металлическими насадками или шипами.

5.3.7.Игроки не могут использовать одежду из нейлона, флиса.

5.3.8.Игроки могут носить головные уборы (каска, шлемы, платки).

5.3.9.Налобные повязки разрешены только как банданы, если их ширина не превышает 5см и толщина не более 1см.

5.3.10.Если в ходе игры обнаружено нарушение формы одежды, игрок будет объявлен пораженным.

5.3.11.На одежде запрещены наклейки с запрещенными цветами.

5.3.12. Разрешается использование головных платков, жестких наколенников и налокотников, перчаток.

5.3.13. Запрещается использование слишком широкой и болтающейся одежды;

5.3.14.Каждый игрок в поле должен иметь прикрепленную к маске либо иным ясно видимым образом карточку с индивидуальным номером. Номера игроков указываются в списке команд, подаваемом до турнира.

5.3.15. Каждый игрок должен носить на обоих плечах явно различимые повязки цвета (кроме запрещенных) команды;

5.4. Шары.

5.4.1. Организаторы соревнований могут устанавливать ограничения на тип, марку и расцветку шаров(гранат, дымов).

5.4.2. Игрок может взять с собой неограниченное количество шаров(гранат) и баллонов с воздухом(кроме транспортных).

5.4.3. Шары(гранаты, дымы) должны носиться игроком.

5.4.4. Шары должны быть .68 калибра (17,27 мм).

5.4.5. Запрещается:

- использование шаров(гранат, дымов) с наполнителем из порошка, мастики, содержащие сыпучие и ядовитые вещества;

- использование шаров из пластмассы, резины, поролон и т.д.;

- использование шаров покрытых слоем порошка, жирных или жидких материалов и т.д.

- использование шаров(гранат) с красной и/или розовой краской

5.5. Дополнительное носимое снаряжение.

5.5.1. Игрок может взять с собой на поле харнесс с неограниченным количеством туб.

5.5.2. Игрок может взять неограниченное кол-во шомполов независимо от его конструкции.

Любые другие предметы ЗАПРЕЩЕНЫ.

5.6. Другое оборудование.

5.6.1. Разрешено использование только непрозрачных и монотонных фидеров. Разрешается использование матовых фидеров. Наклейки на фидерах запрещены, за исключением не более одной наклейки размером 5x10 см на каждой боковой стороне фидера. Наклейки не могут быть оранжевого цвета. Разрешены прозрачные крышки на фидерах.

5.6.2. Разрешено использование средств УКВ связи согласно правил соревнований.

5.6.3. Два непораженных игрока могут обмениваться снаряжением.

5.7. Запрещенное оборудование.

5.7.1. Запрещенное оборудование включает в себя: электронные устройства для наблюдения, не сертифицированные для пэйнтбола взрывные и дымовые устройства, токсичные или биологически не разлагаемые шары, шары с красным или розовым наполнителем, шары, оболочка или наполнение которых изменено или обработано любым способом. Команда, использующая запрещенные шары или имеющая их в тубах (фидерах), или имеющая хоть одну открытую коробку таких шаров будет оштрафована организаторами турнира согласно положения о проведении соревнований. Команда так же будет полностью дисквалифицирована до окончания турнира, а ее результат обнулен.

5.7.2. Запрещено использование не сертифицированной, пэйнтбольной пиротехники. ЛЦУ(лазерный целеуказатель) и тактические фонари .

Шары(гранаты, пиротехника) будут протестированы в соответствии с требованиями положения о проведении соревнований.

Раздел III

Подготовка к игре и ход игры.

Правило 6. Подготовка к игре

6.1. Осмотр полей

6.1.1. Игровые поля должны быть закрыты для любого вида игр за 12 часов до начала первой игры соревнований.

6.1.2. Не ранее чем за 36 часов и не позднее 24 часов до начала первых игр, участники соревнований имеют право осмотреть все поля.

Игроки имеют право осматривать поля в перерывах между играми.

6.2. Техническое совещание.

6.2.1. В период не позднее 1 часов до начала первой игры соревнований должно быть проведено техническое совещание.

6.2.2. От каждой команды должно быть не более двух представителей, включая капитана, время и место проведения сбора будет опубликовано на веб-сайте минимум за неделю до начала турнира. Целью сбора капитанов является донесение информации до капитанов участвующих команд об организации, общих правилах и о важных моментах, касающихся их участия на турнире.

6.2.3. На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:

- последние дополнения и изменения к правилам данных соревнований;
- выдача расписания игр по подгруппам с указанием официального времени прибытия команд к месту соревнований;
- информация о работе дополнительных служб (тех. часть, буфет и т.д.);
- ответы на вопросы;
- сбор заявок.

6.2.4. Организатор соревнований публикует информацию о каждом турнире минимум за 30 дней перед началом турнира, включающую:

- место проведения турнира, включая схемы проезда;
- схемы полей;
- регистрационные заявки;
- информацию о гостиницах.

6.2.5. Сбор судей проводится накануне каждого турнира, время и место проведения сбора судей будет опубликовано на веб-сайте минимум за неделю до начала турнира. Целью сбора судей является просмотр расписания, правил и задач на поле.

6.2.6. Окончательное расписание для отборочных игр – игры каждой команды с ее соперниками, указания полей, на которых они будут играть и времени их проведения – будет опубликовано на веб-сайте и предоставлено каждой команде-участнице за день до начала турнира или на техническом совещании. По окончании игр результаты будут сведены в итоговую таблицу.

Правило 7. Хронографирование.

7.1. Команда должна прибыть к зоне хронографирования не менее чем за 5 минут до начала очередной игры, указанной в расписании игр.

7.2. Каждый игрок должен пройти процедуру хронографирования и осмотра снаряжения.

7.3. Каждый игрок имеет право сделать три не хронографируемых выстрела.

7.4. Каждый игрок должен сделать три хронографируемых выстрела.

7.5. Игрок не может выйти на поле с маркером, если скорость превышает официально разрешенную на соревнованиях.

7.6. Игрок не может регулировать маркер во время прохождения процедуры официального хронографирования.

7.7. Хронографирование на поле.

