

Регламент игры по пейнтболу

Организаторы: ПК **"Blackhawk"**

Ответственный за проведение игры: **Дмитрий Шмигель «SNAUTS»**

1. Цели

Игра проводится с целью:

- развития и популяризации спортивного пейнтбола;
- пропаганды здорового образа жизни;
- выявления сильнейших команд и игроков;
- укрепления командного духа.

2. Место и время проведения

Игровое поле объединения "Арена", расположенное по адресу:

Пейнтбольный дворец "Арена", м. Автозаводская, ул. Восточная, д. 4. "СК Э.А. Стрельцова" (Торпедо).

Дата проведения: 14 января 2017г.

Время проведения:

11.30 - сбор и регистрация команд.

12.30 - собрание капитанов;

13.00 - начало игр;

16.00 – окончание игры.

3. Условия проведения

3.1. Игры проводятся в формате 6х6 чел., 4 минуты чистого времени, до 1 победы одной из команд, в случае ничьи очки команде не засчитываются.

3.2. Игра проводится с учётом правил игры пейнтбол, утверждённых приказом Минспорттуризма России от 5 апреля 2010 года № 237.

3.3. Поле:

Надувное поле формата «Миллениум 2016», размеры поля 46х38 метров.

Покрытие - искусственный газон.

3.4. Технические условия:

Режим стрельбы — Millennium, скорострельность - 10,5 шаров в секунду/с.

Воздух - не менее 3000 psi.

Количество шаров - 1 фидер + 2 тубы на 1 гейм (формат M500)

4. Участники турнира

4.1. К участию допускаются пейнтбольные команды, сформированные из лиц, не имеющих медицинских противопоказаний.

4.2. Максимальное количество команд - 10. Максимальное количество игроков в команде - 7 (6 основных игроков, 1 запасной).

4.3. Допускается участие игроков с личными маркерами: электронными и механическими. Допуск к участию таких игроков возможен только после процедуры хронографирования, подтверждающей разрешённую скорость шара не более 300 fps.

5. Оплата участия

5.1. Оплата включает в себя:

- аренда формы и оборудования (куртка, брюки, перчатки, маска маркер, гравитационный фидер);

5.2 оплата производится после завершения игры.

5.3 Цена участия:

- 550 р. входной билет;
- 1900 р. минимальная цена за коробку шаров.
- 100-200 р. отопительный сбор (взимается, если требуется отопление купола)

6. Дополнительные условия

7.1. Фото - и видеосъемка игры.

Правила игры.

1. Расписание, и классификация.

1.1. Расписание.

1.1.1. Расписание отборочных игр.

Полное расписание игр, с указанием игр каждой команды, будут предоставлены за сутки начала игры. День этапа расписание будет вывешено на турнирной доске в зоне регистрации.

1.2 Посев.

1.2.1. Посев. Команды будут посеяны в алфавитном порядке, при этом во внимание не принимается слово "команда".

1.3. Распределение игр.

1.3.1. Команды играют по круговой системе не менее 5-ти игр на команду.

2. Подготовка к игре, ход игры.

2.1. Подготовка к игре.

2.1.1. Осмотр полей.

Схема поля предоставляется (на веб-сайте) не менее чем за сутки до проведения турнира. Игроки имеют право осматривать поля в перерывах между играми.

2.2. Техническое совещание.

2.2.1. В период не позднее 30 минут до начала первой игры соревнований должно быть проведено техническое совещание.

2.2.2. Целью сбора капитанов является донесение информации до капитанов участвующих команд об организации, общих правилах и о важных моментах, касающихся их участия на турнире.

2.2.3. На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:

- последние дополнения и изменения к правилам данного турнира;
- выдача расписания игр;

3. Жеребьевка команд.

Жеребьевка команд учтена в игровой сетке с заранее выбранной базой.

4. Старт (Начало игры).

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

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

4.3. За одну минуту до начала игры объявляется минутная готовность, судья, который дает старт игре, должен убедиться, что команды готовы к старту. После этого дается команда десятисекундной готовности к началу игры, по истечении 10 секунд судья ясно слышимым для команд образом (звуковым сигналом, по

радио или другим образом) объявляет начало игры.

5. Остановка игры.

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

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

5.3. 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 пункте 4.

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

5.5. 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.

6. Конец игры.

6.1. Игра официально считается оконченной после сигнала Старшего судьи "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.

6.2. Игра закончена в случае:

- успешное взятие флага;
- удаление всех игроков с поля;
- истечение игрового времени.

