

PAINTBALL RULES BOOK 2014/2015  
VERSION 1.0  
January 2014  
Authorised by the European Paintball Federation Board.

**СВОД ПЕЙНТБОЛЬНЫХ ПРАВИЛ 2014-2015**  
**Версия 1.0**  
**Январь 2014**

Одобрено Советом Европейской Федерации Пейнтбола.

**ПРЕДИСЛОВИЕ**

За последние 12 лет, с момента последнего пересмотра Правил Пейнтбола, Совет Европейской Федерации Пейнтбола разработал большое число дополнений и поправок к Правилам, чтобы упростить выполнение работы судей и сформировать единое пейнтбольное сообщество.

Были пересмотрены структура и формулировки в целом, проведено объединение и реорганизация информационных блоков для приведения правил к единообразию, легкости их восприятия и интерпретации.

Кроме того, ряд правил, необходимость которых появилась в рамках проведения соревнований, но которые не были отражены в Правилах ранее, были так же включены в новую версию правил для полноты.

В заключение, Европейская Федерация Пейнтбола напоминает Федерациям и Ассоциациям, что они должны тщательно следить за точным исполнением новых правил на всех уровнях проведения соревнований.

**ИЗМЕНЕНИЯ**

Комитет EPBF по правилам несет ответственность за Правила и Положения. В случае, если частный случай не отражен в текущих Правилах и требует разрешения, Комитет EPBF по правилам должен вынести соответствующее решение по проблеме, которое в последствии будет проработано и внесено в правила.

Любые изменения в Правилах могут быть осуществлены в Сентябре текущего года и вступят в силу со следующего года. Последние обновления будут опубликованы на сайте EPBF.

В исключительных случаях организатор турнира может принять решение об изменении одного или более правил на период проведения турнира. Подобные изменения могут быть проведены только в случае, если нет возможности их избежать. Организатор должен получить согласие капитанов команд участников турнира, а так же должен проинформировать об изменениях и их причинах на собрании капитанов. В случае возникновения необходимости внесения изменений в правила, незамедлительно проводится собрание капитанов, до окончания которого все игры должны быть приостановлены.

**ЭТИКЕТ**

Запрещено использование каких-либо слоганов или символики политического или религиозного содержания на форме, оборудовании и нательной символике команд.

Команды и игроки должны воздерживаться от любых действий, которые могут негативно сказаться на репутации и имидже лиги, турнира, организатора или спонсора, включая, но не ограничиваясь следующим: нанесение ущерба гостиничным номерам, выстрелы из маркера в любом месте, кроме игрового поля и специально оборудованных турнирных зон, самовольное нарушение границ частных территорий и почта частной собственности, применение физического контакта (кроме случаев самообороны против агрессора) или совершение преступных деяний.

Все команды должны следовать административным правилам и положениям, которые установлены в рамках проведения турнира.

Все команды должны аккуратно собирать и выбрасывать мусор на территории турнира и на парковке в специально оборудованные места для сбора мусора.

Обо всех нарушениях правил и положений, отраженных в данном разделе, должно быть сообщено организаторам турнира для принятия соответствующих санкций к правонарушителям. Данный прецедент так же будет рассмотрен Комиссиями по правилам, судейству, Дисциплинарной и Этической Комиссиями для вынесения финального решения.

**PREFACE**

In the twelve years since its last major revision of the Paintball Game Rules, the European Paintball Federation Board has made a significant number of additions and amendments to the Rules in order to assist referees in their duties and to clarify concepts for the paintball community as a whole.

The overall wording and structure has been reviewed and revised to consolidate and reorganize the content for the sake of consistency, simplification and clarification.

content for the sake of consistency, simplification and clarification. In addition, certain principles that were previously implicitly understood throughout the game but did not explicitly feature in the Rules of the Game have been included in this new edition for completeness.

Finally, the European Paintball Federation Board reminds the federations and associations that it is their duty, under the EPBF Statutes, to ensure the Rules of the Game are implemented strictly and consistently at all levels of competition.

**MODIFICATIONS**

The EPBF Rules Committee is responsible for taking care about Rules and Regulations. Should a problem not dealt herein require a decision, the EPBF Rules Committee will be in charge of issuing such a decision, and that decision will be final and further integrated into the rules.

Any changes in the Rules or Regulations may be made by September (current year) and will take effect next year. Latest changes will be published to the EPBF website.

For exceptional reasons a tournament organizer may decide to modify one or more rules for the duration of the event. Such modifications must take place only when they are impossible to avoid.

The organizer must obtain the agreement of the participating team captains, and must inform the teams of the reasons and of the modifications during the captains meeting at the latest. Should any reasons for a modification arise during the tournament, a captains meeting will immediately be called and no game will be started until the meeting is over.

**DECORUM**

The display of political or religious messages or slogans in any language or form by players and officials on their playing or team uniform, equipment or body is prohibited.

Teams and their players shall refrain from engaging in any conduct that would likely bring the league, the tournament, the promoter or any sponsor into disrepute, including - but not limited to - the trashing of hotel rooms, the discharge of loaded markers in ungoogled trafficked areas, the wilful destruction of private property, engaging in physical altercations (except in defence of one's person against an unprovoked aggressor) or the commission of a criminal act.

All teams shall adhere to the tournament-specific administrative rules and regulations put forth by the promoter(s) of each event.

All teams shall properly dispose of all trash they generate while at the tournament site or in the parking area.

Any violations of the rules and regulations contained in this section shall be reported to the event's Officials for the necessary sanctions to be imposed. Also it should be submitted to EPBF Rules, Referees, Disciplinary and Ethic Committee for the final decision.

ВАЖНОЕ

Ссылки на мужской пол в Правилах в отношении судей, игроков и организаторов сделаны в целях упрощения и распространяются как на мужчин, так и на женщин.

СОДЕРЖАНИЕ

<b>Глава 1.</b>	<b>Правила</b>
Раздел 1.1.	Общие положения
Раздел 1.2.	Безопасность игроков
Раздел 1.3.	Определения
Раздел 1.4.	Официальные турниры (соревнования)
Раздел 1.5.	Официальные лиги
Раздел 1.6.	Турнирные Правила
Раздел 1.7.	Средства массовой информации
Раздел 1.8.	Рейтинг EPBF
<b>Глава 2.</b>	<b>Рекомендации к игровому полю</b>
Раздел 2.1.	Соблюдение правовых норм
Раздел 2.2.	Ответственность
Раздел 2.3.	Организация турниров
Раздел 2.4.	Размер поля и рекомендации
Раздел 2.5.	Безопасность на поле
<b>Глава 3.</b>	<b>Организаторы Турнира</b>
Раздел 3.1.	Официальный представитель
Раздел 3.2.	Главный судья
Раздел 3.3.	Секретарь турнира
Раздел 3.4.	Технический персонал
<b>Глава 4.</b>	<b>Судьи</b>
Раздел 4.1.	Команда судей
Раздел 4.2.	Старший судья
Раздел 4.3.	Полевые судьи
Раздел 4.4.	Судейские жесты
<b>Глава 5.</b>	<b>Команды</b>
Раздел 5.1.	Участники команды
Раздел 5.2.	Ростеры
Раздел 5.3.	Идентификационная карточка игрока (ID-карта)
<b>Глава 6.</b>	<b>Оборудование</b>
Раздел 6.1.	Общие рекомендации
Раздел 6.2.	Маска
Раздел 6.3.	Заглушка
Раздел 6.4.	Защитная одежда
Раздел 6.5.	Одежда
Раздел 6.6.	Пейнтбольные шары
Раздел 6.7.	Запрещенное оборудование
<b>Глава 7.</b>	<b>Пейнтбольный маркер</b>
Раздел 7.1.	Система подачи воздуха
Раздел 7.2.	Маркер
Раздел 7.3.	Стол
Раздел 7.4.	Фидер
<b>Глава 8.</b>	<b>Игра</b>
Раздел 8.1.	Формат проведения игр
Раздел 8.2.	Протокол игры
Раздел 8.3.	Пит-зоны
Раздел 8.4.	Предыгровой осмотр маркеров
Раздел 8.5.	Начало игры
Раздел 8.6.	Процедура старта
Раздел 8.7.	Хронографирование на поле
Раздел 8.8.	Проверка на краску
Раздел 8.9.	Вмешательство
Раздел 8.10.	Тайм-аут
Раздел 8.11.	Остановка игры
Раздел 8.12.	Остановка турнира
Раздел 8.13.	Нажатие кнопки
Раздел 8.14.	Выбрасывание полотенца
Раздел 8.15.	Правило «60 секунд» (только для формата игр до нескольких очков)
Раздел 8.16.	Овертайм (только для формата игр до нескольких очков)
Раздел 8.17.	Окончание игры
<b>Глава 9.</b>	<b>Попадания и поражения</b>
Раздел 9.1.	Определение попадания
Раздел 9.2.	Игроки и попадания
Раздел 9.3.	Поражение
<b>Глава 10.</b>	<b>Счет</b>
Раздел 10.1.	Очи
Раздел 10.2.	Техническое поражение
Раздел 10.3.	Определение победителя при равном количестве очков
<b>Глава 11.</b>	<b>Штрафы</b>
Раздел 11.1.	Система штрафов
Раздел 11.2.	Правило «Недостаточного количества игроков на поле»
Раздел 11.3.	Договорной матч
Раздел 11.4.	Наказания, дисквалификации и штрафы за неспортивное поведение
Раздел 11.5.	Конфликт в правилах

IMPORTANT

References to the male gender in the Rules of the Game in respect of referees, players and officials are for simplification and apply to both males and females.

CONTENT

<b>REGULATIONS</b>
GENERAL TERMS
PLAYERS SAFETY REMINDER
DEFINITIONS
OFFICIAL TOURNAMENTS (EVENTS)
OFFICIAL LANGUAGE(S)
TOURNAMENT REGULATIONS
MEDIA
EPBF RANKING
<b>PLAYING FIELD REQUIREMENTS</b>
LEGAL COMPLIANCE
RESPONSIBILITY
TOURNAMENT ARRANGEMENT
FIELD SIZE AND REQUIREMENTS
FIELD SAFETY
<b>TOURNAMENT OFFICIALS</b>
OFFICIAL REPRESENTATIVE
REFEREE (REF) MANAGER
TOURNAMENT SECRETARY
TECHNICAL CREW
<b>THE REFEREES</b>
REFEREE TEAM
HEAD REFEREE (HEADREF)
FIELD REFEREES (HEFS)
REFEREES HAND SIGNALS
<b>TEAMS</b>
TEAM MEMBERS
ROSTERS
IDENTIFICATION CARDS
<b>EQUIPMENT</b>
GENERAL REQUIREMENTS
GOGGLE
BARREL SOCK
PROTECTIVE GEAR
CLOTHING
PAINTBALLS
PROHIBITED EQUIPMENT
<b>PAINTBALL MARKER</b>
AIR SYSTEM
MARKER
BARREL
LOADER (HOPPER)
<b>THE GAME</b>
GAMES FORMATS
SCORE SHEETS
PIT-AREA
PRE-GAME MARKER INSPECTION
GAME START
START PROCEDURE
ON FIELD CHRONOGRAPHING
PAINT CHECKS
INTERFERENCE
TIMEOUT
GAME INTERRUPTION
TOURNAMENT INTERRUPTION
BUZZER PUSH
TOWEL THROWING
LAST 60 SECONDS RULE (only for Race-To format)
OVERTIME (only for Race-To format)
GAME END
<b>HITS AND ELIMINATIONS</b>
DEFINITION OF A HIT
PLAYERS AND HITS
ELIMINATIONS
<b>SCORING</b>
POINTS
FORFEITS
TIE BREAKERS
<b>PENALTIES</b>
ASSESSMENT OF PENALTIES
NOT-ENOUGH-PLAYERS RULE
NEGOTIABLE GAME
SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE UNSPORTSMANLIKE CONDUCT
CONFLICT IN THE RULES

Глава 12. Положения Чемпионата Европы  
Раздел 12.1. Чемпионат Европы  
Раздел 12.2. Место проведения  
Раздел 12.3. Флаги и гимны  
Раздел 12.4. Национальные сборные  
Раздел 12.5. Ростеры и Полномочный Комитет  
Раздел 12.6. Правила игры  
Раздел 12.7. Судейство  
Раздел 12.8. Споры и протесты  
Раздел 12.9. Оборудование  
Раздел 12.10. Система квалификаций  
Раздел 12.11. Награды  
Раздел 12.12. Особые условия

EUROPEAN CHAMPIONSHIPS REGULATIONS  
EUROPEAN CHAMPIONSHIP  
VENUES  
FLAGS AND ANTHEMS  
NATIONAL TEAMS  
ROSTERS AND CREDENTIALS COMMITTEE  
GAME RULES  
REFEREEING  
DISPUTES AND PROTESTS  
EQUIPMENT  
QUALIFICATION SYSTEM  
AWARDS  
SPECIAL CIRCUMSTANCES

ГЛАВА 1. ПРАВИЛА

Раздел 1.1. Общие положения

- 1.1.1. Основная цель проведения турниров по пейнтболу – определение рейтинга лучших команд, поощрение спортивных навыков участников, рост их профессиональной подготовки, а так же – продвижение Пейнтбола как спорта в Европе.
- 1.1.2. Данные Правила определяют условия организации и проведения турниров.
- 1.1.3. Правила включают в себя регламент турнира, а так же организационные вопросы.
- 1.1.4. Правила игр так же описаны в других положениях, поэтому дисциплинарные меры, которые могут быть применены помимо судейских решений, не отражены в данном документе.
- 1.1.5. Национальные Федерации могут опубликовать дополнения к данному Своду Правил, если эти дополнения не будут противоречить текущим правилам и Своду Правил.
- 1.1.6. Правила EPBF и Правила Пейнтбола должны полностью соблюдаться на всех турнирах и всеми участниками и организаторами.
- 1.1.7. Необходим специальный курс обучения судей для правильной трактовки правил и работы с ними. Данный курс обучения можно пройти в Организации «ЕвроРеф» или у аккредитованного Судейского Комитета Национальных Федераций.
- 1.1.8. Судейский Комитет Национальной Федерации, аккредитованный Организацией «ЕвроРеф», является единственной компетентной структурой, к которой могут обращаться игроки.

Раздел 1.2. Безопасность игроков

- 1.2.1. Меры предосторожности
- В данном Своде правил отражены штрафы и наказания. Однако, важно еще раз напомнить основные принципы техники безопасности и предосторожности в течение пейнтбольных турниров и других пейнтбольных мероприятий.
- (а) Всегда носите специальные пейнтбольные маски в любом месте, где могут быть использованы пейнтбольные маркеры (игровая зона, техническая зона, зона пристрелки и т.д.)
- (б) Всегда надевайте заплечную на ствол маркера там, где ношение масок обязательно.
- (в) Соблюдайте режим скорости вылета шара. Каждый игрок должен убедиться, что его маркер не стреляет больше 300фс.
- (г) Разрешены только воздушные системы и системы CO2. Никогда не используйте пророченные коблы, или коблы, не прошедшие сертификацию. Никогда не используйте и не пытайтесь разобрать коблу, если это противоречит инструкции производителя.
- 1.2.2. Честная игра
- Желание победить ни в каком случае не должно нарушать честный ход игры или угрожать безопасности игрока или окружающих.
- 1.2.3. Средства личной защиты
- Данные рекомендации распространяются на всех игроков. В случае отказа от их соблюдения, ответственность за все возможные инциденты, связанные с отсутствием личной защиты снимается с судей и организаторов. Ответственность ложится на самого игрока. См. раздел 6.4.

Раздел 1.3. Определения

- Пейнтбольный шар (сокращенное название «шар») – это сферическая желатиновая капсула, наполненная нетоксичной и водорастворимой краской. Этот продукт не должен засорять окружающую среду, где проводится мероприятие с его использованием. Он так же должен быть биоразлагаемым в короткий период времени, в соответствии с метеорологическими стандартами местности, где проводится соревнования по пейнтболу.
- 1.3.1.
- 1.3.2. Корпус маркера: предмет, содержащий механизм стрельбы.

REGULATIONS

GENERAL TERMS

The main purpose of a paintball tournament is to define and rank the best teams, to encourage the athlete's skills growth and training, and to promote Paintball as a sport in Europe.

The Regulations define the conditions under which a tournament is to be held and set the organization guidelines.

The Regulations Department includes the tournament regulations and organization process.

Game Rules are described in other Department, so disciplinary matters that may occur in addition to referees decisions are not detailed here.

Any EPBF-affiliated National Federation can publish additions to the rules as long as these additions do not contradict the Rules Book.

The EPBF Regulations and Game Rules in force shall apply to every EPBF tournament organizer or participant.