7.7.1. Хронографирование на поле может производиться в любое время по решению любого судьи для определения скорости вылета шара. Судьи должны проводить хронографирование с наименьшим влиянием на ход игры.

7.7.2. Игроки, чьи маркеры в ходе игры показали скорость меньше 300 фпс продолжают игру без удаления или штрафа.

7.7.3. Игроки с маркерами, которые на поле показали скорость от 300 до 310 фпс, будут удалены.

7.7.4. Игроки с маркерами со скоростью больше 320 фпс будут удалены, и произведется групповое удаление 2-за-1.

7.7.5. При любом случае проверки на поле, который влечет за собой штраф, судья покажет игроку результаты хронографирования.

Правило 8. Инспекция снаряжения.

8.1. Игрок обязан предоставить свое снаряжение для осмотра по первому требованию судьи.

8.2. Если игрок имеет снаряжение с нарушениями указанными в п.п. 7.1 - 7.5., будет не допущен к игре после предупреждения.

8.3. Возможно использование только сертифицированной, пейнтбольной пиротехники. ЛЦУ (лазерный целеуказатель) и тактические фонари к использованию запрещены

8.3. Предыгровая проверка маркеров.

8.3.1. Перед каждой игрой будет проводиться предыгровая проверка маркеров, соответственно каждый маркер будет отхронографирован и проверен на соответствие с правилами. Каждая команда должна явиться на хронографирование на поле минимум за 5 минут до начала игры по расписанию, с маркерами, готовыми к игре.

8.3.2. Для официального хронографирования используются только радар-хронографы. Необходимо иметь запасные хронографы на каждом поле для замены при поломке.

8.3.3. Судья-хронографист принимает маркер и проверяет его на следующее:

- Наличие посторонних предметов в стволе, канале заряжания и фидере.

- Наличия любого изделия, детали или предмета, которые позволяют игроку изменять скорость или режим стрельбы без использования инструментов.

8.3.4. После того, как маркер проходит эту проверку, он может быть проверен на скорость, реактив, режим стрельбы и запрещенные режимы.

8.4. Процедура проверки маркера:

- Проверка на механический реактив. - Маркер будет протестирован на механический реактив с помощью шлепка или сотрясения маркера. Удерживая маркер горизонтально за заднюю часть корпуса, судья шлепнет по баллону или фидеру. Никакого контакта с спусковым крючком не должно быть. Механический реактив будет считаться найденным, если маркер выстрелит во время шлепка.

- Двойной выстрел. – Все маркеры будут проверены на «убегающий курок». Из маркера будут быстро стрелять. Судья хронографист, во время быстрой стрельбы, внезапно остановит нажатия на курок отпустив его (т.е. не оставляя его в нажатом состоянии). Любой маркер, который выстрелит

дополнительно более 1-го раза после последнего нажатия на курок, с максимальной задержкой, будет признан как «двойной выстрел» и не будет допущен на поле.

- Все маркера будут отхронографированы перед выходом на поле. Максимальная допустимая скорость – 300 футов в секунду. Маркера будут протестированы с помощью выстрелов **над** хронографом.

- Игроки, чьи маркера не прошли проверку, будут проинформированы об этом, им представится возможность исправить ситуацию, если позволяет время.

- Игроки, которые не могут вовремя принести маркер на проверку, как того требуют правила, могут выйти на поле без маркера и играть.

- Игроки, прошедшие проверку, должны находиться в специально отведенной зоне рядом с хронографом. Эта зона будет находиться под надзором судьи или другого работника турнира. Игроки, которые прошли хронографирование, не могут покидать эту зону, кроме как для выхода на поле в сопровождении судьи. Игроки в этой зоне и на игровых полях не могут что-либо делать с маркером или использовать инструменты иначе, как с разрешения судьи.

- По усмотрению Старшего судьи, любой маркер может быть подвергнут более тщательной проверке.

Правило 9. Жеребьевка команд.

9.1. Жеребьевка проводится одним из судей поля в присутствии капитанов обеих команд не менее чем за 1 минуту до начала игры, в том случае если команды выбирают одну и ту же сторону, если встреча состоит из более, чем одной игры, базы разыгрываются только в первой игре, а затем команды меняются базами.

9.2. После определения базы игроки получают повязки.

Правило 10. Старт (Начало игры).

10.1. Все используемое в игре оборудование игрок должен иметь при себе на момент начала игры.

10.2. В стартовой позиции игрок находится внутри поля, ствол маркера игрока должен быть уперт в банер стартовой базы. Игрок, не касавшийся баннера базы стволом в момент начала игры, будет удален за фальстарт.

10.3. За одну минуту до начала игры объявляется минутная готовность, судья который дает старт игре, должен убедиться, что команды готовы к старту. Потом дается команда «Снять заглушки», после которой игроки снимают заглушки со стволов (заглушки они должны держать при себе) и могут отстрелять маркеры.

10.4. После занятия стартовых позиций главный судья последовательно объявляет:

- минутную готовность “Внимание, минута!”;

- 30-секундную готовность “30 секунд!” после объявления 30-секундной готовности и до начала игры всеми, кроме главного судьи соблюдается радиомолчание;

- за 10 секунд до начала игры “Внимание, разведчик в поле!”;

- по истечении 10 секунд после команды «Разведчик в поле» подается команда начала игры голосовой командой «Старт игры! Команды в поле! Старт игры!» или специальным звуковым сигналом.

Правило 11. Остановка игры.

11.1. Игра может быть остановлена только при чрезвычайных ситуациях: травмах, опасной погоде, форс-мажоре или при физических изменениях на поле.

11.2. В случае фальстарта из-за судейской ошибки или взаимонепонимания, Старший судья остановит игру и начнет ее снова.

11.3. При остановке игры судьи фиксируют положение игроков на их позициях. Если игра была остановлена, полевые судьи должны убедиться, что игроки остаются на своих местах. После того, как события, вызвавшие остановку игры, преодолены и/или завершились, все флаги и непораженные игроки размещаются на соответствующие позиции полевыми судьями и Старший судья возобновляет игру, как указано в разделе 10.

11.4. Игра останавливается по сигналу судьи «Стоп игра» («Время»). Игроки обязаны оставаться на тех позициях, на которых они были в момент подачи сигнала.