6.3. После истечения игрового времени или подтверждения судьей захвата флага, Старший судья дает сигнал "Конец игры", как описано выше.

7. Проверка игроков.

7.1. Пораженные игроки должны находиться в "зонах пораженных", даже после команды "Конец игры", до непосредственной команды от судей покинуть зоны.

7.2. По окончании игры все непораженные игроки обязаны явиться для осмотра к ближайшему полемому судье. Игрокам разрешается отключать фидеры, 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.

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

7.4. Ответственность игроков.

7.4.1. Игроки ответственны за признание себя пораженными.

7.4.2. Получив поражение, игрок обязан немедленно прекратить игру и объявить себя пораженным. В противном случае это считается продолжением

игры в пораженном состоянии.

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

7.4.4. 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.

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

8. "Пораженный" игрок.

8.1. Определение "пораженного" игрока.

Игрок считается пораженным, если на нем 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 остается пятно краски. Если судья не видит самого выстрела (попадания и раскола шара), произведенного живым 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 достаточно однородным и размером с 2-рублевую монету.

Игрок не считается пораженным: если в него попадает пораженный 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.

Судья затирает пятно от незасчитанного поражения во время осмотра игрока. Игроки на свой страх и риск могут продолжать игру, пока судья не сотрет пятно.

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

8.1.1. Решение о поражении принимается игроком и судьями поля.

8.1.2. Обязанностью игрока является своевременная проверка себя "на поражение".

8.1.3. Игрок, считающий себя "пораженным", должен выйти из игры.

8.1.4. 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 нее (независимо от того, сдвинута ограничительная лента или нет). Касание задней линии или заступ за нее игроком во время захвата 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;

- имитация поражения. Игрок, имитирующий поражение, предпринимает действия, которые заставляют членов команды соперника небезосновательно поверить, что он находится вне игры. Игрок, не будучи пораженным, поднимает руку и/или маркер над головой, кричит "поражение (поражен)" или "аут", выходит вместе с пораженным(и) игроком(ами) или каким-либо иным способом создает впечатление, что он поражен;

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

- оборудование 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 расстоянии более чем в 2 метра от себя, за исключением случаев, когда игрок и упомянутые предметы находятся за одним укрытием;

- деформация укрытия. Если игрок меняет форму укрытия, например протискивает маркер или протискивается сам между двумя укрытиями, наступает или запрыгивает на них, смещает укрытие относительно его оси, удаляется с поля. Касание рукой (маркером) укрытия, в том случае, если игрок незначительно деформирует укрытие или сдвигает его, не меняя конфигурации поля (секторов стрельбы), не влечет за собой удаление;

- игрок будет удален за поднимание шаров с земли, с целью использовать их для стрельбы;

- невнимательный контроль (faulty check-out). Игрок завершает игру с неочевидным поражением как живой игрок;

- агрессивное наступление во время объявления игрока нейтральным;

- игрок получает очевидное поражение;

- первое предупреждение, если игрок находится на поле без маски, игрок снял очки (защитную 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;

- стрельбы в пораженного 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;
- 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.

8.1.5. Игрок не определяется "пораженным", если судья установил, что:

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

8.2. Действия "пораженного игрока".

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

8.2.2. "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.

8.2.3. "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.

8.2.4. "Пораженный" игрок должен находиться в "зоне пораженных игроков" до разрешения судьи покинуть ее.

8.3. "Поражения".

8.3.1. Поражение - поражениями считаются те, при которых шар попадает и разбивается в любые части тела игрока или предметы из его снаряжения. Игрок в движении, получивший поражение в легко контролируемые части, должен немедленно прекратить движение на противника и остановиться, иначе это будет расцениваться как игра в пораженном состоянии.

8.3.2. 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 признается, 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 свое 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".

8.4. Проверка на поражение (пейнт-чек).

8.4.1. 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 помехи игроку, в отношении которого осуществляется проверка.

8.4.2. Решение о результатах проверки судья подает голосом:

- "ИГРОК ПОРАЖЕН", "АУТ",
- "ИГРОК В ИГРЕ"
- или специальными жестами согласно пункту 13.2.

9. 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 судьей или с игроками своей команды или команды противника или подает 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 считаются передвижения и действия игроков, которые мешают своевременному выводу из игры пораженных 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.

10. Штрафные санкции.

10.1. 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.