A specific course for referees is mandatory for correct interpretation and appliance of this Rules Book. This course can only be done by the EuroRef Organization or authorized National Referee Body.

National Referee Body, authorized by EuroRef Organization is the only competent structure which players can refer to.

PLAYERS SAFETY REMINDER

Precautionary principles

Possible penalties are detailed along this Rules Book. However, it is important to remind basic principles related to precaution and security during paintball tournaments but also any paintball event.

Always wear dedicated paintball goggles wherever paintball markers can be used (gaming zone, technical zone, etc.).

Always wear dedicated paintball goggles wherever paintball markers can be used (gaming zone, technical zone, etc.).

Respect speed limit. Any player must be sure that his paintball gun does not shoot over 300 feet per second.

Only air and CO2 systems are allowed. Never use an expired bottle, a non CE standards fitting bottle. Never use product or do manipulation on your bottle if this does not meet the manufacturer's requirements.

Fair Play

Willing to win must never, in any case, prevail to fair play or security concern on you or the others.

Personal protections

These commitments engage players and not accepting to follow them discharge referees and organization to any incident or accident that could happen due to the lack of personal protections. Players are the only responsible to their own safety. See Section 6.4

DEFINITIONS

Paintball (simply called "paint") is a spherical gelatin capsule, filled with a non-toxic and water-soluble dye. This set must not deteriorate the environment where this activity occurs. It must also be entirely biodegradable in a short period of time under the specific meteorological standards where paintball has been played.

Marker body: object, containing paintball shooting mechanism.



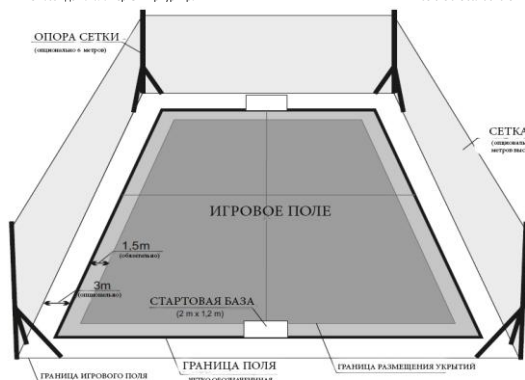
1.3.3.	Триггер (курок): часть маркера, нажатием на которую игрок осуществляет процесс стрельбы пейнтбольными шарами.	Trigger: part of the marker, which player activates to shoot a paintball.
1.3.4.	Воздушная система: портативный контейнер (колба), служащая для хранения газа, необходимого для реализации процесса стрельбы маркера пейнтбольными шарами.	Air system: portable container, used to stock the gas that the marker needs to shoot a paintball.
1.3.5.	Фидер: емкость для шаров, крепящаяся к маркеру	Loader: balls tank, fixed to the marker.
1.3.6.	Туба: пластиковый контейнер для переноски определенного числа пейнтбольных шаров.	Pod: Plastic container to carry a limited number of paintballs.
1.3.7.	Харнес (разгрузка): оборудование для переноски туб.	Harness (backpack): Equipment to hold the pods.
1.3.8.	Ствол: трубка, через которую вылетает шар при стрельбе.	Barrel: tube, where the ball is shot through.
1.3.9.	Маркер: пейнтбольное ружье, состоящее из воздушной системы, ствола, фидера. Технические характеристики пейнтбольных ружей описаны в соответствующем положении. Каждый пейнтбольный маркер должен соответствовать этим параметрам, чтобы быть допущенным к использованию на пейнтбольных полях.	Marker: paintball gun, composed with air system, marker body, barrel and loader (also known as hopper or feeder). Technical requirements related to paintball guns are detailed in a specific department. Every paintball gun must fit these requirements to be allowed for use on a field.
1.3.10.	Маркеры делятся на следующие типы по их автономности и системе зарядки: (а) Базовый класс: Маркеры базового класса ограничиваются стрельбой в 11 шаров, при этом 1 шар уже находится в положении стрельбы, а 10 остальных хранятся в специализированном фидере. (б) Помповый класс: Помповые пейнтбольные маркеры предполагают ручную систему перезарядки с использованием помпы, расположенной на или под стволом, а шаг помпы должен быть не менее размера пейнтбольного шарика. (в) Полуавтоматический класс: Полуавтоматические пейнтбольные маркеры характеризуются тем, что каждый последующий шар автоматически подается после каждого выстрела. Выстрелы не могут быть автоматическими после одного нажатия на триггер.	Markers are divided in the following types regarding to their autonomy and recharging mode: Stock class: Stock class guns do not exceed autonomy of firing of 11 balls, considering one ball is ready to be shot and the other 10 are stocked in a dedicated hopper. Pump: Pump paintball guns needs a manual recharging system using a pump located on or under the barrel and its run must fit «minimal» the size of the paint ball used.
1.3.11.	Скорость (fps): скорость полета пейнтбольного шара в футах за секунду.	RT format: The goal is the same but you need to perform this goal a certain amount of times to win the game. The name of the game is called «Race to» plus the number of times you need to get points to win the game (e.g.: Race-to-2 means the team needs to touch 2 times the opposite base without being marked to win the match.) Semi-automatic: Semi-automatic paintball guns are characterized by the fact that another paint ball is automatically fed after each shot. Shots cannot be automatic using a single pressure on the trigger.
1.3.12.	Рампинг (temp стрельбы), ROF (bpps): количество шаров, выпущенных за секунду	Velocity (fps): velocity of paintballs in feet per second. Ramping, Rate Of Fire – ROF (bpps): quantity of paintballs shoot per second.
1.3.13.	Категории определяют максимальное число игроков команды, разрешенное в данной игре на одном игровом поле в начале игры. Обычно это число: 3,5,7 или 10.	Categories define the maximum number of players allowed in the same time in the paintball field at the start of the game. It can usually be 3, 5, 7 or 10.
1.3.14.	Форматы матчей: (а) Формат игры с участием определенного количества игроков (М формат): цель игры дотронуться до базы соперника непоразженным. Для победы в матче достаточно один раз это реализовать. (б) Формат игры до определенного количества очков (Race-To формат): Цель матча такая же, однако, необходимо реализовать это определенное количество раз (раундов). Название игры состоит из «Race-To» и количества выигранных раундов, необходимых для победы в матче. Например, Race-To-2 означает, что команде необходимо дважды дотронуться непоразженными за время матча, чтобы выиграть его.	Game formats: M format: The goal is to touch the opposite base without being marked. Doing so only one time is enough to win the match. RT format: The goal is the same but you need to perform this goal a certain amount of times to win the game. The name of the game is called «Race to» plus the number of times you need to get points to win the game (e.g.: Race-to-2 means the team needs to touch 2 times the opposite base without being marked to win the match.)
1.3.15.	Типы матчей: Каждая Федерация или Организация, относящаяся к EPBF, может адаптировать один или более форматов игр. Эти форматы могут носить название Организации и детальное описание форматов должно быть доступно игрокам.	Game types: Each EPBF-affiliated Federation or Organization is free to adopt one or any amount of formats. These formats can be named by those Organizations, but detailed description of each format should be provided to players.
1.3.16.	Укрытия могут быть самостоятельными или сооружены из нескольких. Если укрытие собрано из нескольких частей, эти части должны быть скреплены между собой так, чтобы оставался минимальный зазор между ними.	Obstacles are built from one or many parts. When an obstacle is built from more than one part, these parts then must be stuck together, so that it leaves as little free space as possible.
1.3.17.	Средства безопасности: маска, чехол на баллон и заглушка являются частью средств безопасности.	Safety materials: goggle, bottle cover and barrel sock are part of the safety material.
1.3.18.	Защитное снаряжение: все вещи, которые игроки надевают в качестве защитной одежды тела.	Protective gear: all the elements that players wear in a clothing manner to protect the body.
1.3.19.	Аксессуары: шомпола и средства очистки ствола, харнесы и пейнтбольные тубы.	Accessories: barrel cleaning tools, backpack and the paint ball pods.
1.3.20.	Стандарты допустимой толщины одежды и защитного снаряжения определяются стандартами хлопкового изделия, но не превышают 150г/м2.	Standard thickness for clothing and underwear is defined as a standard cotton piece not exceeding 150g/m².
1.3.21.	Неработоспособный маркер должен соответствовать следующим характеристикам: (а) Отсутствие пейнтбольных шаров в маркере и фидере (б) Система подачи воздуха отключена, если это технически возможно, и в корпусе маркера отсутствует воздух под давлением. (в) Электронный выключатель находится в положении OFF(выключено), если это технически возможно. (г) Ствол не накручен на маркер, или если ствол накручен, то необходимо надеть на него заглушку. Никакое другое оборудование и вещи не являются заменой заглушки, кроме помповых маркеров, где разрешены пробки.	Out of order gun should meet the following requirements: No paint ball in the marker (feeder included) or its loader. Gas feeding system is shut off when it is technically possible and no air pressure inside the marker. Electrical switch is on OFF position when it is technically possible.
1.3.22.	Фальш-старт соответствует одному из следующих условий: (а) Ствол не касается стартовой базы в момент стартового сигнала или прямо сразу после него. Кроме как, если игрок не стрелял или не совершал действия, направленные в сторону оппонента, между сигналом старта и касанием базы (так называемый Так-бэк). См. пункт 8.5.3. (б) Любая часть тела игрока находится за границей поля (будь то земля или сетка). (в) Игрок сделал один или несколько выстрелов в направлении соперника в промежутке между сигналом 10 секунд и стартовым сигналом.	The barrel is not mounted on the marker or, if the barrel is mounted on, it is necessarily covered with a barrel sock. Any other tool or equipment cannot replace the use of a barrel sock (except for pump markers where barrel plugs are permitted) False start can be considered if any of the following terms occur: The barrel is not touching the starting base at start signal or immediately after start signal, unless player have been shooting or posting towards opponents between start signal and touching the starting base (so called touch-back). See Article 8.5.3 Any part of player's body is in contact with the area (either ground or netting) outside of the field boundaries. The player has made one or multiple shot(s) directly towards the opposite between the 10 seconds signal and the start of the game.
1.3.23.	Попадание-раскол: игрок становится пораженным в следствии попадания в него или любую часть его оборудования пейнтбольного шарика, выпущенного из пейнтбольного маркера любым непоразженным игроком. Это называется попадание.	Hit – Impact: player is eliminated in case of being hit (personally or to any of his equipment) by a paintball, shot from paintball gun by live player. This is called a hit.
1.3.24.	Поражение: игрок считается пораженным в случае, если при расколе пейнтбольный шар оставляет на нем краску. Следы краски на игроке, не являющиеся следствием раскола шара, не считаются поражением. Судья может объявить игрока непоразженным, если судья считает, что попадание некорректно (например, если в игрока попал пораженный игрок оппонента), и должен затереть данное попадание как можно быстрее.	Elimination: player is eliminated when the paintball left some paint on him (valid hit). Paint traces on the players clothing that are not resulting from a hit are not considered as elimination. Referee can declare player clean if he (the referee) considers that the hit is not valid (e.g. player is marked by eliminated opponent) and therefore must wipe the hit off as soon as possible.
1.3.25.	Проверка игроков на краску (Пейнт-чек) осуществляется судьями на предмет раскола шаров на игроке. Проверка так же может быть осуществлена самим игроком, или игрок может пропросить это сделать судью, если он не может это сделать самостоятельно (просьба проверки).	Paint check is performed by referees for the purpose of determining if a paintball has broken on and marked a player. This action also can be done by player himself, or he can ask a referee when it is not possible to do it personally («paint check request»).
1.3.26.	Чистый игрок (непораженный игрок): игрок, не имеющий на себе пораженный.	Clean player: player is clean when he has no valid hits.
1.3.27.	Продолжение игры в пораженном состоянии: продолжение игровых действий будучи пораженным. Под продолжением игры в пораженном состоянии подразумевается следующее и не только: (а) продолжение стрельбы или иное воздействие на игроков соперника. (б) продолжение движения, кроме случаев движения по наискратчайшему пути, чтобы покинуть поле по указанию судьи. (в) разговоры, подача сигналов и другая коммуникация, направленная в сторону судей, соперников, зрителей или сокомандников. (г) препятствие атакующих действий игроков соперника или работы судей. (д) препятствие в работе судей по осмотру на предмет попадания. (е) Отстрел маркера или спуск воздуха и воздушной системы, а так же передача сокомандникам оборудования и пейнтбольных шаров. (ж) Не обозначение игрока себя пораженным (рука на голове). Штрафом за продолжение игры в пораженном состоянии является удаление с игрового поля игрока-сокомандника (штраф один-за-одного). В случае, если судья посчитает конкретный случай продолжения игры в пораженном состоянии существенно повлиявшим на ход игры и давшим преимущество команде пораженного игрока перед соперником, штрафом за это будет являться удаление двух игроков-сокомандников (штраф два-за-одного).	Playing on consists on continuing to act as a live player in the game after being eliminated. Playing on includes, but is not limited to: continuing to shoot or otherwise engage an opposite player; continuing to move, except with respect to exiting the field by the most direct route or at the direction of a referee; talking, signalling or otherwise communicating, either to a referee, opposing players, spectators or team-mates; impeding the progress of opposition players or a referee; hampering a referee in making a paint check or a call; discharging or degassing the marker or providing team-mates with paintballs or equipment; absence of elimination signal (hand on head) by the player. The penalty for playing on is the removal of a team-mate in a one-for-one call, unless in the referee's opinion such playing on has materially influenced the course of the game giving the offending player's team an advantage, in which case the penalty for playing on is the removal of two team-mates in a two-for-one call.