11.5.Официальное время игры фиксируется таймером с обратным отсчетом Старшим или специально назначенным для этого полевым судьей. В случае, если игра должна быть остановлена при чрезвычайной ситуации или в других случаях, Старший судья или другой судья приостанавливает отсчет времени. Игра возобновляется согласно с правилами начала игры. После рестарта игры возобновляется отсчет времени.

Правило 12. Конец игры.

12.1. По истечению игрового времени звучит команда «Время» , «Стоп Игра», звуковой сигнал, непораженные игроки обязаны прибыть к ближайшему полемому судье для послеигровой проверки. Игра официально считается оконченной после сигнала Старшего судьи поля «Конец игры» после того, как происходит одно из событий, символизирующих конец игры. Тем не менее, проверка игроков и их снаряжения может происходить даже после команды «Конец игры» пока игроки не покинут поле.

12.2.Игра закончена в случае :

- по истечении чистого игрового времени;
- в случае поражения всех игроков одной команды и захвата всех баз в последнем периоде игры;
- в случае добровольного признания поражения одной из команд.

В двух последних случаях команде-победителю начисляются все оставшиеся очки (за разницу оставшегося игрового времени).

Правило 13. Проверка игроков.

13.1.Пораженные игроки должны находиться в «зонах пораженных» даже после команды «Конец игры» до непосредственной команды от судей покинуть зоны.

13.2.По окончании игры все непораженные игроки обязаны явиться для осмотра к ближайшему полемому судье. Игрокам разрешается отключать фидера, но не маркеры. Судьи обязаны проверить игроков на наличие поражений (краски) и в случае обнаружения, сообщить о них Старшему судье для начисления штрафных очков. Игроки, не явившиеся на такую проверку, будут засчитаны, как пораженные.

13.2.Игроки не могут возвращаться на поле без разрешения судьи.

13.3.*Ответственность игроков.*

13.3.1.Игроки ответственны за признание себя пораженными.

13.3.2.Получив поражение, игрок обязан немедленно прекратить игру и объявить себя пораженным. В противном случае это считается продолжением игры в пораженном состоянии.

13.3.3.Если игрок получает поражение и не может проверить наличие краски самостоятельно в определенных местах (например на маске, шее, спине или харнесе) он должен немедленно остановить игру и попросить судью проверить его. В противном случае это считается продолжением игры в пораженном состоянии.

13.3.4.Игрок в движении, ощутивший попадание шара, может продолжать движение до ближайшего укрытия между ним и соперником, исключая укрытие соперника. В ином случае, игрок должен немедленно изменить направление движения и остановиться за ближайшим укрытием. После занятия укрытия игрок обязан проверить себя на попадания. Стрельба, разговоры или задержка проверки и задержка объявления себя пораженным, если в наличии поражение, будет считаться продолжением игры в пораженном состоянии.

13.3.5.Игроки с попаданием в легко контролируемую зону, не имеют права требовать проведения проверки на краску. Подобное требование будет расценено как игра в пораженном состоянии.

Правило 14. “Пораженный” игрок.

14.1. Определение “пораженного” игрока.

Игрок считается поражённым, если на нём есть пятно краски. Поражение может произойти в результате попадания шара, выпущенного активными игроками команды противника или собственной команды, в игрока или в любой предмет из его снаряжения и следующего за этим раскола шара, в результате которого остаётся пятно краски. Если судья не видит самого выстрела (попадания и раскола шара), произведённого игроком команды противника или собственной команды игрока, и последующего раскола шара на игроке или любом предмете из его снаряжения, но на снаряжении игрока есть пятно краски, то игрок выводится из игры. Для того чтобы поражение было засчитано, пятно краски должно быть размером площадью с 2-х рублевую монету.

Игрок не считается поражённым, если в него попадает поражённый игрок; если пэйнтбольный шар попадает в игрока или любой предмет из его снаряжения, но не раскалывается; если пятно краски появляется в результате попадания шара в другой предмет, а не в игрока или любой предмет из его снаряжения.

Игроки на свой страх и риск могут продолжать игру, пока судья не сотрёт пятно.

Если два игрока из противоборствующих команд поражаются одновременно, или если судья не может установить, кто из игроков был поражён первым, из игры выводятся оба игрока.

14.1.1. Решение о поражении принимаются игроком и судьями поля.

14.1.2. Обязанностью игрока является своевременная проверка себя “на поражение”.

14.1.3. Игрок, считающий себя “пораженным” должен выйти из игры.

14.1.4. Игрок определяется “пораженным”

- если шар, выпущенный из маркера любым «активным» игроком, разбился об игрока, о любой надетый или переносимый игроком предмет, оставив сколь угодно малое количество краски. Если шар не разбился об игрока, или о любой надетый или переносимый игроком предмет, или не оставил краску, то игрок является «в игре». Если шар разбился о другой объект и затем забрызгал игрока или любой надетый или переносимый игроком предмет, то игрок является «в игре».

- выход за пределы поля. Если игрок или любая часть его тела касается ограничительной линии или выходит за неё (независимо от того, сдвинута ограничительная лента или нет). Касание задней линии или заступ за неё игроком, несущим флаг, во время захвата или заноса флага в границах стартовой базы не считается выходом за пределы поля;

- второе нарушение. Игрок повторно отказывается подчиниться команде «нейтральный игрок», или от судейской проверки, неправомерно требует осуществить пейнт-чек (проверка на краску) ;

- имитация поражения. Игрок, имитирующий поражение, предпринимает действия, которые заставляют членов команды соперника небезосновательно поверить, что он находится вне игры.

- игрок, не будучи поражённым, поднимает руку и/или маркер над головой, кричит «поражение(поражен)» или «аут», играет без повязки,

- неправильный старт. Ствол маркера игрока не касается стартовой базы в начале игры;

- оборудования игрока, которое нельзя бросать (оставлять без присмотра) на поле в течение игры. Это только – маркер, баллон, маска, джерси, штаны и обувь.