10.2. Удаление непораженного игрока из игры происходит при:

- игнорировании объявления игрока "нейтральным" - второе нарушение;
- уклонении от проверки на краску при объявлении игрока "нейтральным";
- повторном (в одной игре) злоупотреблении использованием проверки на краску;
- повторном (в одной игре) использовании оскорбительной или ненормативной лексики;
- повторном (в одной игре) или продолжающемся неисполнении судейских команд;
- выходе за границу поля или ее смещении;
- имитации действий пораженного игрока;
- если при старте кончик ствола не касается стартового баннера;
- нахождении без маски в специально предназначенных для этого местах;
- использовании на поле маркера со скоростью стрельбы больше 301 фпс;
- управлении кнопками или переключателями маркера с электронной платой без разрешения на то судьи;
- попытке влияния на игру со стороны запасных или персонала команды;
- излишней стрельбе (Овершутинг);
- неспортивном поведении;
- намеренном перемещении укрытий в ходе игры;
- наличии у игрока на поле любого инструмента;
- манипуляции с маркером на поле для изменения скорости полета шарика;
- втором предупреждении за выход из зоны пораженных до разрешения судьи.

10.3. Удаление "один за одного" (выбывает игрок, нарушивший правило, и дополнительно один игрок его команды) происходит при:

- продолжении игры при получении "очевидного" поражения;
- использовании 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;
- каждом отказе подчиниться требованиям судьи;
- драке или ином агрессивном физическом контакте (другие штрафы могут налагаться дополнительно);
- продолжении игры с неявным поражением, о котором стало известно игроку;
- прохождении проверки в конце игры, как живого игрока, с очевидным поражением;
- управлении кнопками или переключателями маркера с электронной платой (но не фидера, таймера) после объявления пораженным;
- первом предупреждении при использовании игроком ненормативной лексики в сторону соперников, судей или зрителей.

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

- игре в пораженном состоянии, которая существенно повлияла на ход игры и дала команде нарушителя заметное преимущество;
- затирание;
- использовании на поле маркера со скоростью стрельбы больше 325 фпс.

10.5 Вмешательство в игру.

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

- давать указания игрокам на поле;
- комментировать ход игры слышимым на поле образом;
- иметь маркер без заглушки ствола и стрелять;
- или любым другим способом влиять на игру.

10.5.2. 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. удаление как минимум одного игрока с поля).

10.6. Дисквалификация.

10.6.1. Решение о дисквалификации команды (команда занимает последнее место в рейтинге турнира, 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;
- неподчинения требованиям судьи;
- провоцирования агрессивного физического контакта.

10.6.2. Решение о дисквалификации должно быть утверждено главным судьей.

10.6.3. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья поля.

10.6.4. 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 личный маркер на проверку по требованию судьи;
- второе предупреждение при использовании игроком ненормативной лексики в сторону соперников, судей или зрителей;
- намеренная стрельба из зоны пораженных или из-за границ поля;
- намеренная стрельба в судей;
- второе предупреждение за нахождение без маски в зонах, где разрешено находиться с незачехленными маркерами, включая, но не ограничиваясь:
 - полями,
 - зоной хронографирования,
 - пристрелкой.

11. Ход игры.

11.1 Начало игры:

Базы указаны в игровой сетке.

Игра до одного очка в течение 4 минут чистого времени.

Объявление "Минута" секунд перед каждой игрой.

11.2. Ход игры:

Команда, первой набравшая 1 очка, считается победителем.

11.3. Команды получают очки:

В случае успешного заноса флага (поднятия полотенца на баннере)

12. Результат игры.

12.1. Результатом игры является начисление призового очка каждой команде за успешное взятие флага.

12.2. Очко не начисляется:

- игра сыграна в ничью, если флаг не был захвачен или игрок, несущий флаг в конце игры, был поражен;

- за проигрыш.

13. Судейская бригада.

13.1. Состав судейской бригады.

13.1.1. Для проведения соревнований создается судейская бригада в следующем составе: главный судья турнира, судьи в поле (не менее 2 полевых судей)

13.1.2. Судейская форма – игроки судят своих коллег

13.1.3. Все судьи должны знать правила и регламент соревнований 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.

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

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

13.1.6. Все судейские решения на поле должны быть утверждены Старшим судьей поля. Все судейские решения и утверждения, сделанные или одобренные Старшим судьей поля, есть окончательные и не являются предметом для последующих просмотров и не могут быть изменены, кроме как им лично по согласованию с Главным судьей турнира.

13.2. Судейские жесты:

13.2.1. "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.

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

13.2.3. "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.

13.2.4. "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.

Изменение правил остается на усмотрение организаторов!!!