1.3.28.	1.3.28. Неигровое поражение: штраф, наложенный на человека, не принимающего участие в матче на поле (некорректная работа тренера или подсаживающего).	Virtual elimination: a penalty is given to a non-playing person (e.g.: invalid coaching).
	(а) Судья жестами объявляет игрока пораженным при отсутствии реального поражения от пейнтбольного шара (б) Неигровые поражения всегда предполагают наложение штрафа на непораженного игрока команды и рассматривается как стандартный штраф. (в) Неигровые поражения могут быть наложены только Старшим Судьей. Матч (игра) – соревнование между двумя командами на игровом поле в отведенное время (время матча) и в формате с одним или несколькими раундами. Если формат предусматривает больше одного раунда в нем могут быть один и более перерывов. См. раздел 8.1.	The referee makes the visual signal for elimination but no real elimination can be done.  Virtual eliminations are always accompanied by a penalty applied to one of the in game players and will be applied as if it was a standard penalty. Virtual eliminations should only be applied by the head referee.
1.3.29.	Раунд – период времени между началом матча (звуковым сигналом) или остановкой времени (в зависимости от формата игры) с непосредственным игровым процессом, который будет окончен в случае наступления любой из причин указанных в Разделе 10.1.	Game – Competition of two teams on the field during a predetermined period of time (game time) and format with one or more rounds. When the format has more than one round it may have one or more time breaks (see Section 8.1).  Round – Period of time between buzzer start or time break (according to the game format) with playing action that will finish when any situation of Section 10.1 is met.
1.3.30.	Занос флага - заносом флага считается ситуация, когда непораженный игрок достигает базы соперника до окончания игрового времени и его статус "непораженного игрока" подтверждают судьи. Различные механические и электрические приборы могут быть использованы для реализации заноса флага.	(Flag) Hanging: A valid (flag) hanging is characterized by the fact that a «clean» player has reached the opponent's base before the end of the gaming time and his «clear» status has been confirmed by a referee. Some mechanical or electrical systems can complete this action.
1.3.31.	Пойнт (или выигранный раунд) – каждый раз когда по окончании раунда применимо любое из описанных в Разделе 10.1. событий.	Point (or Valid Round) – every time a round finishes and any situation of Section 10.1 is met.
1.3.32.	Выбрасывание: чтобы выбросить предмет, или часть его, игрок должен перестать его использовать или перестать носить и выбросить его на расстояние, превышающее 2 метра.	Abandon: in order to abandon an object, or a part of it, a player must not use or wear it anymore and must separate himself 2 meters from it.
1.3.33.	Неспортивное поведение - любой жест или фраза, демонстрирующая потерю самоконтроля в рамках игры. В том числе, но не ограничиваясь: намерение нанести повреждения сопернику, провокационные жесты и фразы, адресованные любому человеку (игроку, судье, представителю организатора или зрителю) а так же любые другие неправомерные действия и т.д.	Unsportsmanlike behaviour occurs when any gesture or talking demonstrates the loss of self-control in a sporting way. This includes, but not only, the willing to hurt, insulting words or gestures towards anybody (players, referees, referees, organization representatives, spectators) and any kind of deterioration, etc.
1.3.34.	(а) Как правило, поведение игрока должно быть безупречно и должно демонстрировать пример самоконтроля, учитывая использование в игре пейнтбольных маркеров.  (б) Любое неправомерное действие будет считаться неспортивным поведением	As a principle, the paintball player behavior must be blameless and be considered as an example of self-control which is mandatory with the use of paintball guns.  Any kind of misconduct will be considered as unsportsmanlike behaviour.
<b>Раздел 1.4. Официальные турниры (соревнования)</b>		<b>OFFICIAL TOURNAMENTS (EVENTS)</b>
1.4.1.	Официальный турнир EPBF (Европейской Федерации Пейнтбола) - это турнир, организованный непосредственно EPBF или одним из ее участников (Национальная Федерация или другой Организацией, признанной EPBF), который проходит с соблюдением правил и рекомендаций EPBF. Турниры EPBF могут быть следующими: (а) Чемпионаты Европы: Мужской, Женский, Юношеский и Ветеранский (40 лет и старше). (б) Национальные соревнования: Европейские Серии и Международные турниры, организованные членами EPBF и проходящими под эгидой EPBF. (в) Национальные соревнования: Национальные Лиги или турниры, организованные Национальными Федерациями, входящими в EPBF.	The official EPBF tournament is a tournament, organized by the EPBF itself or an EPBF member (National Federation or other Organization, affiliated or recognized by EPBF), which is held according to the EPBF Rules and requirements. The EPBF tournaments can be held as follows:  European Championships: Men, Women and Youth U19 and Veterans 40+.  International events: European Series and International events organized by EPBF members and recognized by EPBF. National events: National Leagues or events organized by National Federations which are the EPBF members.
1.4.2.	Официальные соревнования EPBF проводятся согласно сезонному календарю, утвержденному EPBF, а так же Национальными Федерациями или Европейскими Сериями, утвержденными EPBF.	The official EPBF tournaments are held according to the Seasonal events schedule established by EPBF, National Federations or European Series and approved by the EPBF.
1.4.3.	Турниры EPBF могут быть классифицированными по следующим категориям: (а) <b>Комплексные</b> (мужчины, женщины и молодежь играют вместе), (б) <b>Мужские</b> (только мужчины), (в) <b>Женские</b> (только женщины), (г) <b>Юношеские</b> (только молодежь до 19 лет, на основании года рождения), (д) <b>Ветеранские</b> (игроки в возрасте 40 лет и старше).	The EPBF tournaments can be classified in following categories: complex (men, women and youth play together); men (men only); women (women only); youth (youth under 19 only, according to the year of birth). veterans (40 years and older).
<b>Раздел 1.5. Официальные языки</b>		<b>OFFICIAL LANGUAGE(S)</b>
1.5.1.	Официальным языком является: (а) Английский язык для Чемпионатов EPBF и Международных Турниров EPBF (б) Национальные языки для Национальных соревнований. В случае, если в соревнованиях принимают участие иностранные команды, Английский должен быть использован как второй язык соревнований.	The official language is: English for EPBF Championships and EPBF International events;  National language(s) for the National events and if there are international teams participating, English should be used as a second language.
<b>Раздел 1.6. Турнирные Правила</b>		<b>TOURNAMENT REGULATIONS</b>
1.6.1.	Вся информация о соревновании и его участниках должна быть включена в Турнирные Правила, которые будут опубликованы организаторами, и должны соответствовать Правилам EPBF и другим нормативным актам.	All the information about the event and participants should be included in the Tournament Regulations, which is developed by the organizer and should fit the Rules and other EPBF requirements.
1.6.2.	Правила должны содержать следующие пункты: * Информацию об организаторах турнира, * Дату соревнования, место проведения, схему проезда от аэропортов, железнодорожных вокзалов и на автомобиле, * Информацию об участниках, * Информацию о форматах игр, * информацию о призах, * информацию о вступительных взносах, * Информацию об условиях регистрации и регистрационную форму, * Информацию об отелях, ресторанах и ночной жизни Правила должны быть опубликованы на официальном сайте организаторов:  * Для Национальных соревнований - не позднее, чем за 1 месяц до соревнования,  * Для Международных соревнований - не позднее, чем за 6 недель до соревнования,  * Для Европейских Чемпионатов - не позднее, чем за 8 недель до соревнования.	The Regulations should consist of the following items: Tournament management;  Venue date, location and directions from main airports, trains stations or highways; Participants; Paintball format; Prizes; Entry fees; Registration conditions and registration form; Information about hotels, restaurants, night life, and similar. The Regulations should be published on the organizer's homepage as follows:  National events – minimum 1 month before the event;  International events – minimum 6 weeks before the event;  European Championships - minimum 8 weeks before the event.
1.6.4.	Все изменения и дополнения в Правила могут быть внесены не позднее, чем за 2 недели до даты начала соревнования. Все участники соревнования должны быть проинформированы об изменениях организаторами.	All changes and additions to the Regulations can be made until 2 weeks before the starting date. All the participants shall be informed about the latest changes by the organizer.
<b>Раздел 1.7. Средства Массовой Информации</b>		<b>MEDIA</b>
1.7.1.	Только аккредитованные представители имеют право снимать видео, фотографировать, записывать на диктофон и вести запись игр иными способами. Представители СМИ должны зарегистрироваться у организаторов до начала соревнований и получить специальный медиа-пропуск.	Only authorized individuals will be allowed to film, photograph, tape or record games. Media personnel must apply at the administration table at the start of each event and, if approved, the organizer will assign an according press/media pass.
1.7.2.	Фотографы и представители СМИ должны находиться за пределами игрового поля, отмеченными специальной разметкой, а так же должны делать свою работу, скоординировавшись с судьями и другими сотрудниками лиги, особенно в случае возможного вмешательства или влияния на ход игры.	Photographers and other media personnel are not allowed within the marked boundaries of the playing field during a game, and are required to do their work in cooperation with the referees and other league personnel, especially if it regards the possibility of impeding or influencing a game.
1.7.3.	Фотографы и представители СМИ могут быть допущены за пределы разметки игрового поля, в случае если это не запрещено. Каждый раз, перед тем, как выйти за пределы игрового поля необходимо получить разрешение старшего судьи поля.	Photographers and other media personnel may be allowed within the netted area of an arena unless restrictions are imposed by events officials. Always before entering a netted area it is mandatory to get head ref permission.

<b>Раздел 1.8. Рейтинг EPBF</b>		<b>EPBF RANKING</b>
1.8.1.	Рейтинг EPBF складывается из суммы результатов Международных и Национальных EPBF Турниров.	The EPBF Ranking consists on a list with the sum of the results from international and National EPBF tournaments.
1.8.2.	Рейтинг EPBF будет включать в себя все результаты с 1-ого января по 31 декабря. В начале каждого года рейтинг будет обнулен и начат заново.	EPBF Ranking will include all results from the 1st of January until the 31st of December. At the beginning of each year the ranking will be reset and starts over.
1.8.3.	Все Члены EPBF должны предоставить EPBF календарь Международных и Национальных соревнований в начале года для включения их в календарь EPBF. Для включения соревнований в календарь, организатор должен направить информацию о нем секретарю EPBF не позднее, чем через 2 недели после окончания турнира.	All the EPBF Members shall supply the EPBF with their International and National events schedules at the beginning of a year to include it into the EPBF Schedule. To be included, the organizer should send it to the EPBF Secretary until 2 weeks after the tournament has finished.
1.8.4.	В зависимости от масштаба и количества участников, рейтинг турниров EPBF делится на следующих группам: (a) Турниры Большого Шлема (Grand Slams) - для масштабных Европейских Серий (b) Мастерс - для небольших Европейских серий и открытых Международных Турниров. (a) EPBF 600 - для национальных соревнований с количеством участников более 100 человек. (r) EPBF 400 - для национальных соревнований с количеством участников от 51 до 100. (d) EPBF 240 - для национальных соревнований с количеством участников до 50 человек. (e) EPBF WS - для национальных зимних серий.	According to the dimension and number of participants, the EPBF ranked tournaments are divided into following groups: Grand Slams - for the large European Series; Masters – for the small European Series and Open International events; EPBF 600 – for National events with over 100 participants; EPBF 400 – for National events with 51 - 100 participants; EPBF 240 – for National events with up to 50 participants; EPBF WS - for National Winter Series.
1.8.5.	Команды получают рейтинг EPBF согласно таблице рейтинга (Приложение 1).	Teams get points into the EPBF Ranking according to the Ranking table (Appendix #1)
1.8.6.	Команда может принять участие в неограниченном количестве соревнований, чтобы заработать рейтинговые очки, однако команда может одновременно принимать участие только в одном соревновании.	There is no limit of events that a team may participate to obtain ranking points, but the team can play only in one event at the same time.
<b>ГЛАВА 2. РЕКОМЕНДАЦИИ К ИГРОВОМУ ПОЛЮ</b>		<b>PLAYING FIELD REQUIREMENTS</b>
<b>Раздел 2.1. Соблюдение правовых норм</b>		<b>LEGAL COMPLIANCE</b>
2.1.1.	Во избежание травм и инцидентов, угрожающих жизни, участников и зрителей, на каждом соревновании EPBF должен быть дежурный параметик или карета Скорой Помощи до окончания последних игр.	To prevent the event's participants or spectators of any health accidents or injuries that may occur, each EPBF event should have on location a Paramedic or Ambulance on duty until all games are finished.
2.1.2.	У организаторов должны быть копии страховых сертификатов, подтверждающих безопасность места проведения соревнования.	Copies of insurance certificates proving that the tournament location is safe.
2.1.3.	На месте проведения соревнования должно быть свободное место для проезда и парковки экстренных служб.	Free parking area reserved for emergency.
<b>Раздел 2.2. Ответственность</b>		<b>RESPONSIBILITY</b>
2.2.1.	Организатор несет ответственность за обеспечение безопасности и других требований, указанных ниже. Организатор должен быть немедленно проинформирован, если во время соревнования будет замечено нарушение любого из этих правил, которое отражается на игроках, судьях, персонале или зрителях, турнир должен быть остановлен до устранения данного нарушения.	It is a responsibility of the organizer to provide all of the safety and other requirements listed below. During the event if any tournament participant notices a violation of any of these rules which affects players, referees, staff or spectators, the event organizer should be informed immediately and the tournament stops until the safety will be restored.
2.2.3.	Каждый случай нарушения должен быть направлен на рассмотрение в Национальную Федерацию или EPBF для принятия решения о качестве организации.	Each case of violation of this section must be passed to National Federation or EPBF for the final decision about the organization quality.
<b>Раздел 2.3. Организация турниров</b>		<b>TOURNAMENT ARRANGEMENT</b>
2.3.1.	Зона организаторов (a) Зона организаторов используется для: * регистрации участников соревнований, * справочной информации, * размещения медицинских сотрудников при необходимости, (b) Эта зона должна быть доступна для игроков и зрителей, (a) Она должна включать в себя зону проезда и парковки экстренных служб, (r) В этой зоне так же должны быть представлены таблицы результатов в течение всего турнира. Таблица результатов должна быть видна всем игрокам и зрителям.	Organization Area This area is reserved for the organization and used for: I Registration of tournament participants; II Reception and public information; III Location for medics if necessary This area should be available for players and public. It includes parking area reserved for medics Also in this area should be exposed the score tables with all scores during the tournament. The score table should be visible to all players and spectators.
2.3.2.	Зона общего доступа (a) Эта зона включает в себя все места для свободного перемещения игроков и зрителей, включая места около игровых полей для просмотра игр. (b) Все ограждения должны быть явно обозначены, содержать информационные таблички с предупреждениями, а так же надежно закреплены, чтобы избежать случайного проникновения за их пределы. (в) Маркера в этой зоне разрешены вне сумок только в случае, если они выключены и на ствол надета заглушка. Сумка должна быть всегда вместе с маркером, чтобы в случае необходимости была возможность его убрать. Нарушение данного правила влечет дисквалификацию игрока, а так же могут быть применены другие штрафные санкции.	Public Area This area includes other areas where the public can move freely, including areas surrounding the playground to watch the games. All boundaries must be clearly identified, marked with information boards and appropriate warning and secured, so that the public cannot get out by accident. Markers are allowed out of its bags in this area, only if they turned off and with a barrel sock. A bag should be kept with a marker so it can be stored on request. Violating of this rule causes a disqualification from the tournament, other penalties can be applied.
2.3.3.	Зона размещения игроков (a) Охраняемая зона, где игроки могут хранить свое оборудование и готовиться к играм, а так же во время игр в пит-зонах (только для форматов игр до нескольких очков). (b) Доступ в эту зону разрешен только зарегистрированным участникам команд, судьям, представителям СМИ, персоналу и официальным представителям соревнований. (в) Маркера в этой зоне должны быть выключены и на ствол должна быть надета заглушка. Нарушение этого правила влечет дисквалификацию игрока, а так же могут быть применены дополнительные штрафные санкции. (r) в пит-зонах маркера должны быть выключены и на ствол должна быть надета заглушка.	Players Area Secured area, where players can store their equipment and prepare for games, and during the games in Pit-areas (using for RT format only). Access to this area is limited only to registered teams members, referees, media, staff or the tournament officials. Markers in this area should be turned off and with a barrel sock. Violating of this rule causes a disqualification from the tournament, other penalties can be applied.
2.3.4.	Зона пристрелки (a) Охраняемая зона, где игроки могут настроить свои маркера со стрельбой. (b) Доступ разрешен только игрокам и судьям.	Shooting Area Secured area, where players can adjust their markers with shooting. Access is limited only to players and referees.
2.3.5.	Игровая зона (a) Это зона, где непосредственно проходит игры. Она так же называется "игровое поле". (b) Доступ в эту зону разрешен судьям, играющим командам, аккредитированным старшим судьей поля представителями СМИ и техническому персоналу (в случае необходимости). (a) Запрещенное оборудование не разрешено в данной зоне. (r) Ношение масок обязательно в этой зоне. (d) Доступ в эту зону разрешается только старшим судьей поля.	Playing Area This is the area where the games are held. It is also called "field" or "playground". The access is limited to referees, playing teams, media authorized by the Head referee of the field and technical staff (if necessary). Prohibited equipment is not allowed in this area. Wearing goggles is a mandatory for everyone in this area. Only the Head referee of the field can allow the access to the playing field.
2.3.6.	Зона пораженных игроков (Дедбокс) (только для M формата) (a) эта зона находится внутри игрового поля, или снаружи около выхода на игровое поле, и предназначена для размещения пораженных игроков до окончания игры. (b) Маркера в этой зоне должны быть выключены и на ствол должна быть надета заглушка. Нарушение этого правила влечет дисквалификацию, а так же могут быть применены другие штрафные санкции.	Deadbox Area (for M format only) This area is located inside the field or outside near the field entrance, and is a place for eliminated players to stay till the game is over. Markers in this area should be turned off and with a barrel sock. Violating of this rule causes a disqualification from the tournament, other penalties can be applied.
2.3.7.	Зона судей (a) Эта зона предназначена для размещения судей. (b) Игрокам запрещен доступ в эту зону, за исключением капитанов команд, когда им необходимо поговорить со старшим судьей поля. (в) Маркера в этой зоне запрещены в любом виде.	Referees Area This area is designated for referees. Players are not allowed in this area, except team Captains, when they need to communicate with the Head referee of the field. Markers are not allowed in this area in any kind.

#### Раздел 2.4. Размер поля и рекомендации

- 2.4.1. Игровое поле должно быть прямоугольным. Размеры поля для разных форматов игр могут быть следующими:  
(а) 3М (пятикратный), 7М (семерный) и форматы игр до нескольких очков: 45°36 метров, с не менее чем 35 укрытиями  
(б) 3М (тройной) формат: 45°25 метров, с не менее чем 25 укрытиями.
- 2.4.2. Стартовая база должна быть 2\*2,1 метра и должна быть размещена в центре задней границы поля.
- 2.4.3. Минимальное количество укрытий: 25 для формата 3М(тройной) и 32 для формата 5М (пятикратный).
- 2.4.4. Границы игрового поля должны быть четко размечены и размещены не ближе, чем 1,5 метра от сетки.
- 2.4.5. Укрытия должны быть размещены не ближе, чем 1,5 метра от границы поля. Порядок укрытий на поле должен соответствовать официальной схеме поля соревнований.
- 2.4.6. Каждое поле должно быть оборудовано двумя пит-зонами для команд на каждом из краев игрового поля и палаткой судей между пит-зонами.
- 2.4.7. Чтобы соответствовать требованиям форматов игр до нескольких очков, игровое поле должно быть оборудовано электронным табло с таймером, стартовым сигналом, консолью управления, а так же громким звуковым сигналом.
- 2.4.8. Игроки и участники команды не могут менять игровое поле. Намеренное изменение расположения игрового поля повлечет удаление игрока. Любой игрок, намеренно меняющий расположение поля до или во время турнира будет отстранен от участия в текущем турнире.
- 2.4.9. Для Чемпионатов EPBF, Международных и Национальных турниров, все игровые поля должны быть доступны для просмотра любой командой-участницей не позднее, чем за 15 часов до начала первых игр турнира.