- оборудование игрока оставлено без присмотра. Игрок оставляет оборудование на территории поля на расстояние более чем в 2 метра от себя, за исключением случаев, когда игрок и упомянутые предметы находятся за одним укрытием (сюда не включаются шомпола, тряпка или использованные(пустые)тубы, выпавшие в ходе перемещения игрока лоудеры (фидеры), харнесы с тубами) ;

- агрессивное наступление во время объявления игрока нейтральным;

- игрок получает очевидное поражение;

- игрок находится на поле без маски, игрок снял маску без разрешения или не под наблюдением судьи;

- скорость маркера превышает 300 футов в секунду, но меньше 310 футов в секунду;

- игрок замечен при попытке изменить настройки маркера во время игры, если у него на поле обнаружен инструмент или другое запрещенное оборудование или если он производит с маркером какие-либо иные действия, кроме стрельбы. Игроки, использующие электронные маркеры, обязаны запрашивать разрешения судьи на использование каких-либо кнопок на маркере во время игры, в т.ч. и на выключение маркера, иначе они будут считаться поражёнными. Данное требование не распространяется на управление не интегрированным в маркер игровым таймером и фидера.

- стрельбы в поражённого игрока с намерением причинить ему вред или напугать;

- излишней стрельбы, что означает стрельбу в противника больше, чем это необходимо для четкого поражения;

- стрельбы в судей;

- использования проверки на краску с целью избежать проверки себя или товарища по команде, или для обнаружения позиции противника;

- словесного оскорбления судей, игроков или зрителей(но не ограничивается);

- намеренного и агрессивного физического контакта(но не ограничивается);

- игрок удален за нарушение других правил безопасности или неспортивное поведение;

- игрок признан “пораженным”, если он удален судьей за собственное нарушение или в результате группового удаления, наложенного на команду в качестве наказания в соответствии с п.п.20.1.1. - 20.1.3.;

14.1.5. Игрок не определяется “ пораженным” если судья установил что:

- игрок прислонился к окрашенной поверхности или раздавил частью снаряжения лежащий шарик.

14.2. Действия “пораженного игрока”.

14.2.1. “Пораженный” игрок должен поднять руку и/или маркер вверх выше уровня плеч(головы), а свободную руку положить на затылок.

14.2.2. “Пораженный” игрок обязан , немедленно молча покинуть поле кратчайшим путем или по указанию судьи, надеть заглушку на ствол маркера и проследовать в “зону пораженных игроков”. Любое слово, произнесенное пораженным игроком, будет расцениваться, как продолжение игры в пораженном состоянии.

14.2.3. “Пораженный” игрок должен выбегать с поля молча, без подачи каких-либо сигналов и действий в отношении игроков, судей и зрителей. Пораженный игрок не должен разговаривать или подавать какие-либо сигналы. В особенности игрок не может кричать «Я поражен!» с целью дать знать своим товарищам по команде, или указывать местонахождение игроков противника. Нарушение этого пункта будет считаться продолжением игры в пораженном состоянии.

14.2.4. “Пораженный” игрок должен находиться в “зоне пораженных игроков” до разрешения судьи покинуть её.

14.3. «Поражения».

14.3.1. Поражение - поражениями считаются те, при которых шар попадает и разбивается в любые части тела игрока или предметы из его снаряжения, игрок находился в помещении до 5х5 метров, в котором разорвалась пэинтбольная граната в 2х метрах прямой видимости(в радиусе 2 метров) от места разрыва гранаты (если граната разорвалась перед укрытием за которым находится игрок – игрок считается не пораженным (в игре);

- выход игрока за границу поля (касание любой частью тела защитной сетки в случае использования её как граница поля)

- у него отсутствует повязка.

- Игрок в движении, получивший поражение в легко контролируемые части, должен немедленно прекратить движение на противника и остановится, иначе это будет расцениваться как игра в пораженном состоянии.

14.3.2.Поражение - которое сложно проверить. Игрок с поражением в места, находящиеся вне поля его зрения, должен тут же обратиться к члену своей команды, который может легко проверить наличие поражения. Член команды, к которому обращается игрок, должен незамедлительно отреагировать, и если поражение признаётся, то игрок должен прекратить стрелять, объявить «поражение» и покинуть поле. Если игрок имея «поражение» не обращается к члену команды , то это равносильно неправомерному продолжению игры. Если поблизости нет никого из команды, к кому можно было бы обратиться, игрок должен попросить судью на поле осуществить пейнт-чек. Если в этом случае игрок не обращается к судье на поле, это означает, что игрок незаконно продолжает играть после «поражения».

Игрок с поражением должен сигнализировать своё поражение, и выполнить действия «пораженного игрока» - поднять руку и/или маркер вверх выше уровня плеч(головы), а свободную руку положить на затылок, выходя с игрового поля надеть заглушку на ствол маркера и отправиться в “зону пораженных игроков”.

Правило 14.4 Проверка на поражение(пейнт-чек).

14.4.1. Судья может провести проверку на поражение (пейнт-чек) во время игры в отношении любого игрока.

- Проверку на краску проводят судьи для определения, разбился ли шарик и получил ли игрок поражение.

- Проверка на краску выполняется судьей в случае, если судья увидел попадание в игрока, или если предполагаемое место поражения скрыто от его прямого обзора, или по требованию другого судьи.

- Судьи могут, но не обязаны провести проверку по требованию игрока.

- Судьи должны проводить проверку на краску минимально создавая помех игроку в отношении которого осуществляется проверка.

14.4.2. Решение о результатах проверки судья подает голосом:

- «ИГРОК ПОРАЖЕН», «АУТ»

- «ИГРОК В ИГРЕ»

или специальными жестами согласно пункта 23.2.

Правило 14.5 Игрок с картой-респана.

14.5.1. Игрок, с картой-респана, должен как можно быстрее сдать карту-респана выпускающему судье своей стартовой базы. Игрок не имеет права каким-либо образом прятать или маскировать карту.

14.5.2. Передача карты респана.

Карта может передаваться не пораженными игроками игрокам в игре.

14.5.3. Поражение во время несения карты-респана.

Игрок, пораженный во время несения карты-респана немедленно обязан оставить карту на месте где был поражен и выполнить действия «пораженного игрока».

Правило 15. Взятие и водружение флага.