#### FIELD SIZE AND REQUIREMENTS

The field of play must be rectangular. Field size requirements for different paintball formats are as follows:  
5M, 7M & RaceTo formats: 45x36 metres with at least 35 obstacles;  
3M format: 45x25 metres with at least 25 obstacles.  
A base must be 2x1.2 metres wide and placed in the middle of the back boundary of the field.  
Minimal number of obstacles: 25 for 3man format and 32 for 5man.  
The playing field boundary shall be marked clearly and placed a minimum of 1.5 meters off the netting.  
Obstacles should be placed a minimum of 1.5 meters off the boundary. The order of the obstacles on the field should meet the official events layout.  
Each field must be provided with 2 pit-areas for the teams on each side of the field and a referee's tent between the pit-areas  
To meet the RT format requirements, field should be provided with the electronic scoreboards with a timer, base buzzers, operating console and loud sound signals.  
No player or team member is allowed to change the playing field at any time. Altering the field layout during the game on purpose will lead to elimination of that player. Any player altering the field at any other time before or during the tournament will be suspended for that on-going tournament.  
For the EPBF Championships, International and National events, all playing fields should be available for review by any team competing in the tournament at least 15 hours before the start of the first games.

#### Раздел 2.5. Безопасность на поле

- 2.5.1. Игровое поле должно быть расположено на плоской, выровненной поверхности для избежания травм спортсменов, и должно быть полностью огорожено сертифицированной сеткой для соблюдения безопасности.
- 2.5.2. Укрытия должны быть жестко зафиксированы, колышки и крепежные инструменты не должны торчать из укрытий.
- 2.5.3. Сетка должна быть не менее 5 метров высотой для формата 5М (пятикратный) и не менее 3 метров высотой для формата 3М (тройной).
- 2.5.4. Сетка должна быть смонтирована на прочных опорах (стойках), не менее 5 метров высотой с надежными креплениями верхнего и нижнего контуров.
- 2.5.5. Выходы на игровое поле должны быть защищены от попадания с поля.
- 2.5.6. Пит-зоны должны быть полностью огорожены сеткой и защищены от прохода зрителей и игроков, не являющихся участниками играющих в настоящий момент команд.

#### FIELD SAFETY

A playing field is defined by a flat, levelled surface to avoid injuries on athletes and completely surrounded by league approved netting to ensure safety.  
The obstacles must be securely fastened; pegs and fixing tools should not stick out of the obstacles.  
Netting should be minimum 5m in height (minimum 3m in height for 3M format).  
Netting should be mounted on solid racks (towers), minimum height of 5 meters, with a reliable fixing of the upper and lower contour.  
Field entrances should be secured to avoid paintballs being shot off the field.  
Pit-area should be completely surrounded by netting and protected against access by spectators and players who are not members of teams.

#### ГЛАВА 3.

##### ОРГАНИЗАТОРЫ ТУРНИРА

#### Раздел 3.1.

##### Официальные представители

- 3.1.1. Официальным представителем является представитель Национальной Федерации или EPBF, в зависимости от рейтинга турнира.
- 3.1.2. Официальный представитель несет ответственность за качество организации и выполнение стандартов безопасности.
- 3.1.3. Официальный представитель должен быть представлен всем капитанам команд-участниц.
- 3.1.4. Присутствие официального представителя необходимо для подтверждения статуса турнира EPBF.

#### TOURNAMENT OFFICIALS

##### OFFICIAL REPRESENTATIVE

Official representative is the representative of the National Federation or the EPBF, depending on the tournament rank.  
Official representative is responsible for ensuring of the organization quality and safety standards fulfillment.  
Official representative should be represented to all the team captains on the event.  
A presence of Official representative is necessary to keep the status of an EPBF relative tournament.

#### Раздел 3.2. Главный судья

- Главный судья несет ответственность за соблюдение текущих правил и положений на турнире, распределяет обязанности между судьями, назначает Судейскую Комиссию, кроме случаев, когда это предусмотрено решением организаторов турнира. Старший судья возглавляет Судейскую комиссию.
- 3.2.1. Главный судья должен провести собрание судей вечером перед турниром. Время и место проведения собрания должно быть опубликовано на сайте организаторов не позднее, чем за одну неделю до старта соревнований. Целью данного собрания является обзор расписания, правил и других организационных моментов для судейского персонала турнира.
- 3.2.2. Главный судья должен провести собрание до турнира, а так же по окончании турнира, чтобы подвести общие итоги, а так же обсудить случаи, требующие коллегиального решения.
- 3.2.3. Главный судья несет ответственность за:
- \* Проведение собрания капитанов перед началом игр с представителями команд, а так же инструктаж судей.
  - \* Проведение инспекции места проведения турнира, оборудования и инвентаря.
  - \* Соблюдение правил безопасности на турнире.
  - \* Приостановку или прекращение проведения турнира по соображениям безопасности.
  - \* Решение по нарушению правил турнира участниками и принятие мер относительно них.
  - \* Составление отчета о турнире для организаторов по завершению турнира.
- 3.2.5. Главный судья в праве:
- \* Переносить старт начала игр при необходимости.
  - \* Отменять или приостанавливать игры в связи с ухудшением погодных условий.
  - \* Заменять и перемещать судей между игровыми полями и внутри них.
  - \* Штрафовать и отстранять от турнира судей, не выполняющих свои обязанности.
  - \* Применять соответствующие санкции к любому участнику турнира за нарушение правил и положений турнира.

#### REFEREE (REF) MANAGER

The Ref manager manages the tournament, responsible for the observance of existing rules and regulations on the tournament, allocates responsibilities among referees, and appoints the Credentials committee, except as provided solution organizations conducting competitions. The Ref manager leads the Credentials committee.

The Ref manager should hold a referees meeting on the eve of each tournament and the time and location of this meeting will be published on the organizer's website a minimum of one week prior to the start of the tournament. The purpose of this meeting is for the officiating staff to review schedules, rules and on-field assignments.

The Ref manager shall meet the referees before the tournament, at the end of tournament for discussion of the general results, and in other cases requiring collegial decision.

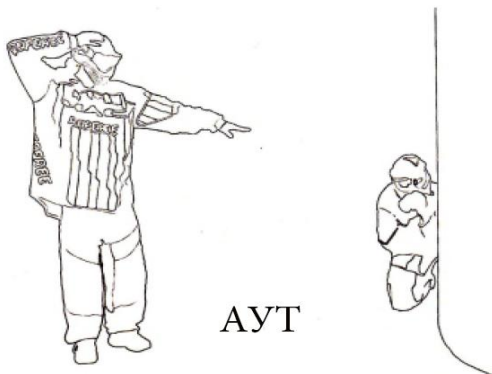
Ref manager is responsible for:

- ⌘ Holding the captains meeting before the games to meet with representatives of the teams and instructing referees;
- ⌘ Inspecting the tournament venue, equipment and inventory;
- ⌘ Implementing of the safety rules at the event;
- ⌘ Terminating or suspending the tournament for safety reasons;
- ⌘ Considering violating of the Rules by the tournament participants and making the proper decisions;
- ⌘ Submitting the tournament report to the organizer after the event.

Ref manager can:

- ⌘ Terminate the tournament start if necessary.
- ⌘ Cancel or suspend the tournament due to adverse weather conditions.
- ⌘ Switch referees between fields or inside the field.
- ⌘ To fine and/or remove from tournament a referee(s) who is not able to fulfill their duties correctly.
- ⌘ To impose the proper sanctions on any of the tournament participant for violating of the tournament rules and regulations.

3.2.6.	Главный судья не зависит от организаторов турнира или официальных лиц турнира.	The Ref manager does not depend on the tournament organizer or the tournament official.
3.2.7.	Главный судья должен быть представлен капитанам всех команд на турнире.	Ref manager should be represented to all the team captains on the event.
3.2.8.	Присутствие Главного судьи необходимо для подтверждения статуса турнира EPBF.	A presence of Ref manager is necessary to keep the status of an EPBF relative tournament.
3.2.9.	Настоятельно рекомендуется не совмещать функции официального представителя и Главного судьи, чтобы избежать возможного конфликта интересов.	It is strongly recommended not to combine the functions of Official representative and Ref manager to avoid potential conflicts of interest.
<b>Раздел 3.3.</b>	<b>Секретарь турнира</b>	<b>TOURNAMENT SECRETARY</b>
3.3.1.	Секретарь турнира несет ответственность за: (а) регистрацию команд и игроков, (б) организацию документооборота турнира: подготовительного (командные заявки, протоколы комиссий), турнирного (расписание игр, таблицы результатов), пост-турнирного (итоговый протокол турнира и т.д.). Секретарь турнира находится под руководством Главного Судьи.	Tournament Secretary is responsible for: teams and player's registration, processing the tournament documentation: preparatory (teams applications, Credentials Committee protocols), tournament (scoreboards keeping, games schedules) and aftertournament (tournament results protocol, etc.) Tournament Secretary operates under direction of Ref manager.
<b>Раздел 3.4.</b>	<b>Технические персонал</b>	<b>TECHNICAL CREW</b>
3.4.1.	Персонал, находящийся под руководством организатора турнира, занимающийся различными задачами по обеспечению логистики, контролю безопасности, уборке игровых полей, контролю и использованию складских помещений.	The staff under the responsibility of the tournament organizer may be assigned different tasks logistics, safety control, cleaning playgrounds, control and use of the storage area.
<b>ГЛАВА 4.</b>	<b>СУДЬИ</b>	<b>THE REFEREES</b>
<b>Раздел 4.1.</b>	<b>Команда судей</b>	<b>REFEREE TEAM</b>
4.1.1.	Команда судей состоит из: (а) Старший судья на каждом игровом поле, (б) Полевые судьи, (в) Судья-секретарь.	The Referees Team consists of: Headref on each field; Field Referees; Ref Secretary.
4.1.2.	На каждом поле должно быть не менее: (а) 6 полевых судей и один старший судья для формата 3М (тройки). (б) 8 полевых судей и старший судья для формата 5-7М (пятерики и семерки). (в) 10 полевых судей и старший судья для формата игры до нескольких очков.	Each field will be staffed with a minimum of: 6 Field Referees plus one Head Referee for 3M format; 8 Field Referees plus one Head Referee for 5-7M format; 10 Field Referees plus one Head Referee for RT format
4.1.3.	Все полевые судьи и старшие судьи поля находятся под руководством Главного судьи.	All Field Referees and Head Referees are under direct control of the Referee Manager.
<b>Раздел 4.2.</b>	<b>Старший судья поля</b>	<b>HEAD REFEREE (HEADREF)</b>
4.2.1.	Старший судья поля несет ответственность за процесс игры на своем поле, контролирует доступ на поле только разрешенным игрокам и участникам, докладывает Главному судье обо всех случаях нарушения правил, предупреждений, выданных игрокам, а так же об отстранениях и дисквалификациях.	Headref of the field is responsible for the course of games on his field, prevents the games from presence of unauthorized persons, report to the Ref manager about all cases of the rules violations, warnings made to players, suspensions and disqualifications made.
4.2.2.	Старший судья поля является единственным лицом, имеющим право получить жалобы от капитанов команды, а так же имеющих право давать разъяснения по наложенным штрафам.	The Headref is the only person authorized to receive complaints from team captains and to provide the proper explanations of penalties awarded.
<b>Раздел 4.3.</b>	<b>Полевые судьи</b>	<b>FIELD REFEREES (REFS)</b>
4.3.1.	Только судьи, аккредитованные Старшим судьей на этом поле, могут осуществлять деятельность на этом игровом поле.	Only referees authorized by the Head Referee of each field will be allowed to make calls on that field.
4.3.2.	Все судьи должны досконально знать все правила и положения EPBF и должны приложить максимальные усилия для эффективного выполнения задач судейства на протяжении всего турнира. Все судьи должны непредвзято выполнять свои обязанности и принимать объективные решения. Если судья будет уличен в подкуивании или необъективном судействе в пользу или против любой команды, он должен быть отстранен от судейства до окончания турнира. Любой подобный прецедент должен быть представлен на рассмотрение Судейской Комитету EPBF.	All referees shall be thoroughly familiar with the EPBF rules and regulations and shall put their best efforts in fulfil their duties as referees during the entire tournament. All referees shall perform their duties and shall make decisions in an impartial manner. If any referee is found to have performed a partial refereeing in his activities, for or against any team, such person shall be dropped from the referee staff for the remainder of the tournament. Any incident in question will also be presented to the EPBF Ref Committee.
4.3.3.	Судьи должны носить джерси, предельно выделяющиеся и отличающиеся от всех игровых джерси участников.	Referees must use jerseys that clearly distinguish them from all the players.
4.3.4.	Судьи не должны делать разъяснения или давать информацию командам в течение игры, кроме случаев вопроса безопасности, предупреждений, объявления нейтральных игроков и поражений.	Referees will not provide information to teams during the game, except those regarding safety concerns, warnings, neutrality and eliminations.
4.3.5.	Судья не должен своими действиями или бездействием сознательно раскрывать или скрывать положение игроков на поле во время игры. Судьи не могут препятствовать развитию игры.	Referees will not, through action or inaction, deliberately reveal or conceal the locations or actions of players during the course of a game. Referees will not obstruct the progress of the game.
4.3.6.	Все судейские действия и решения могут быть пересмотрены Старшим судьей поля. Все решения, утвержденные Старшим судьей поля являются окончательными и не могут быть изменены, кроме случаев его собственного изменения.	All the calls and decisions on a field can be reviewed by the Head Referee for that field. All the calls and decisions approved by the Head Referee are final, and may not be changed except by him.
<b>Раздел 4.4.</b>	<b>Судейские жесты</b>	<b>REFEREES HAND SIGNALS</b>
4.4.1.	Поражение "Аут" - судья должен обозначить игрока пораженным следующим жестом: одна рука на голову, а другая вытянута строго в направлении пораженного игрока. Если используется повязка на руку у игрока, судья после этого должен ее снять. Судья не может вернуть игрока в игру жестом, после объявления его пораженным. Во время объявления игрока пораженным судья должен четко и громко прокричать "АУТ".	Eliminated – Referee will signal when a player is eliminated by putting one hand on his head and pointing with the other hand well stretched and flat at the eliminated player. The referee will then pull the players armband (if being used). The referee cannot put a player back in after calling player eliminated with a hand signal. At the same time the referee shouts loud and clearly "OUT".





4.4.2. "В игре" - судья покажет, что игрок чист и на нем нет поражений, совершая вращательное движение пальцем или полотенцем в воздухе.

Clean – A referee will signal that a player is clean of any valid hits and has not been eliminated, by lifting a finger or a towel in the air and moving it in a circular motion.



## В ИГРЕ

Штрафы "Один за одного", "Два за одного" или "Три за одного" - Вначале судья должен объявить пораженным игрока, совершившего нарушение, повлекшее штраф, соответствующим жестом. Затем он должен показать жест штрафа - движения кулаками вверх и вниз перед удалемыми дополнительными игроками. Жест штрафа повторяется для каждого удаленного игрока, который считается пораженным в связи с наложением штрафа. Судья так же должен вслух обозначить наложение штрафа. Судья должен крикнуть "Аут" только для пораженного игрока. Все остальные игроки должны быть в курсе наложения штрафа по жесту судьи о наложении штрафа.

One-for-one, two-for-one or three-for-one penalty signal – A referee will first signal the elimination of the player who committed the infraction. Then he will signal the penalty by a double fist up and down movement with both arms in front of body of the additional player(s), repeating the penalty signal for every additional player counted as eliminated due to the infraction. The referee will also verbally call the penalty. The referee will only shout "OUT" to the eliminated player. All other players must be aware of the referee's action with the signal for the penalty.



## ШТРАФ

4.4.4. "60 секунд" - Все судьи должны поднять обе руки вверх, несколько раз прикладывая кулак одной руки к правой ладони другой.

60 seconds – All referees will lift their hands, hitting with one fist hand repeatedly against the other flat stretched hand.



## 60 СЕКУНД

- 4.4.5. "10 секунд" - все судьи должны поднять вверх обе руки и вытянуть их, соприкасаясь ладонями. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала "10 секунд". Старший судья поля может голосом объявить "10 секунд". Все судьи должны опустить руки вниз сразу после сигнала.