15.1. Взятием базы называется момент игры, когда игрок не имеющий поражений поднял флаг с цветом команды в верхнее положение или нажата кнопка цвета команды, игрок автоматически объявляется «нейтральным», после чего судья проверяют статус игрока с флагом на краску, если в результате такой проверки игрок с флагом оказывается «не пораженным», то водружение флага засчитывается. Если в результате такой проверки игрок оказывается пораженным или его маркер превышает скорость 300 фпс и/или имеет запрещенный режим стрельбы, ему присуждается штраф и судья немедленно дает команду спустить флаг.

Правило 16. Права и обязанности игроков в ходе игры.

16.1. Во время игры игрок имеет право:

- «поражать» игроков противоположной команды посредством стрельбы из маркера(гранатами);
- производить взятие и водружение флага (захват баз);
- использовать запасные шары для дальнейшей стрельбы;
- передавать тубы с запасными шарами не «пораженным» и не «нейтральным» игрокам своей команды;
- передавать информацию игрокам своей команды голосом или жестами;
- признавать себя «пораженным игроком»;
- прочищать ствол, используя при желании шомпол;
- обмениваться с «непораженными игроками» своей команды шарами(гранатами, дымами);

16.2. Во время игры игрок обязан:

- строго следовать правилам определения “пораженного игрока”;
- находится в «зоне пораженных игроков» молча и без подачи каких-либо сигналов и действий в отношении игроков, судей и зрителей;
- покидать “зону пораженных игроков” только после разрешения судьи;
- воздержаться от перемещений в отношении «нейтральных» игроков;
- беспрекословно подчиняться требованиям судей;
- незамедлительно признавать себя «пораженным» в соответствии с п.14.

16.3. Во время игры игроку запрещается:

- стрелять в судей, зрителей, «пораженных» и «нейтральных» игроков;
- снимать защитную маску;
- вступать в агрессивный физический контакт с судьями и игроками;
- в ходе игры стирать краску самостоятельно с себя или других игроков;
- использование брани (нецензурной особенно) и угроз в отношении игроков, судей и зрителей;
- использовать «пораженных» игроков, а также судей в качестве укрытия;
- использовать тактику «паравозик», перемещение группы игроков укрываясь (как щитом) одним из игроков команды;

16.4. Сознательное пейнтбольное поведение. РФП призывает всех игроков, участвующих в турнире, ответственно относиться к пейнтбольному спорту. Игроки должны вставлять заглушки и зачехлять маркер, когда находятся вне игрового поля или зоны игроков. Игроки не должны использовать маркер вне игрового поля, а также в отелях и общественных местах. Разговаривая с

людьми, игроки должны хорошо, уважительно отзываться о пейнтболе. Игроки должны уважать и соблюдать местные законы.

16.5. Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение.

Команды и игроки, принимающие участие в соревнованиях РФП, не должны осуществлять действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или спонсора турнира. Во время проведения турнира игроки не должны: разряжать маркеры вне игровой зоны; беспокоить кого-либо или угрожать кому-либо (в том числе зрителям и обслуживающему персоналу); провоцировать потасовки или другие формы насилия; носить или показывать неприличные изображения, слова, эмблемы; намеренно наносить ущерб или разрушать частную собственность (в том числе отели); участвовать в любых других криминальных, опасных или наносящих ущерб действиях, которые могут представить пейнтбол в негативном свете.

17. Неправомерное продолжение игры (play on).

Игрок неправомерно продолжает игру, если после поражения он (список не ограничивается данными пунктами):

- продолжает стрелять или каким-то образом оказывать сопротивление;
- продолжает передвижение, кроме тех случаев, когда игрок покидает поле по указанию судьи;
- разговаривает с судьёй или с игроками своей команды или команды противника или подаёт им знаки, кроме тех случаев, когда игрок однократно произносит «поражение», или «аут», признавая свое поражение;
- мешает действиям игроков команды противника или судьи;
- мешает судье осуществить пейнт-чек;
- разряжает маркер или спускает воздух или предоставляет игрокам своей команды пейнтбольные шары или снаряжение.
- осуществляет задержку. Задержкой считается передвижения и действия игроков, которые мешают своевременному выводу из игры поражённых игроков. Судья разрешает игрокам, осуществлявшим задержку, оставаться в игре, но налагает штраф за неправомерное продолжение игры.
- затирается. Затирание определяется как активное сознательное удаление игроком пятна краски, чтобы избежать вывода из игры.

Раздел IV.

Подписание протокола игры.

Правило 18. Подписание протокола.

18.1. Капитан команды должен подписать протокол игры.

- капитаны команд обязаны проверить правильность оформления протокола. При обнаружении ошибки заполняется новый протокол;
- когда оба капитана согласны с результатами, внесёнными в протокол, они подписывают протокол, и в дальнейшем этот протокол уже не может быть изменен, даже если в нем обнаружены ошибки, кроме вычислительных ошибок.
- орфографические ошибки и ошибки в вычислениях могут быть исправлены в любой момент до начала следующего тура соревнований.
- только орфографические ошибки и ошибки в вычислениях могут быть исправлены, после того как результаты вывесили на турнирной доске.

18.2. Спорные ситуации.

18.2.1. Все спорные ситуации решаются старшим судьёй поля только с капитанами команд.

18.2.2. Для восстановления ситуации, заявленной как “спорная”, капитан команды может с разрешения старшего судьи пригласить игрока, заявляющего о данной ситуации.

18.2.3. Старший судья обязан пригласить для консультации судью, который находился в непосредственной близости от места возникновения данной ситуации.

18.2.4. В случае отказа от подписи протокола капитан должен весомо и коротко обосновать свой отказ.

18.2.5. Отказ капитана от подписи протокола не является основанием для старшего(главного) судьи о не утверждении протокола.

18.2.6. В исключительных случаях для окончательного решения старший судья обязан пригласить главного судью.

Правило 19. После игровое хронографирование.

19.1. Процедура после игрового хронографирования происходит в соответствии с п. 7 выборочно у 2-3-х игроков каждой команды.

19.2. В случае превышения скорости, выявлении запрещенных режимов стрельбы команде начисляются штрафные очки.

Правило 20. Штрафные санкции.