## 10 СЕКУНД

- 4.4.6. "Время" - один или несколько судей поднимают вытянутые руки над головой, скрещивая их в форме буквы "Т" в форме "Т"

10 seconds – All referees will raise both hands with flat stretched hands facing the field at the 10 second buzzer sign. The Head Ref may shout "10 seconds". All referees shall lower their arms immediately after the buzzer starts.

### ГЛАВА 5. Раздел 5.1.

#### КОМАНДЫ Участники команды

- 5.1.1. **Представитель команды, тренер, капитан**
- (а) Представитель команды должен знать данные правила и положения турнира. Представитель команды, несет ответственность за организацию и дисциплину среди членов команды
- (б) Представитель не может вмешиваться в работу судей. Вся необходимую информацию он может получить от Старшего Судьи поля или официальных лиц турнира. Только он может обсуждать вопросы со Старшим Судьей или официальными лицами турнира.
- (в) Представитель команды должен присутствовать на собрании капитанов, а так же технических совещаниях, если они проводятся
- (г) Представитель команды несет ответственность за:
- \* Регистрацию команду на турнир и предоставление необходимых документов организаторам,
  - \* Подпись протоколов и результатов игр,
  - \* Подавать апелляцию в Апелляционный Комитет.
- (д) Один человек может одновременно выполнять функции представителя и тренера команды.
- (е) Представитель и тренер, нарушающие требования и правила турнира, получат предупреждение или будут отстранены от участия в турнире. При отсутствии представителя команды или тренера их обязанности должен выполнять капитан команды.
- 5.1.2. Игроки
- (а) Только игроки, согласные с Правилами Турнира, могут принять в нем участие.
- (б) Игроки должны соблюдать турнирные Правила и Положения.
- (в) Игроки не должны вмешиваться в работу судей. Вся необходимую информацию они должны получать от Представителя команды (капитана, тренера).
- (г) Любой свободный игрок, состоящий в ростере команды может заменить основного игрока или игрока, покинувшего соревнования, в любое время в течение турнира.
- (д) Нарушение турнирных Правил и Положений может повлечь наложение штрафов.
- 5.1.3. Пит-команда
- (а) Пит-команда является частью команды и осуществляет помощь игрокам между полетами (раундами) и играми
- (б) Участники пит-команды не могут играть за эту команду, кроме случаев, когда они зарегистрированы как игроки команды.
- (в) пит-команда может выходить на поле, если это разрешено судьями.

#### Раздел 5.2. Ростеры

- 5.2.1. Все игроки команды, принимающие участие в соревновании, должны быть включены в ростер команды. Более детальная информация и требования к ростерам команд будут дополнительно опубликованы на сайтах лиг EPBF.
- 5.2.2. Только люди, включенные в ростер команды как игроки, могут принимать участие в соревнованиях EPBF.
- 5.2.3. Ни один игрок не может быть внесен более, чем в ростер одной команды.
- 5.2.4. Все игроки должны иметь разрешение играть от Национальной Федерации в стране, в которой проходит соревнование.
- 5.2.5. Все команды должны подтвердить полный ростер команды на регистрации. Ростер команды не может быть изменен после начала турнира. Ростер команды будет принят только после полной оплаты регистрационных взносов.
- 5.2.6. Игрок, играющий за две разные команды на одном турнире, будет немедленно отстранен от участия, а результаты всех игр, в которых он принял участие будут обнулены и защитаны как поражения.

#### Раздел 5.3. Идентификационная карточка игрока (ID-карта)

- Для участия в Европейских Чемпионатах каждый участник турнира должен иметь действующую идентификационную карточку игрока (ID). Игрок должен предоставить свою ID в любом месте турнира по просьбе любого представителя организаторов. Ни один игрок не будет допущен к игре без предоставления судье своего ID перед выходом на поле.
- 5.3.1. Только действующие ID с соответствующими полномочиями дают право на проход в закрытую зону.
- 5.3.2. ID карты могут быть заказаны он-лайн на сайте лиг EPBF или на месте проведения соревнования. Стоимость ID-карты должна быть дополнительно объявлена на сайте каждой лиги.
- 5.3.3. ID-карта действительна в течение одного календарного года
- 5.3.4. ID-карты должны содержать следующую информацию, чтобы считаться действительными:
- \* логотип EPBF, Лиги, Национальной Федерации или логотипа организатора (при необходимости).
  - \* Название страны, где проходит соревнование
  - \* Формат участия (представитель СМИ, персонал, судья, игрок, пит-команда и т.д.)
  - \* Номер ID-карты (#)
  - \* Имя и Фамилию
  - \* Фотографию, с четким лицом владельца без солнечных очков, головных уборов и других деталей, которые могут привести к трудностям идентификации. Примечание: фотографии в полный рост разрешены!
  - \* Год рождения
  - \* Название команды (может не использоваться для Национальных Лиг).
  - \* Дивизион команды (если есть) (может не использоваться для Национальных Лиг).
- 5.3.5. Участник, регистрирующийся под фальшивым именем будет отстранен от участия как минимум в 5-ти турнирах EPBF.

#### TEAMS

##### TEAM MEMBERS

Team Representative, Coach, Captain  
Team Representative should be familiar with these Rules and Regulations of the tournament.  
Representative, as team leader, is responsible for the organization, supervising and discipline of the team members.  
Representative may not interfere in the referees work. All necessary information he receives from the Head referee or the Tournament officials. He is the only person authorized to discuss questions with the Head Referee or Tournament officials.  
The representative must be present at the captains or technical meetings, if held.  
Representative is responsible for:  
Registration of a team for the tournament and providing the required documents to organization,  
Signing the games score sheets,  
Giving notice of appeal to the Appeals Board.  
One person can fulfil obligations of Team Representative and Coach at the same time.

Representatives and coaches who violate the requirements of the tournament Rules and Regulations, will be warned or suspended from tournament participation. In absence of a Coach (representative) their duties should be fulfilled by the team captain.

##### Players

Only players complied with the tournament Regulations can participate on the tournament.  
Players must abide the tournament Rules and Regulations  
Players may not interfere in the referees work. All necessary information they receive from the team's Representative (Coach, Captain).  
Any spare player from the tournament roster can replace a basic or suspended player at any time during the tournament.

Violation of the tournament Rules and Regulations may cause the penalties.

##### Pit crew

The pit crew is part of the team, and responsible for assisting players between the rounds and games.  
Pit crew members are not allowed to play for the team, unless they are registered as players.  
The pit crew can enter the field only if it is allowed by referees.

#### ROSTERS

All the team's players taking part in the event, should be included in that team's roster.  
More detailed definition of team's rosters will be published on the EPBF league's website separately.  
Only persons included in the team's rosters as players have a right to play on the EPBF events.  
No player may appear on more than one team roster.  
All players must be allowed to play in the country where the on-going tournament takes place by their National Federations.

All teams must submit complete rosters at the registration. A team's rosters cannot be changed after the start of the tournament. Team rosters will be accepted only after all applying fees have been completely paid.

A player that plays in the same tournament for 2 different teams will get immediately suspended from the tournament and all the games he has played will be declared as a loss.

#### IDENTIFICATION CARDS

Every participant in the tournament must have a valid Identification Card (I.D.) to participate in the European Championships. Players must be able to produce their I.D. card at all times on the tournament grounds and when asked by any member of the organization staff. No player will be allowed to play without showing his I.D. card to a referee before entering the field.  
Only valid I.D. cards and proper credentials will be allowed to enter the "Athlete Restricted Area".

I.D. cards can be applied online at the EPBF league's website or onsite at the event. The price of the I.D. card shall be announced on each league's website separately.

I.D. cards are valid for one calendar year.

I.D. cards must show the following items to be considered valid:

EPBF logo, League, National Federation or organizer's logo (when applied);

§ Country of origin;

§ Type of participant (Media, Staff, Referee, Player, Pit Crew, other);

§ ID Card number (#);

§ First Name and Surname;

§ Picture showing clearly the players face without sunglasses, hats or other objects that may lead to doubts in the identification. Note: No whole body pictures are allowed!

§ Year of Birth;

§ Team name (can be skipped for National Leagues);

§ Team Division (when applied) (can be skipped for National Leagues).

Players who start or register under false name will be banned for at least 5 EPBF tournaments.

ГЛАВА 6.	ОБОРУДОВАНИЕ	EQUIPMENT
Раздел 6.1.	Общие рекомендации	GENERAL REQUIREMENTS
6.1.1.	EPBF имеет право публиковать специальный список разрешенного и запрещенного оборудования на турнирах. Игрокам настоятельно рекомендуется использовать только разрешенное EPBF оборудование, во избежание отстранения от участия в турнирах.	EPBF is authorized to publish a specific list of allowed or banned from its tournaments equipment. It is strongly recommended for players to use equipment allowed by the EPBF to avoid potential suspension of tournaments.
6.1.2.	Два непораненных игрока могут осуществлять обмен оборудованием в процессе игры.	Two live players may exchange equipment during the game.
6.1.3.	Игрокам разрешается использовать любое количество туб и шомполов.	Players may carry any number of pouches, pods or tubes.
Раздел 6.2.	Маска	GOGGLE
6.2.1.	Маски, используемые игроками и участниками, находящимися в зоне ношения масок, должны быть произведены для использования в пинболе, должны быть в хорошем состоянии и непороченным стеклом. Эти маски должны соответствовать стандартам ЕС & ASTM. Производители масок должны предоставить Лиге результаты тестов, подтверждающих соответствие или превосходство стандартов ЕС & ASTM, для всех масок, которые производитель хочет представить для использования на турнире, не позднее, чем за 10 дней до начала турнира.	The goggle systems used by players and all others in a goggle-on zone must be manufactured for paintball use, in good repair and with undamaged lenses. These goggles must meet or exceed EC & ASTM Standards. Goggle manufacturers must submit independent laboratory test results to the league at least 10 days prior to the start of a tournament demonstrating that the goggle system meets or exceeds EC & ASTM standards for any goggle system such manufacturer wishes to be allowed for use during that tournament.
6.2.2.	Маски должны быть надеты все время во всех зонах, где маркера находятся в активном состоянии, включая, но не ограничиваясь: <ul style="list-style-type: none"> <li>* Игровыми полями,</li> <li>* Станциями хронографирования,</li> <li>* Зонами пристрелки.</li> </ul> Нарушение правил этого раздела повлечет официальное предупреждение капитану команды в случае первого нарушения. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если участника нет возможности идентифицировать с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.	Goggles must be worn at all times in areas where markers are allowed to be discharged, including but not limited to: <ul style="list-style-type: none"> <li>§ Playing fields</li> <li>§ Chronograph stations</li> <li>§ Shooting ranges.</li> </ul> Violation of the rules in this section will result in an official warning given to the captain of the players' team for the first offence. For the second offence, the offending team member will be excluded from playing the tournament. If the person can't be associated with any team, the person should be ejected from the site.
6.2.3.	Игроки, официальные лица и все люди, находящиеся на поле, должны носить полную защиту лица в полной комплектации, выданной производителем. Защита лица и ушей на маске не должна быть вывернута или модифицирована в любом другом виде от ее оригинальной формы в любом месте и в любое время, где необходимо ношение маски.	Players, officials and all on field must wear full-face protection as it comes from the manufacturer in its original form. The face or ear protection of goggle systems will not be allowed to be turned or twisted upward or in any way modified from their original form at any time or place where goggles are required.
6.2.4.	Стикеры на маске не разрешаются.	Stickers on Goggle systems are not allowed.
Раздел 6.3.	Заглушка	BARREL SOCK
6.3.1.	Заглушки должны быть всегда правильно прикреплены ко всем маркерам с воздушными системами во всех зонах проведения турнира, в том числе во всех местах в непосредственной близости от места проведения турнира, в том числе, но не ограничиваясь: зоной парковки и отелями, представленными организаторами турнира. Скручивание ствола или части ствола, а так же вставка в него любого другого оборудования и вещей, не являются выполнением требований данного правила.	Barrel socks must be properly attached at all times to all markers with an air system attached at the tournament site, anywhere in the vicinity of the tournament site including, but not limited to, parking lots/car parks and at hotels used in connection with the tournament. Removing the barrel or part of the barrel, or inserting a squeegie, swab or barrel plug will not suffice to fore fill the requirements of this rule.
6.3.2.	Единственными исключениями в данном правиле являются: <ul style="list-style-type: none"> <li>(a) Во время измерения скорости на станции хронографирования,</li> <li>(b) Во время тестовой стрельбы в специально оборудованном для этого месте,</li> <li>(в) Для М-форматов - после указания судьи снять заглушки,</li> <li>(г) Для форматов игр до нескольких очков - перед началом игры,</li> <li>(д) Во время чистки маркера.</li> </ul> Во время игры заглушка должна находиться у игрока, и должна быть возможность ее использовать в любое время при необходимости.	The only exceptions to this requirement are: <ul style="list-style-type: none"> <li>During velocity check at chronograph stations</li> </ul> During test shooting in locations set up for such purposes <ul style="list-style-type: none"> <li>For M format - after a referee has directed players to remove their barrel socks</li> <li>For Race-to-format - prior to the start of a game</li> <li>While cleaning markers</li> </ul> During a game barrel socks must be carried by the players and be able to be used at any time required.
6.3.3.	Нарушение или несанкционированное снятие заглушки повлечет официальное предупреждение капитану команды в случае первого нарушения. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если участника нет возможности идентифицировать с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.	Violation of deploying barrel socks will result in an official warning given to the captain of the player's team for the first offence, for the second offence, the offending team member being excluded from playing the tournament. If the person can't be associated with any team, the person should be ejected from the site.
Раздел 6.4.	Защитная одежда	PROTECTIVE GEAR
6.4.1.	Защитная одежда (защита) не может быть модифицирована от оригинального формата производителя и должна соответствовать международным стандартам. Другая защита запрещена.	The protections cannot be modified from the manufacturers' original form and must meet the international standards. Other protection is prohibited.
6.4.2.	Игроки могут носить только один слой защиты рук и локтей, при условии что защитная навивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.	Players may wear one layer of forearm and elbow protection, provided that the padding on such protection has not been modified from the manufacturers' original form. Such protection may be worn over or under clothing.
6.4.3.	Игроки могут носить только один слой защиты голени и коленей, при условии что защитная навивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.	Players may wear one layer of shin and knee protection, provided that the padding has not been modified from the manufacturers' original form. Such protection may be worn over or under clothing.
6.4.4.	Игроки могут носить только один слой защиты груди, при условии что защитная навивка не была модифицирована от оригинального формата производителя.	Players may wear one layer of chest protection, provided that the padding has not been modified from the manufacturer's original form.
6.4.5.	Игроки могут носить специальные штаны для скольжения, при условии что защитная навивка не была модифицирована от оригинального формы производителя.	Players may wear sliding pants, provided that the padding has not been modified from the manufacturer's original form.
6.4.6.	Мужчины игроки могут носить защиту паха, а женщины-игроки могут носить защиту груди, произведенные для пейнбола, при условии, что пейнбольные шары разбиваются при столкновении с данной защитой.	Male players may wear groin protection, and female players may wear chest protection manufactured for use in paintball, provided that paintballs do break on impact on such protection.
6.4.7.	Игрокам рекомендуется носить неопределенную защиту шеи, полностью закрывающую шею по кругу, толщиной, не превышающей 2 см. Шарфы и подобные аксессуары запрещены.	Players are encouraged to wear neck protection consisting of close fitting neoprene around the whole neck, with a total layers thickness not exceeding 2cm. Scarves and similar clothing are forbidden.
6.4.8.	Игрокам рекомендуется носить защиту головы, толщиной, не превышающей 1 см, для защиты поверхности черепа.	Players are encouraged to wear head protection for the purpose of protecting the cranial area with a maximum thickness of 1 cm.
Раздел 6.5.	Одежда	CLOTHING
6.5.1.	Каждый игрок может носить не более двух слоев одежды*, кроме случаев, когда температура окружающей среды официально признана ниже 10C, в таком случае разрешаются три слоя одежды. Одежда должна состоять из одной пары защитных шорт (или дополнительных длинных шорт при низких температурах) и одной (или двух при низких температурах) футболки с коротким или длинным рукавом. *Каждый слой одежды состоит из хлопковой футболки, с приблизительной плотностью 150g/m2.	Each player may only wear two layers of clothing, unless the temperature has been officially announced to be below 10°C in which case three layers will be allowed. This clothing shall consist of one pair of underpants (or, additionally, a pair of long underpants with the lower temperature) and one (or two with the lower temperature) short-sleeve or long-sleeve undershirt(s). * Each layer consists of a standard cotton T-Shirt garment with approximately 150g/m2.
6.5.2.	Игроки должны носить полные штаны, а не шорты и джерси с длинным рукавом как верхний слой одежды. Форма игроков не может содержать желтый цвет. Кроме случаев, когда желтый цвет присутствует в джерси, штанах, перчатках или обуви игрока, не более 0,25 см между другими цветами и не более 10% содержание желтого на площади 5*5cm на одежде. Форма игроков, содержащая белый цвет должна быть тщательно очищенной, если на ней слишком много следов краски, судьи может потребовать заменить эту часть формы. Одежда игроков, включая штаны и джерси не должна быть равной и поврежденной, должна хорошо сидеть и не должна быть слишком большого размера для игрока.	Players must wear full pants, not shorts and long sleeve jerseys as outer layer. Player uniforms may not contain yellow colour, except that a player's jersey, pants, gloves or shoes may have yellow, so long as no part of the yellow colouring is more than 0.25 cm from some other colour, and no more than 10% of any 5cm by 5cm square on clothing or item is yellow. Player uniforms containing white must be reasonable clean, if there is too much staining, a ref can demand to change this part of the uniform. Players clothing including pants and jersey must be free from tears and rips, must fit well and cannot be oversized. Players may not wear pants or jerseys that are made out of highly absorbent material, such as felt or fleece, or of a highly padded or slick nature, such as nylon or rubber.
6.5.4.	Игроки не должны носить штаны и джерси, сделанные из силиконовитяющего материала, такого как войлок или флис, или очень мягкого и скользкого материала, такого как нейлон или резина.	Players are encouraged to wear neck protection consisting of close fitting neoprene around the whole neck, with a total layers thickness not exceeding 2cm. Scarves and similar clothing are forbidden.
6.5.5.	Присутствие лоскутов на одежде рассматривается как два слоя, сшитых друг с другом. Лоскуты считаются как два слоя в месте их расположения.	Quilting is defined as two layers of clothing stitched over each other. Quilting counts as two layers of clothing in the area that is quilted.
6.5.6.	Игроки не могут носить обувь с металлическими/керамическими шипами, острыми шипами и скобами.	Players may not wear shoes with metal/ceramic cleats, sharp-pointed cleats or spikes.
6.5.7.	Джерси должна быть плотно заправлена в штаны или харнесс.	Jerseys or tops must be fully tucked into the player's pants or harness.
6.5.8.	Игроки могут носить одну пару защитных перчаток.	Players may wear a single pair of padded gloves.
6.5.9.	Игроки могут носить головные уборы, которые не опускаются больше двух сантиметров ниже лица.	Players may wear headgear that does not extend beyond 2cm below the shoulders.
6.5.10.	Пояски от пояса до лоб разрешены при условии, что они не более 5см в ширину и не более 1 см в толщину.	Sweatbands are only allowed as headbands as long as they don't exceed 5cm width and 1 cm thickness.
6.5.11.	Если игрок будет замечен в ношении запрещенной одежды, он будет объявлен пораженным.	If a player is found to be wearing illegal clothing during the game he will be eliminated.
6.5.11.	Наклейки запрещены на одежде.	Stickers are not allowed on clothing.
6.5.12.	Жилеты не допускаются с защитой.	Vests and pouches may not be constructed in such a fashion that they constitute padding.
Раздел 6.6.	Пейнбольные шары	PAINTBALLS
6.6.1.	Все пейнбольные шары, используемые на турнире должны иметь Сертификат Безопасности, который должен быть предоставлен Лиге. Пейнбольные шары, используемые на аффилированных турнирах EPBF, должны соответствовать стандартам ЕС & ASTM, не должны оставлять стойких пятен и соответствовать критериям защиты окружающей среды.	All paintballs used at the event must have a Material Safety Data Sheet on file with the league. Paintballs used at the EPBF affiliated events must comply with EC & ASTM standards and meet the league's non-staining & environmental criteria.
6.6.2.	Пейнбольные шары с красным, оранжевым и розовым наполнителем запрещены.	Paintballs with RED, ORANGE or PINK fillings are prohibited.
Раздел 6.7.	Запрещенное оборудование	PROHIBITED EQUIPMENT
6.7.1.	В список запрещенного оборудования входит: <ul style="list-style-type: none"> <li>* Оборудование (маркера, фидеры и т.д.) желтого цвета или цвета, соответствующего Pantone 101,102,107,108,109,116, 3945, 3955, 3965 и 803, а так же схожих с ними.</li> <li>*Подслушивающие устройства , устройства связи или любое электронное оборудование для наблюдения.</li> <li>*Зажигательные и дымообразующие устройства,</li> </ul>	Prohibited equipment includes: <ul style="list-style-type: none"> <li>yellow (or any colour similar to Pantone colours 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965, and 803) coloured equipment (hopper, marker, etc.);</li> <li>§ listening devices, communication devices or any form of electronic surveillance device;</li> <li>§ incendiary devices or smoke-producing devices;</li> </ul>