20.1. Судьи делают устное предупреждение за следующие нарушения:

- Игнорирование объявления игрока “нейтральным” - первое нарушение
- Первое невыполнение требования “закрыть ствол заглушкой”
- Использование неподходящего языка - первое предупреждение
- первое злоупотребление использованием проверки на краску;
- первое неподчинение командам судьи;
- первое невыполнение жеста пораженного игрока – руки на голове.
- выход из зоны пораженных до разрешения судьи;

20.2. Удаление не пораженного игрока из игры происходит при :

- Игнорировании объявления игрока “нейтральным” - второе нарушение;
- уклонение от проверки на краску при объявлении игрока «нейтральным»;
- повторное (в одной игре) злоупотребление использованием проверки на краску;
- повторное (в одной игре) использование оскорбительной или ненормативной лексики;
- повторное (в одной игре) или продолжающееся неисполнение судейских команд;
- выход за границу поля или ее смещение;
- имитация действий пораженного игрока;
- если при старте кончик ствола не касается стартового банера;
- нахождение без маски в специально предназначенных для этого местах;
- использование на поле маркера, со скоростью стрельбы больше 300 фпс;
- управление кнопками или переключателями маркера с электронной платой без разрешения на то судьи;
- попытки влияния на игру со стороны запасных или персонала команды;
- излишнюю стрельбу(Овершутинг);
- неспортивное поведение;
- намеренное перемещение укрытий в ходе игры.
- Наличии у игрока на поле любого инструмента;
- Манипуляции с маркером на поле для изменения скорости полета шарика;
- второе предупреждение за выход из зоны пораженных до разрешения судьи;

20.3. Удаление «один за одного» (выбывает игрок, нарушивший правило, и дополнительно один игрок его команды) происходит при:

- Продолжении игры при получении “очевидного” поражения
- использование на поле маркера, со скоростью стрельбы 311 фпс и больше
- Повторном выходе на поле после объявления игрока пораженным
- Вмешательстве в игру товарищей по команде, не участвующих в игре
- При попытке контакта (общения) с игроками после выбывания из игры.
- каждый отказ подчиниться требованиям судьи;
- драку или иной агрессивный физический контакт (другие штрафы могут налагаться дополнительно).
- продолжение игры с неявным поражением, о котором стало известно игроку;
- прохождение проверки в конце игры, как живого игрока, с очевидным поражением;
- управление кнопками или переключателями маркера с электронной платой (но не фидера, таймера) после объявления пораженным;
- первое предупреждение при использовании игроком ненормативной лексики в сторону соперников, судей или зрителей

20.4. Удаление «два за одного» (выбывает игрок, нарушивший правила, и дополнительно два игрока его команды) происходит при:

- игру в пораженном состоянии, которая существенно повлияла на ход игры и дала команде нарушителя заметное преимущество;
- использование на поле маркера, со скоростью стрельбы больше 320фпс

20.5. Удаление «три за одного» (выбывает игрок, нарушивший правила, и еще три игрока его команды) происходит при:

- стирании следа от маркирующего шарика.
- выход на поле после поражения с целью вмешаться в игру без указания судьи

20.6. Дополнительные штрафы

20.6.1. Выступление игрока за две команды наказывается аннулированием результатов игр, с присуждением максимального количества очков команде соперника. Вторая команда, за которую выступал указанный игрок, может выставить на оставшиеся игры на одного игрока меньше.

20.7. Вмешательство в игру.

20.7.1. Зрителям разрешается наблюдать за игрой и за передвижением на поле, но они не могут:

- давать указания игрокам на поле (-10 очков);
- комментировать ход игры слышимым на поле образом (-10 очков);
- иметь маркер без заглушки ствола и стрелять в пит – зоне, зоне размещения команд(-10 очков);
- или любым другим способом влиять на игру(-10 очков);

20.7.2. За каждую попытку влиять на игру или сообщить что-либо на поле со стороны запасных игроков или персонала играющей команды, будет накладываться наказание, как за игру в пораженном состоянии (т.е. удалении как минимум одного игрока с поля).

20.8. Дисквалификация

20.8.1. Решение о дисквалификации команды (команда занимает последнее место в рейтинге соревнований, очки набранные командой нарушителем во всех далее не сыгранных матчах соревнований засчитываются как неявка, команде противника присуждается максимальное количество очков) принимается старшим судьей поля в присутствии главного судьи в случае:

- договора соперников о результате игры;
- неподчинение требованиям судьи;
- провоцирование агрессивного физического контакта;

20.8.2. Решение о дисквалификации должно быть утверждено главным судьей.

20.8.3. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья поля.

20.8.4. Игрок будет дисквалифицирован до окончания турнира за следующие нарушения:

- намеренный физический контакт (в том числе и с помощью маркера, ударов грудью, толчков, захватов, плевков и т.п.);
- провоцирование агрессивного физического контакта;
- отказ предоставить маркер на проверку по требованию судьи, а также управление кнопками или переключателями маркера с электронной платой после такого требования;
- любое нарушение перечисленного в пункте 5.1.;
- второе предупреждение при использовании игроком ненормативной лексики в сторону соперников, судей или зрителей;
- намеренную стрельбу из зоны пораженных или из-за границ поля;
- намеренную стрельбу в судей;
- второе предупреждение за нахождение без маски в зонах, где разрешено находиться с незачехленными маркерами, включая, но не ограничиваясь:
 - полями,
 - зоной хронографирования,
 - пристрелкой.

20.8.5. Игрок будет дисквалифицирован на текущий и следующий турнир за следующие нарушения:

- бросание на землю маркера и/или воздушной системы;
- агрессивный физический контакт, который может рассматриваться, как оскорбление действием;

- стрельбу в пораженного игрока или в судей с намерением нанести травму (или запугать).
- Если игрок дисквалифицируется второй раз за сезон по любой причине, он будет удален из участия как минимум еще в одном турнире. Этот штраф может продлиться и на следующий сезон.

Правило 21. Ход игры (мужчины/женщины)

21.1.Время матча:

Максимальное время матча: 15 мин.(чистого игрового времени).

21.2.Начало игры:

Игра 15 минут чистого игрового времени.

Перед началом игры подаются команды:

- минутную готовность «Внимание, минута»;
- 30-секундную готовность «30 секунд» после объявления 30-секундной готовности и до начала игры всеми, кроме главного судьи соблюдается радиомолчание;
- за 10 секунд до начала игры «Внимание, разведчик в поле»;
- по истечении 10 секунд после команды «Разведчик в поле» подается команда начала игры голосовой командой «Старт игры! Команды в поле! Старт игры!» или специальным звуковым сигналом(сиреной).

21.3. Респаун/замена:

- 2 - респауна/замены между периодами (непораженные игроки могут в любое время выходить из игры для заправки воздухом и пополнения запаса игровых шаров(гранат), возвращение игроков на игровую площадку для продолжения игры возможно в момент проведения респауна/замены через 5 и 10 минут после начала игры согласно пункта 21.4.).

21.4. Респаун/замена и отход:

21.4.1. Респаун/ возможные замены, проводится через 5 и 10 минут после начала игры. При респауне/замене соблюдается ограничение на полевую и ролевую численность команды.

21.4.2. Игроки при респауне/замене выстраиваться на стартовой базе(линии) в момент начала следующего периода(5 и 10 минут с начала игры) и обязаны уйти(стартовать) в поле со стартовой базы в течении 20 секунд после сигнала начала игры (игрового периода)/ завершения респауна. Игроки, не успевшие за это время войти в игру, обязаны дожидаться следующего респауна(игрового периода).

21.4.3. В момент начала следующего игрового периода (завершения респауна) игроки должны хотя бы одной ногой стоять в пределах стартовой базы, иначе они будут объявлены пораженными.

21.4.4. В случае, если все игроки одной из команд поражены полностью или стартовая база команды находится под атакой к моменту начала следующего периода (окончания респауна), подается сигнал (сирена) на отход. После сигнала вся игра останавливается (за исключением времени призовых очков водруженных флагов баз) и в течении 2-минутного тайм-аута обе команды обязаны отойти на свои пит-зоны и по истечении времени тайм-аута начать игру согласно пункта 21.4.2. Стрельба или перемена флагов во время тайм-аута запрещены. Следующий период будет идти 3 минуты.

21.4.5. Отход объявляется выпускающим судьей после появления в пит-зоне последнего пораженного полевого игрока.

21.4.6. В игре могут быть задействованы два мгновенных респауна/замены (по карточке-респауна): один разыгрывается перед началом игры, второй находится в середине поля и может быть использован нашедшей командой.

- любой респаун/замена по «карточке-респауна» действует на любого пораженного игрока и может применяться с момента его появления в зоне пораженных.

- «карточка-респауна» позволяет капитану один раз ввести пораженного игрока в поле, если полевая численность команды не превысит 6 игроков (7 со снайпером).

21.4.1. Игрок с «картой-респауна».

Игрок, с картой-респауна, должен как можно быстрее сдать карту-респауна выпускающему судье своей стартовой базы. Игрок не имеет права каким-либо образом прятать или маскировать карту.

21.4.2.Передача «карты-респауна».

Карта может передаваться не пораженными игроками игрокам в игре.

21.4.3.Поражение во время несения «карты-респауна».

Игрок, поражённый во время несения «карты-респауна» немедленно обязан оставить карту на месте где был поражен и выполнить действия «пораженного игрока».

21.5. Взятие и водружение флага.

Взятием базы (водружением флага) называется момент игры, когда игрок не имеющий поражений поднял флаг с цветом команды в верхнее положение или нажата кнопка цвета команды, игрок автоматически объявляется «нейтральным», после чего судья проверяют статус игрока с флагом на краску, если в результате такой проверки игрок с флагом оказывается «не пораженным», то водружение флага засчитывается. Если в результате такой проверки игрок оказывается пораженным или его маркер превышает скорость 300 фпс и/или имеет запрещенный режим стрельбы, ему присуждается штраф и судья немедленно дает команду спустить флаг.

21.6. Остановка игры:

- Остановки игры допускаются лишь в экстренных ситуациях.
- Остановить или завершить игру может только старший судья поля, если сохраняется возможность возобновления игры, останавливается время и игра начинается с тех же позиций, где и была остановлена и при том же владении базами, в случае, если возобновить игру невозможно, команды получают очки, набранные к моменту остановки игры + очки за оставшееся время при том же положении флагов, что и на момент остановки
- остановка игры происходит по команде «Стоп-игра!». Игроки обязаны оставаться на своих позициях до следующей команды судей.

21.7. Завершение игры:

21.7.1 Игра заканчивается:

- через 15 минут после стартового сигнала;
- либо в случае поражения всех игроков одной команды и захвата всех баз в последнем периоде;
- команда противник получает штраф 2 за 1 в последние 60 секунд игры.
- либо в случае добровольного признания поражения одной из команд.

В двух последних случаях команде-победителю начисляются все оставшиеся очки (за разницу оставшегося игрового времени до 15 минут).

- капитан команды может признать поражение в любой момент, уведомив судей.
- игра завершается после команды старшего судьи поля «Конец игры!». Игроки и снаряжение, тем не менее, могут быть проверены и после этой команды, но до подписания протокола.

21.7.2. Процедуры проверки

- пораженные игроки обязаны находиться в зоне пораженных до следующего респауна или до команды выпускающего судьи после сигнала «Конец игры!»
- по окончании игры все непораженные игроки обязаны явиться к ближайшему судье для проверки, фидеры отключать можно, маркеры – нельзя. При наличии на игроках поражений, будет уведомлен старший судья, который назначит соответствующие штрафы.
- игроки могут возвращаться на поле только с разрешения судьи.

21.2.1. Ход игры (юниоры/юниорки)

1.1. Время матча:

Максимальное время матча: 12 мин.

Игровые процедуры согласно пунктов 21.1.-21.7.2.

21.7. Ход игры в группах:

16 команд

Команды делятся на 4 группы по 4 команды (А, Б, С, Д).

По итогам отборов из группы выходит по 2 команды

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Четвертьфинальные пары:

Игра 1 - А1 – Д2

Игра 2 - А2 – Д1

Игра 3 - Б1 – С2

Игра 4 - Б2 – С1

Полуфинал:

Игра 5 - Победитель игры 1 против Победителя игры 4

Игра 6 - Победитель игры 2 против Победителя игры 3

Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 5 против Победителя игры 6

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 5 против Проигравший в игре 6

12 команд

Команды делятся на 3 группы (А, Б, С) по 4 команды

По итогам отборов, из группы выходит по 2 команды и две команды «джокера» с лучшими результатами из оставшихся команд.