	<p>* Пейнтбольные шары с красным, оранжевым или розовым наполнителем, токсичные или биологически неразлагающиеся или несмываемые пейнтбольные шары, а так же пейнтбольные шары с модифицированной оболочкой.</p> <p>*Колбы с истекшим сроком сертификации, без действительных печатей сертификации, в плохом и нерабочем состоянии или с удаленными или неработающими системами безопасности.</p>	<p>if paintballs with red, orange or pink fill, paintballs which are toxic or not biodegradable or indelible, or paintballs which have a shell, fill or both altered or augmented in any way;</p> <p>propellant cylinders with expired certification dates, without valid certification seals, which are not in a good working order and / or have had safety warnings removed or covered.</p>
6.7.2.	<p>Игроки с оборудованием с запрещенными цветами, устройствами и колбами не будут допущены на игровое поле. Если это будет обнаружено во время игры, данный игрок будет объявлен пораженным.</p>	<p>Players with prohibited coloured equipment, devices or cylinders will not be allowed on the field. If found during the game, such player will be eliminated.</p>
6.7.3.	<p>Команда, которая будет замечена в использовании запрещенных пейнтбольных шаров в их тубах или фидерах или с открытой коробкой таких шаров, должна будет выплатить организаторам штраф 500Евро. Команда будет так же отстранена от участия в турнире, а результаты всех игр команды будут обнулены. Пейнтбольные шары будут протестированы по экологическим критериям, опубликованными на сайте EPBF.</p>	<p>Teams found using prohibited paintballs or carry-prohibited paintballs in their pods or loaders (hoppers) or with an open box of such paintballs will have to pay a fine of €500 to Organizer.</p> <p>The team will also be ejected from the tournament and all points taken away from that game. Paintballs will be tested in accordance to the testing criteria located on the EPBF website.</p>
6.7.4.	<p>Все, что не указано в разделе "оборудование" как разрешенное будет запрещено.</p>	<p>Anything not specified in Section "Equipment", as permitted will be prohibited.</p>
<b>ГЛАВА 7. ПЕЙНТБОЛЬНЫЙ МАРКЕР</b>		
<b>Раздел 7.1. Воздушная система</b>		
7.1.1.	<p>Разрешены только воздушные и углекислые баллоны. Станции заправки должны соответствовать требованиям конкретного типа заправки газом.</p>	<p>PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM</p> <p>Only air and CO<sup>2</sup> are permitted as gas propellants. The filling stations must meet the requirements of the specific type of gas filling.</p>
7.1.2.	<p>Баллоны должны быть в первоначальном состоянии от производителя и соответствовать международным стандартам безопасности. Использование колб с просроченной датой сертификации запрещено. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с турнира.</p>	<p>Bottles must be originally manufactured and meet the international safety standards. Using of the bot bottles with an expired certification date is forbidden. Violation of this will cause suspension of player from the event.</p>
7.1.3.	<p>Баллоны высокого давления могут быть покрыты слоем неопрена в соображениях безопасности.</p>	<p>High pressure bottles can be covered by neoprene for safety reasons.</p>
7.1.4.	<p>Игрок может выйти на поле только с один баллоном, который должен быть соединен с маркером.</p>	<p>A player may enter the field with only one bottle, and this must be connected to the marker.</p>
7.1.5.	<p>Строго запрещается бросать баллон на землю (особенно если он соединен с маркером) в любых случаях. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с турнира.</p>	<p>It is strictly forbidden to throw the bottle to the ground (especially if connected to the marker body) in any reasons. Violation of this will cause suspension of player from the event.</p>
<b>Раздел 7.2. Маркер</b>		
7.2.1.	<p>Игроки могут использовать один маркер калибра 50 или 68, который состоит из одного ствола и одной системы курка (триггера). Триггеры двойного действия запрещены. Первые три выстрела должны быть только в режиме полу-автомата.</p> <p>Скорострельность маркера не должна превышать 10 шаров в секунду, при отсутствии двух последовательных выстрелов быстрее чем 95мсек (показатель скорострельности 10,5 bps (шаров в секунду) разрешен, показатель скорострельности 10,5 bps и выше запрещен).</p> <p>Уточнение: 5 bps при начале/поддержании рампинга не требует физического воздействия, это связано со временем задержки нажатия триггера, который должен быть эквивалентен не менее 5 bps. таким образом маркер может начать разгоняться до 10 bps (после первых трех выстрелов в полу-автоматическом режиме), если время задержки между 3-м и 4-м нажатиями триггера меньше 200мсек.</p>	<p>Players may use a single paintball marker of .50 or .68 calibre, which consists of a single barrel and a single trigger system. Double-action triggers are prohibited.</p> <p>The first 3 shots must be semi-auto mode only.</p> <p>Markers will be limited to a ROF of 10 balls per second, defined as no two consecutive shots may be timed shorter than 95ms apart (reading on ROF meter of 10.5 bps or less is legal; reading on ROF meter of 10.6 bps or higher is illegal).</p> <p>Clarification: 5 bps for start/sustain ramping does not need to be hit physically, it refers to the time delay between trigger activations, which must be at least the equivalent to 5 bps. So a marker may start to ramp up to 10 bps, if (after the first three shots being in semi-auto only) the time delay between 3rd and 4th trigger activation is less than 200ms.</p>
7.2.2.	<p>Триггер (курок) - подвижный рычаг или кнопка, которая приводится в движение пальцем. Контакты переключателя не являются триггером.</p> <p>Работа триггера осуществляется нажатием и отпусканием пальцем на него.</p>	<p>The definition of a trigger is the moveable lever or button that comes in contact with the finger.</p> <p>The contacts of a switch are not a trigger. The cycling of a trigger requires an exertion of force by the finger on the trigger and a release of force by the finger on the trigger for each trigger cycle.</p>
7.2.3.	<p>Когда маркер активирует режим рампинга, только один шар может быть выпущен при нажатом триггере.</p>	<p>When the marker activates the ramping, only one ball is allowed to be shot when the trigger is pressed.</p>
7.2.4.	<p>Маркер с электронной системой стрельбы должен быть зафиксирован в соответствующем режиме турнира. Игрок не может менять настройки маркера и режима стрельбы на игровом поле. Пейнтбольный маркер, имеющий возможность настройки стрельбы в режиме, отличном от режима турнира, должен быть настроен на режим турнира и передан таким образом, чтобы перенастройка требовала внешних инструментов или существенной разборки маркера.</p>	<p>Markers with electronic firing systems must be locked in a tournament mode. The player may not be able to adjust dwell, de-bounce or shooting mode while on field. A paintball marker capable of firing in other than tournament legal mode shall be rendered incapable of firing in such mode in such a manner that requires the use of external tools or substantial disassembly of the marker.</p>
7.2.5.	<p>Все маркера с любой формой внешних регуляторов скорости должны быть изменены таким образом, чтобы регулятор скорости не был доступен в ходе игры. Все регуляторы требуют наличие специальных крышек, которые не могут быть удалены без специальных инструментов.</p>	<p>All markers with any form of external velocity adjusters must be modified in such a way that the velocity adjuster is not readily accessible during the course of the game. All regulators require tournament caps such that they cannot be adjusted without a tool.</p>
7.2.6.	<p>Игроки не могут использовать ткань, неопрен и другие материалы для покрытия фидеров, стволов или маркеров.</p>	<p>Players may not use cloth, neoprene or other material to cover the paint loaders, barrels or markers.</p>
7.2.7.	<p>Любой игрок, пойманный в течение турнира с маркером, нарушающим любые из требований данной секции, будет отстранен от участия в оставшихся играх турнира, а результаты команды, за которую играл данный игрок с запрещенным маркером, будут обнулены, за исключением случаев непредумышленного использования запрещенного маркера. Единственный способ, доказать непредумышленное использование подобного маркера - сразу после обнаружения нарушений сообщить о них, не дожидаясь обнуления нарушений судьями. Если проблемы с маркером обнаружены до начала игры, но после процедуры хронографирования перед игрой, результат игры будет аннулирован, но игрок не будет дисквалифицирован.*</p> <p>* Так как у игрока не было возможности выявить ошибку. Игра же считается проиграной из-за соображений безопасности.</p>	<p>Any player who got caught during the game whose marker violates this section will be excluded from the remainder of the tournament and the player's team will forfeit the game during which this illegal marker was used, unless the player as such is without ill intent. The only way to prove no ill intention is to surrender immediately after the error occurred, but before a referee detects it. If the situation is being detected before the start of the game but after the pre-game chronographing procedure, the game will be forfeited but the player won't be suspended.</p> <p>* Because the player had no chance to detect the error and surrender. Game is still lost because it's a safety issue.</p>
7.2.8.	<p>Использование стикеров на маркерах лимитировано размерами, не превышающими 5*10 см с каждой из сторон маркера. Наклейки не могут содержать желтый цвет.</p>	<p>Stickers on markers are limited to one 5 x 10 cm sticker on each side of marker. Sticker colours may not contain yellow.</p>
<b>Раздел 7.3. Ствол</b>		
7.3.1.	<p>Свол маркера может быть оснащен прорезами, специальными вставками, но не может быть оборудован выстрелными или выносным глушителем.</p>	<p>BARREL</p> <p>Marker barrels may be equipped with porting, slots and/or rifling and inserts, but may not have a sound suppressor attached or integral to the construction of the barrel.</p>
7.3.2.	<p>Один игрок может иметь при себе на поле только один ствол.</p>	<p>Only one barrel per player will be allowed on the field.</p>
7.3.3.	<p>Стволы с системой контроля или модифицирующие траекторию полета шаров запрещены.</p>	<p>The barrels with a control system modifying the ball curve are prohibited.</p>
7.3.4.	<p>Стволы не могут быть покрыты какими-либо защитными материалами. Наклейки на стволе запрещены.</p>	<p>Barrels cannot be covered with any kind of materials. Stickers are not allowed on the barrel.</p>
<b>Раздел 7.4. Фидер</b>		
7.4.1.	<p>Фидер не может быть прозрачным и должен быть исполнен с одним цветом.</p>	<p>LOADER (HOPPER)</p> <p>Loaders cannot be clear and must be made of a single colour. Smoked colour hoppers are allowed.</p>
7.4.2.	<p>Затемненные цвета фидеров разрешены.</p>	<p>Loaders cannot be covered with any kind of materials.</p>
7.4.3.	<p>Фидер не может быть покрыт какими-либо защитным материалом.</p>	<p>Stickers on loaders or other feed devices will not be allowed except for one 5 x 10 cm sticker on each side of the loader or other feeding devices. Sticker colours may not contain yellow.</p>
7.4.4.	<p>Наклейки на фидеры или любые другие устройства подачи шаров разрешены, при условии соблюдения размеров не более 5*10 см с каждой стороны. Наклейки не могут содержать желтый цвет.</p>	<p>Transparent lids on loaders are permitted.</p>
7.4.5.	<p>Прозрачные крышки фидеров и спидфидов разрешены.</p>	<p>Only one loader per player will be allowed on the field.</p>
7.4.6.	<p>Одному игроку разрешено иметь при себе на поле только один фидер.</p>	
<b>ГЛАВА 8. ИГРА</b>		
<b>Раздел 8.1. Форматы игр</b>		
8.1.1.	<p>Форматы игр EPBF</p> <p>(а) Формат игры в определенном количестве игроков (М) может быть использован в:</p> <p>3М. Стартовый состав команды на каждый пункт состоит максимум из 3 игроков, не более 6 игроков в ростере на турнир. Время игры - 3 минуты.</p> <p>5М. Стартовый состав команды на каждый пункт состоит максимум из 5 игроков, не более 8 игроков в ростере на турнир. Время игры - 5 минуты.</p> <p>7М. Стартовый состав команды на каждый пункт состоит максимум из 7 игроков, не более 11 игроков в ростере на турнир. Время игры - 7 минуты.</p> <p>(б) Формат игры до определенного количества очков (X-бол до X очков). Стартовый состав состоит из 5 основных игроков, не более 9 игроков в ростере на турнир. Этот формат может играть в следующем виде:</p> <p>* Игра до 5 очков, время игры 12-15 минут.</p> <p>* Игра до 4 очков, время игры 10 минут.</p> <p>* Игра до 3 очков, время игры 8 минут</p> <p>* Игра до 2 очков, время игры 6-7 минут.</p>	<p>THE GAME GAMES FORMATS EPBF formats:</p> <p>Man format (M) can be played as:</p> <p>3M. Starting line-up consists of a maximum 3 players, up to 6 players in tournament roster and the coach. Game time – 3 min.</p> <p>5M. Starting line-up consists of a maximum 5 players, up to 8 players in tournament roster and the coach. Game time – 5 min.</p> <p>7M. Starting line-up consists of a maximum 7 players, up to 11 players in tournament roster and the coach. Game time – 7 min.</p> <p>Race-to format (RT) - Starting line-up consists of 5 main players, up to 9 players in tournament roster and the coach. RT format can be played as:</p> <p>RTS - race to 5 points, game time – 12-15 min.</p> <p>if RT4 - race to 4 points, game time – 10 min.</p> <p>if RT3 - race to 3 points, game time – 8 min.</p> <p>if RT2 - race to 2 points, game time – 6-7 min</p>