Два джокера образуют пару группы Д.

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Четвертьфинальные пары:

Игра 1 - А1 – Д2 (джокер)

Игра 2 - А2 – Д1 (джокер)

Игра 3 - Б1 – С2

Игра 4 - Б2 – С1

Полуфинал:

Игра 5 - Победитель игры 1 против Победителя игры 4

Игра 6 - Победитель игры 2 против Победителя игры 3

Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 5 против Победителя игры 6

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 5 против Проигравший в игре 6

8 команд

Команды делятся на 2 группы (А, Б) по 4 команды

По итогам отборов, из группы выходит по 2 команды, четвертьфиналы не проводятся.

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Полуфинал:

Игра 1 - А1 – Б2

Игра 2 - А2 – Б1

Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 1 против Победителя игры 2

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 1 против Проигравший в игре 2

6 команд

Команды делятся на 2 группы (А, Б) по 3 команды

По итогам отборов, из группы выходит по 2 команды, четвертьфиналы не проводятся.

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Полуфинал:

Игра 1 - А1 – Б2

Игра 2 - А2 – Б1

Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 1 против Победителя игры 2

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 1 против Проигравший в игре 2

Правило 22. Результат игры.

22.1. Результатом игры является начисление призовых очков каждой команде.

22.2. Призовые очки начисляются следующим образом:

- по 1 очку за минуту удержания нейтральной базы;
- по 1 очку за минуту удержания своей домашней базы;
- по 3 очка за минуту удержания домашней базы противника;
- 30 очков за первый захват базы противника.
- 10 очков за первый захват центральной базы.

22.3 За каждый этап команда-участница получает очки в зависимости от занятого места и количества команд-участниц.

Формула подсчета рейтинга:

$R = (\text{позиция команды} / \text{число команд})$

$[(1-R) \times 200] + 5 = \text{очки}$

22.4 В случае набора командами равного количества очков в соревнованиях для прохождения в следующий круг, если равенство не нарушено в порядке убывания значимости:

- по наибольшему числу выигранных игр раунда (в порядке убывания значимости финального, 1/2, 1/4, отборочного)

- по наименьшему числу поражений в играх раунда (в порядке убывания значимости финального, 1/2, 1/4, отборочного)
- учитывается результат личной встречи;
- по месту (рейтингу) занимаемому командой на предыдущем этапе соревнований
- при абсолютном равенстве всех указанных показателей первенство определяется в 5-минутной дуэли капитанов 1 на 1 на поле с центральной базой флага.

Правило 23. Неявка.

23.1. В случае неявки команды (или в составе команды менее 5 игроков) на игру команде соперника присуждается максимальное количество призовых очков.

Раздел V.

Судьи и порядок судейства.

Правило 24. Судейская бригада.

24.1. Состав судейской бригады.

24.1.1. Для проведения соревнований создается судейская бригада в следующем составе (на каждое поле): старший судья поля, судьи в поле (не менее 8 полевых (из них 2-х выпускающих) и 1 старшего судей на каждом поле).

24.1.2. Судейская форма - джерси в черно-белую или красно-белую вертикальную полосу, игровые брюки и защитная маска, допускается размещение на судейской форме логотипов спонсоров и организаторов соревнований.

24.1.3. Все судьи должны знать правила и регламент соревнований (все судьи обязаны пройти очно (заочно-дистанционно) квалификационные курсы БСС) и должны прилагать все усилия для выполнения ими обязанностей судей. Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях за или против любой команды, он будет удален из списка судящей команды до конца турнира. Все сведения по подобным инцидентам также будут переданы Главному судье соревнований и для разбора во Всероссийскую Судейскую коллегию.

24.1.4. Судьи не предоставляют командам никакой информации во время игры, за исключением информации, относящейся к безопасности, предупреждениям, объявлению нейтральных и пораженных игроков.

24.1.5. Судьи не должны действием или бездействием раскрывать или обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.

24.1.6. Все судейские решения на поле должны быть утверждены Старшим судьей поля. Все судейские решения и утверждения, сделанные или одобренные Старшим судьей поля, являются окончательными и не являются предметом для последующих просмотров и не могут быть изменены, кроме как им лично по согласованию с Главным судьей соревнований (исключение пункт 18.1.).

24.2. Судейские жесты:

24.2.1. «Пораженный игрок» - судья обозначает поражение игрока, положив одну руку себе на голову, второй указывая на пораженного игрока. Затем судья забирает у него повязку (если таковая имеется). Судья не может вернуть игрока в игру после обозначения его пораженным с помощью жеста рукой.

24.2.2. «Игрок в игре» - судья обозначает, что игрок чист от любых пятен и не поражен, вращая над головой рукой или полотенцем.

24.2.3. «Игрок нейтральный» - судья сигнализирует о нейтральности игрока, дотрагиваясь до него, громко кричит: «Нейтральный игрок», и держит вторую руку выше головы, показывая рукой команде соперников знак «Стоп!». После этого судья проверяет игрока и обозначает его «Игрок в игре» или «Пораженный игрок». Нейтральная проверка производится по усмотрению судьи в исключительных случаях, когда нормальная проверка затруднена.

24.2.3. «Групповое удаление» – судья сначала указывает пораженным игрока-нарушителя. Затем он подает сигнал группового удаления, попеременно двигая вверх и вниз выставленные перед собой вертикально руки со сжатыми кулаками, перед каждым игроком, на которого наложено групповое удаление. Судья также кричит об удалении вслух.

Правило 24. Изменения правил.

В исключительных случаях организатор турнира может изменить одно или несколько правил на время турнира. Такие изменения могут вводиться, только если их невозможно избежать. Организаторы обязаны получить согласие Главного судьи соревнований и довести причины и сущность изменений до команд не позднее, чем на совещании капитанов. Если непреодолимые причины для изменения правил возникают в ходе турнира, немедленно проводится собрание капитанов. До окончания такого совещания игры приостанавливаются.