8.1.2.	Подробную информацию по лигам EPBF смотрите на сайтах лиг.	For the information on EPBF leagues format see the leagues official websites.
8.1.3.	Игры в Дивизионах: каждая команда определенного дивизиона играет только с командами из этого же дивизиона.	Divisional Play: each Division's team play only other teams from the same Division.
8.1.4.	Полное расписание отборочных игр, состоящее из списка команд, полей, на которых пройдут игры, а так же запланированного времени начала игр - должно быть опубликовано на сайте Лиги, а так же передано какой команде при регистрации за день до начала игр.	A complete schedule for the preliminary round of play - consisting of each teams opponents, the fields they will play and the scheduled game times - will be published on the league's website and distributed to each team upon their registration the day before the tournament.
<b>Раздел 8.2. Протоколы игр</b>		SCORE SHEETS
8.2.1.	Ростер команды должен быть корректно заполнен в протоколе предстоящей игры и передан Секретарю Судейской бригады или Старшему Судье до начала игры.  Незаполнение ростера в протоколе игры до начала игры расценивается как "невяка команды". В таком случае команда, незаполнившая ростер, получает поражение, игра не будет начата, а протокол игры будет подписан капитаном противоположной команды и старшим Судьей поля.	Teams' rosters must be correctly filled on the game score sheets and given to the Ref Secretary or Headref before the game start.  The fact of not filling the roster on the game score sheet at the beginning of the game is considered as a "no show". In this case the not showed team receives a defeat, game will not be started and the game score sheet should be signed by the opposite team's captain and the Head referee of the field.
8.2.2.	Процедуры ведения протоколов игр * Протокол игры заполняется Секретарем Судейской бригады поля.  * В протоколе игры должна быть заполнена следующая информация: дата, время начала игры, время окончания игры, название турнира, названия команд, ростеры обеих команд, начисленные очки, примененные штрафы, указание дисквалифицированных игроков, если таковые были, а так же любая другая дополнительная информация, относящаяся к данной игре и являющаяся ценной.  * Если в протоколе игры что-либо зачеркнуто или переписано, то Секретарь судейской бригады должен заново переписать новый протокол.  * Точное время, когда протокол игры был подписан капитанами команд (или время, когда был отказ от капитанов подписать его) будет считаться временем окончания игры, то есть временем, когда команды освободили поле.  * Протоколы игр заполняются в двух экземплярах. Оригинал протокола должен быть направлен организаторам для внесения в таблицу результатов, а дубликат протокола остается у Старшего Судьи.  8.2.3. Действительность протокола игры * Подтверждением действительности протокола игры является его подписание капитанами обеих команд и Старшим Судьей поля.  * Проверка протокола игры - обязанность каждого капитана команд. Если капитан команды находит в протоколе игры ошибку, а Старший Судья поля подтверждает, что это ошибка, то новый протокол игры должен быть заполнен или внесенные исправления в протокол должны быть подтверждены подписью Старшего судьи.  * Капитан, согласный с протоколом игры, должен подписать его. В подписанный обоими капитанами протокол, не могут вноситься никакие изменения, даже если обстоятельства открылись после этого.  * Если капитан команды отказывается подписать протокол из-за несогласия с внесенной в него информацией, Старший Судья должен внести об этом пометки в протокол.	Score sheet Procedures. The score sheet will be filled out by the Ref Secretary of the field.  The score sheet must have the following items filled out: Date, Game start time, Game finish time, Event name, Team names, roster of both teams, points scored, penalties assessed, indication of banned players if they occur, any other information regarding the game that might be considered useful.  If anything on the score sheet is crossed out or written over, the Ref Secretary must fill out a new one.  The exact time that a score sheet has been signed by the captains (or refused to be signed) will be recorded on the score sheet as a record of when the teams were released from the field (game finish time).  Score sheets will be filled out in duplicate. The original copy will go to the scores table via a runner and the duplicate copy will stay with the Head Referee.  Score sheet validating. The score sheet at the end of the game should be validated by signatures by both the team captains and the Head Referee of the field.  It is the responsibility of each team captain to check the score sheet. If a team captain finds a mistake on the score sheet, and if the Head Ref agrees with the mistake, a new one will be filled out or the corrections will be approved by signature of the Head Ref.  The captain who agrees on the score sheet will sign it. If both captains have signed it the score sheet will not be modified even if mistakes are discovered afterwards.  If a team captain refuses to sign the sheet because of a disagreement about the information it bears, the Head Referee will note such on the score sheet.
<b>Раздел 8.3. Пит-зоны</b>		PIT-AREA
8.3.1.	В пит-зоне могут находиться не более 10 человек, внесенных в ростер (7 игроков и 3 пит-crew). Команда, которой предстоит играть следующей, не имеет права никоим образом участвовать в ходе текущей игры.  Тренер. У каждой команды должен быть назначенный тренер. Тренер должен находиться в пит-зоне в течение всей игры. Если тренер является так же игроком, он может выполнять функции тренера только находясь в пит-зоне. Только назначенный тренер имеет право бросать полотенце, брать тайм-аут или просить объяснений о выведении игрока с поля (только у старшего Судьи и только когда Старший Судья не на поле в перерыве между играми).	Maximum 10 rostered people (7 player/3 pit crew) per team may be in the pit. The next team staging in pit is not allowed to take part in the on-going game in any way.  Coach. Each team must have a designated coach. The designated coach must stay in the pit area all the time. If the designated coach is a player, he can function as coach only from the pit area. Only the designated coach may throw the towel, ask for a timeout or may ask for an explanation of a call (only to the Headref, only if Headref is off the field and only during breaks).
8.3.2.	Выбор сторон жребием (монеткой).	Choosing sides with coin toss. Winner of the coin toss chooses pit area and starts the first round from the same base as his pit area. Loser takes opposite side. If teams decide not to use coin toss, the starting bases should be the same as written in the games schedule.
8.3.4.	Допускается выбор сторон жребием (монеткой). Победитель жребия имеет право выбрать сторону размещения команды, и первый питинг игры команда начинает со стороны своей пит-зоны. Проигравший занимает другую сторону. Если команды не хотят выбирать стороны жребием, они начинают с тех сторон, которые указаны в расписании.  В пит-зонах запрещено использование радио- и мобильных телефонов, а так же любых других устройств, передающих звук.	The use of radios, cell phones plus devices designed to amplify sound is not allowed in the pits.  PRE-GAME MARKER INSPECTION All games will be preceded by a pre-game marker inspection session, pursuant to which each player's marker will be chronographed and checked for compliance to the marker rules. Pregame marker inspection provided on the field before the scheduled game starts. The referees will take a player's marker and inspect it for the following: Presence of foreign matter in the barrel, feed port or loader (hopper); Any device, part, item, adjustment or lack thereof which would enable a player to increase either the muzzle velocity of the marker or change the shooting mode on the game field without resorting to the use of tools.  After a marker passes the above inspection, such marker may then be checked for bounce, runaway, velocity, rate of fire and illegal modes.  Marker Checking Procedure: "Runaway Guns" test - All markers will be checked for "runaway" triggers. The marker will be fired rapidly. The testing judge, while rapidly firing the marker will suddenly cease to pull the trigger. Any marker that fires more than 1 additional shot after the final trigger activation, with a maximum delay of 100 ms, will be deemed to be a "Runaway Gun" and will not be allowed on the field.  Marker Velocity and rate of fire test - All markers will be chronographed prior to going onto the field. The maximum muzzle velocity allowed will be maximum 300 feet per second. Markers will be tested by firing over a radar chronograph.website and distributed to each team upon their registration the day before the tournament.
<b>Раздел 8.4. Предыгровой осмотр маркеров</b>		
8.4.1.	Перед каждой игрой будет проведен предыгровой осмотр маркеров, в ходе которой каждый маркер должен быть хронографирован и осмотрен на предмет соответствия правилам разрешенных маркеров.	
8.4.2.	Судьи имеют право взять и детально изучить маркер игрока, если: (а) Замечты изменения ствола, фидера или системы подачи шаров. (б) Наличие любого устройства, части, системы регулировки или отсутствие таковых, которые позволили бы игроку увеличить скорость либо установить начальную скорость маркера, а так же изменить режим стрельбы на игровом поле, не прибегая к использованию инструментов.	
8.4.3.	После прохождения указанного выше осмотра, маркер может быть так же протестирован на предмет отскоков от него, реактив, темпа стрельбы и незаконных режимов.	
8.4.4.	Процедура проверки маркеров (а) тест на реактив - все маркера будут проверены на реактив триггеров (курков). Из маркера будет быстро производиться выстрелы. Судья, проводящий инспекцию, внезапно перестанет нажимать на триггер (курок). Любой маркер, делающий более одного дополнительного выстрела после последней активации триггера (курка) с максимальной задержкой 100 миллисекунд, будет считаться маркером с реактивом и не будет разрешен к использованию на поле.  (б) Скорость и режим стрельбы - все маркера должны пройти хронографирование перед использованием на поле. Максимально разрешенная скорость вылета шара 300 футов в секунду. Маркеры будут протестированы радаром-хронографом.	
8.4.5.	Игроки, чьи маркера, не прошли предыгровую инспекцию, будут оповещены об этом и будут иметь возможность устранить неполадки, если это позволяет время до начала игры.	Players whose markers do not pass such inspection will be informed and will be given an opportunity to remedy the situation if the time permits.
8.4.6.	Игроки, у которых нет возможности привести маркера в соответствие с правилами в виду отсутствия достаточного времени, согласно установленному расписанию начала игры, могут выбрать или выйти на поле без своего маркера и играть или остаться в пит-зоне.	Players who are unable to bring their markers into compliance with the rules on a timely basis, which allows the game to start according to schedule, may choose to enter the playing field without their markers and play the game or stay in the pit area.
8.4.7.	Все маркера могут быть подвергнуты более строгой инспекции на предмет соответствия Правилам и требованиям по усмотрению Старшего Судьи поля.	All markers are subject to a more rigorous inspection in any time of the game at the discretion of the Head Referee to check for compliance with the marker rules.
<b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков</b>		<b>Special additions for M format.</b>
8.4.8.	Каждая команда должна появиться с готовыми и настроенными к игре маркерами на станции хронографирования у поля, на котором пройдут ее игры, как минимум за 10 минут до запланированного начала игры по расписанию.	Each team is expected to report to the chronographing station for the applicable game field at least 10 minutes prior to the scheduled start of the game with their markers ready for play.
8.4.9.	Игроки, успешно прошедшие хронографирование, должны оставаться в контролируемой зоне, прилегающей к зоне хронографирования. За этой зоной должен наблюдать судья или официальное лицо турнира.	Players who have passed the chronograph will be stationed in a controlled area adjacent to the chronograph area. This area will be supervised by a referee or other tournament official.
8.4.10.	Игроки не могут покидать эту зону, кроме выхода на поле с судьей. Игрокам на поле или в этой зоне запрещено передавать маркера или инструменты без разрешения судьи.	Players may not leave this area, except to enter the field with a referee. Players on the field or in this area may not be handed markers or tools without approval of a referee.
<b>Раздел 8.5. Старт игры</b>		<b>GAME START</b>
8.5.1.	Команда может начать питинг в меньшинстве.	Team may start the round in a short squad.
8.5.2.	Игроки начинают игру внутри грани игрового поля, касаясь кончиком ствола или рукой (если они играют без маркеров) передней части стартовой базы.	Players start the rounds inside the playing field boundaries with the muzzle (tip) of their barrels (or touching with the hand if they play without marker) touching the front of the base.  Any player false starting by removing the tip of the barrel of the gun (or hand) from the start gate before the start signal is given, will NOT be automatically pulled from the point, as long as they immediately return it to the gate (touch back). Even if the signal goes before they have returned it, they may still return the barrel to the gate (touch back) and then can continue. If they fail to return the barrel to the gate (touch back) either before or after the start signal is given, they will be eliminated. If, however, a player posts their marker or fires it before the start signal regardless as to whether they later touch back, they will be eliminated in the normal manner.
8.5.3.	Любой игрок, осуществивший фальш-старт оторвав кончик ствола или руку от стартовой базы до начала звукового сигнала старта игры, не будет автоматически выведен из игры, если он немедленно после осуществления фальш-старта вернется в стартовую позицию у стартовой базы (касание базы). Даже если звуковой сигнал старта игры прозвучал до того, как игрок вернулся в стартовую позицию, он все еще может это сделать и затем начать игру. Если игрок не возвращается в стартовую позицию до начала звукового сигнала старта игры или после него, он будет выведен из игры.	

8.5.4.	Игроки должны самостоятельно с начала игры переносить свое оборудование, которое будет использовано в игре.	Players must carry all equipment to be used during the course of the game on their person at the start of the game.
8.5.5.	Игроки могут снять заглушку после выхода на поле (кроме форматов игр в определенном количестве игроков).	Players may remove their barrel socks after entering the field (except M format).
8.5.6.	Смена сторон. После определенного количества выигранных пунктов (каждый пункт при формате игры до 3-х пунктов, каждые два пункта при формате игры до 4-х пунктов и каждый 3 пункта при формате игры до 5-ти пунктов) или засчитанных раундов, команды меняются стартовыми сторонами, но остаются в свои пит-зоны.	Switch ends. After certain number of points awarded (each point for race-to-3, each 2 for race-to-4 and each 3 points for race-to-5) or valid rounds, the starting bases will be switched but the pit areas stay the same.
8.5.7.	Перерывы между пунктами возможны только в форматах игр до определенного количества очков. Перерывы могут быть от 30 секунд до 2 минут в зависимости от формата.	The break between the rounds (pit-stop) occurs only in Race-To formats. Pit-stop may be from 30 seconds till 2 minutes, depends on the format.
8.5.8.	Официальное время игры будет вестись таймером на электронном табло, управляемом Секретарем Судейской Бригады.	Official game time will be kept with countdown timer on the electronic scoreboard by the Ref Secretary.
<b>Раздел 8.6. Процедура старта игры</b>		
8.6.1.	30 секунд. Хорошо слышимый сигнал "30 секунд" должен быть дан перед каждым пунктом (при перерывах между пунктами от минуты и более).	START PROCEDURE 30 seconds. A clearly heard signal should be given in the last 30 seconds before each round (with a break between rounds 1 min on more).
8.6.2.	10 секунд. Хорошо слышимый сигнал должен быть дан за 10 секунд до начала пункта. Старший судья поля так же громко объявляет "10 секунд", а все остальные судьи дублируют его слова подняв руки вверх. Стрельба в направлении соперника запрещена в промежутке между сигналами "10 секунд" и стартом игры. Стрельба может быть осуществлена только в другом направлении от игроков без возможности поразить их. Начало пункта. Хорошо слышимый и различаемый сигнал (отличный от всех других звуков) должен быть дан в начале каждого пункта. В случае, если не используется электронная система звукового оповещения, стартовый сигнал может быть дан свистком или иным другим подобным устройством. Все полевые судьи опускают руки вниз, подтверждая начало пункта.	10 seconds. A clearly heard signal should be given in 10 seconds before each round. Also the Head referee announces 10 seconds with a call «TEN SECONDS!» and all the other referees duplicate the call by rising their hands. No shooting in the direction of opposite players should be made between 10 seconds and round start signals. Shooting can only be done in a way, with no risk to hit an opposite player. Round start. A clearly heard and recognisable signal (different from other sounds) should be given for each round start. When there is no electrical system using, start must be given by a whistle or any other similar device. All the infield referees lower their hands to confirm the round start.
<b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков</b>		
8.6.3.	Судья перед началом игры должен убедиться, что обе команды готовы. После этого судья отдает указание снять заглушки, и игроки имеют право снять заглушки со стволов, которые они должны и дальше иметь при себе. Затем Судья дает сигнал "10 секунд" как это описано выше.	<b>Special additions for M format.</b> The referee starting the game ascertains that both teams are ready. Then the referee announces, "Barrel socks off!" upon which the players remove their barrel socks, which they have to carry on person. Then Head referee gives the 10 seconds warning as it is described.
<b>Раздел 8.7. Хронографирование на поле</b>		
8.7.1.	Хронографирование на поле может быть произведено в любой момент по инициативе любого судьи, чтобы выявить увеличение скорости вылета шара выше разрешенной нормы или изменение темпа стрельбы относительно разрешенного. Судья должен найти возможность провести хронографирование на поле с минимальным вторжением в ход игры.	<b>ON FIELD CHRONOGRAPHING</b> Chronographing on the field may be done at any time at the discretion of any Field Referee to determine if a marker's muzzle velocity has risen above legal limits or the Rate of Fire Cap is being exceeded. Referees will seek to perform on field chronographing in a manner which least interferes with play.
8.7.2.	Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал 300 или менее футов в секунду, и который стреляет меньше или равно одному шару в 95 миллисекунд, может продолжать игру без наложения штрафов.	Players with markers chronographed during a game at 300 feet per second or less or shoot less or equal than one ball in 95 ms will continue to play without elimination or penalty.
8.7.3.	Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал скорость от 300 до 310 футов в секунду будет выведен из игры.	Players with markers which velocity is over 300 feet per second but less than or equal to 310 feet per second will be eliminated from play.
8.7.4.	Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал скорость от 310 до 324 футов в секунду будет выведен из игры и получит штраф Один-за-одного.	Players with markers, which velocity is over 310 feet per second, but less than or equal to 324 feet per second will be eliminated from play and given a One-for-One penalty.
8.7.5.	Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал скорость выше 325 футов в секунду будет выведен из игры и получит штраф два-за-одного.	Players with markers, which velocity is 325 feet per second or above, will be eliminated from play and given a Two-for-One penalty.
8.7.6.	Игрок, маркер которого стреляет более одного шарика в 95 миллисекунд будет выведен из игры и дисквалифицирован с проходящего турнира. Победа в этом пункте будет отдана команде-оппоненту.	Players with markers, which shoot more than one paintball within 95 ms will be eliminated from play and suspended from the on-going tournament. The point of that round will be awarded directly to the opposite team.
8.7.7.	В случае, если после хронографирования на поле, игроку полагается наложение штрафа, судья должен показать эту игроку результаты на хронографе.	In all instances of on-field chronographing that results in a penalty, the referee will show the chronograph result to the player who was chronographed.
8.7.8.	Игроки, замеченные в манипуляциях с маркером или его настройками на поле во время игры, за исключением очистки ствола или фидера от краски внутри, а так же засыпки шаров из туб, будут немедленно выведены из игры. Переклочение кнопок на маркере может быть осуществлено только с разрешения судьи.	Players who are observed working on their markers during the course of a game, with the exception of cleaning paint out of barrels, loaders or feed ports will be immediately eliminated from play. Operating buttons in any way will only be allowed with agreement by a referee.
<b>Раздел 8.8. Проверка игрока на краску</b>		
8.8.1.	Проверка на краску осуществляется судьями с целью определить разбился ли пейнтбольный шарик и оставил ли краску на игроке.	<b>PAINT CHECKS</b> Paint checks are performed by referees for the purpose of determining if a paintball has broken on and marked a player.
8.8.2.	Проверка на краску осуществляется судьей, если он заметил, что в игрока были попадания или если выстрелы соперника попадают в места, не четко просматриваемые судьей, а так же в случае если поверхность попадания не видна судье, или если судья направлен это сделать другим судьей.	Paint checks are performed by a referee when the referee has observed a player taking shots, or when shots are directed into an area occupied by a player that the referee cannot directly observe, when the physical location that a paintball may have broken on is not visible to the referee, or when the referee is directed to do so by another referee.
8.8.3.	Судья может, но не обязан делать проверку на краску по просьбе игрока.	Referees may, but don't have to, make a paint check after a player has requested one.
<b>Раздел 8.9. Вмешательство</b>		
8.9.1.	Любое общение с игроками на поле во время игры запрещено игроками, тренером, пит-crew и любым другим людям из пит-зоны и огороженной сеткой области со стороны зрителей.	<b>INTERFERENCE</b> No communication is allowed by anyone (players, coaches, pit crew or any other person) from the designated pit-areas and fenced area near the netting from spectators side to the active field of play during any team points or matches.
8.9.2.	В случае, если член команды из пит-зоны общается с игроком на поле, этот игрок будет выведен из игры.	Each time a team member in the pit-area communicates with any of their infield players, the player will be eliminated.
8.9.3.	Любое физическое вмешательство или помехи из-за пределов игрового поля с полнотой повлиять на игру будет расценено как физическое воздействие. Каждый раз, когда игрок будет создавать физическое помехи на поле, он будет удален с поля. А так же может быть применен штраф за неспортивное поведение. Связывание сетки или преднамеренное стояние на сетке будет так же расценено как физическое вмешательство.	Any physical intervention from an area outside the field with influence on the course of game is considered as physical interference. Each time a team member physically interference to the field, will cause the elimination of the involved player. Penalty for unsportsmanlike behaviour may be also applied. The net tightening or stepping on the net will be considered a physical interference.
<b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков</b>		
8.9.4.	Зрителям разрешается наблюдать за играми и происходящим на поле, но им запрещается: * давать игрокам на поле инструкции, * давать громкие комментарии об игре, которые можно услышать на поле, * иными способами вмешиваться в игру в любой форме.	<b>Special additions for M format.</b> Spectators may be allowed to observe games and the activities on a field but may not: issue instructions to players on the field, make comments about play which are likely to be heard by players on the field, otherwise interfere with play in any manner whatsoever.
8.9.5.	Члены команды и соратники соревнующихся команд, которые будут вмешиваться в ход игры или общаться с игроками на поле, получат штраф равный штрафу за "продолжение игры в пораженном состоянии", что будет соответствовать удалению как минимум одного игрока этой команды с поля.	Team members and associates of the competing teams who interfere or communicate with the play of that game will immediately receive a penalty as if a player "played on" on the field and will result in the removal of at least one player from the associated team.
<b>Раздел 8.10. Таймаут</b>		
8.10.1.	Игровой таймаут (а) Каждая команда может воспользоваться одним одноминутным таймаутом в течение игры. (б) Просьба о таймауте может быть выполнена назначенным тренером команды в адрес старшего судьи или оператора табло. (с) Таймаут нельзя взять меньше чем за 10 секунд до старта пункта.	<b>TIMEOUT</b> Game timeout Each team is entitled to ask for one timeout of 1 minute per game. Timeout call should be made by designated Coach to Head referee or Scoreboard operator. Timeout cannot be taken in the last 10 seconds before the round starts.
8.10.2.	Технический таймаут (а) Технический тайм-аут может быть применен обслуживающим персоналом или Старшим судьей по техническим причинам. (б) Технический таймаут может длиться по необходимости для устранения технических неполадок обслуживающим персоналом. (с) Если технический таймаут потребовался в промежутке за 10 секунд до начала игры, по окончании ремонтных работ, отсчет времени начнется автоматически с 10 секунд до старта.	Technical timeout. Technical timeout may be applied to Head referee by maintenance staff or can be assigned by Head referee for technical reasons. Technical timeout lasts as long as necessary for maintenance staff to remove technical problem on the field. If technical timeout must be taken during 10 seconds, after technical issue is fixed, time counting automatically starts from 10 seconds.
<b>Раздел 8.11. Остановка игры</b>		
8.11.1.	Игра может быть остановлена только при чрезвычайной ситуации, опасных погодных условиях, стихийных бедствиях или физическом воздействии на игровом поле.	<b>GAME INTERRUPTION</b> Game stoppages will only occur in case of an emergency, dangerous weather conditions, other "Acts of God" or a physical alteration on the game field.
8.11.2.	В случае, если фальшстарт был произведен из-за ошибки судьи или недопонимания, Старший Судья поля должен остановить игру и начать ее заново.	In a situation where a false start happens due to a Referee mistake or miscommunication the Head Referee will stop the game and restart as if the game had never started.
8.11.3.	Судьи должны запомнить расположение всех игроков на поле на момент остановки игры. После остановки игры судьи должны убедиться, что все игроки остаются на своих позициях. После разрешения проблемы, вызвавшей остановку игры, полевые судьи должны разместить оставшихся в игре игроков и флаги на позициях, которые они занимали на момент остановки игры, и Старший Судья поля возобновит игру согласно правилам, описанным в разделе старта игры.	All Field Referees will note the locations of the players at the time that the game is stopped. Once the game has been stopped, the Field Referees will insure that players remain in those locations. Once the condition causing the game stoppage has abated or been resolved, all the live players and flags are placed in proper positions by the Field Referees, the Head Referee will restart the game in accordance with the procedures specified in game start section.

8.11.4.	Остановка игры должна быть обозначена судьям объявлением "время". Игроки должны оставаться на тех местах, где они были во время объявления "время".	Game stoppages will be indicated by the referees calling "Time!" Every player has to remain in the position he was in when the time call was made.
8.11.5.	В случае остановки игры из-за чрезвычайной ситуации, или ином случае, Старший судья поля должен остановить таймер игры. Для возобновления игры процедура "старта игры" данных правил должна быть применена. Время начнет идти с начала возобновления игры.	In the event that a game has to be interrupted because of an emergency, or otherwise, the Head Referee will stop the countdown timer. When the game is restarted the "Start" procedure of these rules will be used. Time will begin to run upon such restart.
<b>Раздел 8.12. Остановка турнира</b>		<b>TOURNAMENT INTERRUPTION</b>
8.12.1.	Предложение об остановке турнира может быть сделано организатором турнира или официальными лицами (представителем Национальной Федерации или EPBF).	A request for termination of the event can be made by the event organizer or authorized officials (representative of the National Federation or EPBF).
8.12.2.	В таком случае должно быть немедленно организовано собрание организаторов турнира, официальных лиц и капитанов зарегистрированных команд. На основании данного собрания, турнир может быть отменен, отложен или перенесен на другое место и время.	Meeting of the event organizer, authorized officials and the captains of registered teams should be called immediately. Based on the decision of meeting congregation event can be cancelled, postponed or moved to another dates and location.
8.12.3.	Отчет с указанием причин и принятых решений должен быть утвержден и опубликован на доступных интернет ресурсах в течение 48 часов организаторами турнира.	A report indicating the reasons and decisions taken shall be established and published on the internet sources available within 48 hours by the event organizer.
<b>Раздел 8.13. НАЖАТИЕ КНОПКИ</b>		<b>BUZZER PUSH</b>
8.13.1.	Кнопки установлены на стартовых базах.	There are buzzers installed on the bases.
8.13.2.	Любой непоражённый игрок может нажать кнопку.	Any live player can push the buzzer on the base.
8.13.3.	Когда игрок нажимает на кнопку на стартовой базе соперника, время автоматически останавливается на электронном табло. Если электронное табло не применяется, судья обозначает сигнал "время" и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено покидать свои позиции. Игрок, нажавший на кнопку, будет проверен на краску.	When player pushes the buzzer on the opposite team's base, the time on the electronic scoreboard stops. If there is no scoreboard, then referees make a call "Time!" and the time is stopped. The game will be automatically freed and no player is allowed to leave his position. The buzzer-pusher will be paint checked.
8.13.4.	Во время хронографирования на скорость вылета шара должен быть осуществлен только один выстрел. За второй выстрел без разрешения судьи игрок будет удален с поля.	During the chronographing for velocity infractions only one shot should be made. For the second shot made without the ref permission player will be eliminated.
8.13.5.	Если игрок, нажавший на кнопку оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 fps, то на команду будут наложены соответствующие штрафы. Если после наложения штрафов на поле остаются непоражённые игроки, Старший Судья поля должен объявить "продолжение игры".	If the player that presses the buzzer is found to have a hit on him or happens to be over the velocity limit of 300 fps, penalties will be assessed and if there any live players left the Head Referee will continue the game with a call "Game On!"
8.13.6.	Игрока, нажавшего на кнопку, проверят на краску в любом случае, даже если после нажатия он обозначил себя специально или случайно пораженным.	Buzzer-pusher will be checked on paint hits in any case, even if this player mark himself as eliminated after the buzzer push, accidentally or on purpose.
8.13.7.	Если судья подтверждает, что игрок, нажавший на кнопку, не поражен, очко присваивается его команде.	If the player that presses the buzzer is declared clean by the referee, a point will be awarded for that team.
<b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков</b>		<b>Special additions for M format. Flags and flag hangs</b>
8.13.8.	Флаг должен быть минимум 30 см шириной и 60 см длиной. На каждом поле должно быть два комплекта по два флага контрастных цветов. Второй флаг каждого цвета должен быть в легком доступе для судьи, для немедленной замены в случае объявления замены флага.	Flags shall be a minimum of 30 cm wide and a minimum of 60 cm long. Each field shall have two sets of two flags in contrasting colours. The second flag of each colour shall be readily accessible by each flag station referee for immediate hanging in the event of a call for a flag rehang.
8.13.9.	После водружения домашнего флага команды перед началом игры его запрещается трогать игрокам этой команды. Удерживание домашнего флага игроком команды в попытке не дать сопернику им завладеть, повлечет удаление игрока с поля.	Once a team flag is hung in its flag station prior to the start of a game, it is not to be touched by its own team. A player touching his own flag in order to prevent an opponent from pulling it will be eliminated.
8.13.10.	Игрок должен нести флаг в руках и так, чтобы его было видно. Игрокам запрещается прятать или скрывать флаг. Попытки это сделать приведут к удалению игрока с поля.	Players carrying flags must carry them in their hands and in full view. Players cannot attempt to hide or disguise the flag in any way. Failure to do so will result in the flag carrier being eliminated.
8.13.11.	Флаг может быть передан непоражённым игроком непоражённому игроку.	Flags may be passed from live players to live players.
8.13.12.	Если игрок поражен в момент переноски флага, флаг забирает судья, а другой флаг будет помещен на стартовую базу.	If a player is eliminated while in possession of a flag, the flag will be seized by a referee and the replacement flag will be hung in the base of origin.
8.13.13.	Как только игрок водружает флаг на стартовую базу соперника, судья немедленно делает объявление "время" и игровое время останавливается. С момента водружения флага (успешного или неуспешного) игра останавливается и игрокам запрещается покидать позиции, на которых они находились на тот момент. Игрок, водрузивший флаг, будет осмотрен на краску и пройдет процедуру хронографирования.	When a player breaks the plane of his team's flag station, the flag referee immediately calls "Time!" and the time is stopped. By the time the flag is hung (successful or unsuccessful) the game will be automatically freeze and no player is allowed to leave his position. The flagcarrier will be paint checked and chronographed for velocity infractions.
8.13.14.	Если игрок, водрузивший флаг, оказывается пораженным или его маркер превышает разрешенную скорость вылета шара, на него будет наложен соответствующий штраф, а судьи вернут флаг на стартовую базу. Старший Судья поля объявит игрокам об оставшемся времени игры и игра продолжится с отсчета "10 секунд" и последующим сигналом "Game On", описанным в разделе Старт игры.	If the flag-carrier breaking the plane of a flag station hereof is found to have a hit on him or happens to be over the velocity limit of 300 fps, penalties will be assessed and the flag referee will radio his counterpart to re-hang the flag. The replacement flag will be hung in the flag station. The Head Referee will inform the players on the remaining game time and will start the game with a ten seconds warning followed by the "Game On" signal as specified in Section "Game Start".
8.13.15.	Игрока, водрузившего флаг, проверят на краску в любом случае, даже если после нажатия он обозначил себя специально или случайно пораженным.	Flag carrier will be checked on paint and his marker on velocity in any case, even if this player mark himself as eliminated after the flag hanging, accidentally or on purpose.
8.13.16.	Если судья подтверждает, что игрок, водрузивший флаг, не поражен, очко присваивается его команде.	If the flag-carrier breaking the plane of his flag station with his opponent's flag is found to be clean, then the hang will be successful.
<b>Раздел 8.14. Выбрасывание полотенца</b>		<b>TOWEL THROWING</b>
8.14.1.	В любой момент во время игры, команда может принять решение завершить ее, выбросив полотенце и отдав очко команде-сопернику.	At any time during the round, a team may decide to finish the round by throwing the towel and giving a point to the opposing team.
8.14.2.	Если назначенный тренер решает бросить полотенце, он должен громко крикнуть "Полотенце" Старшему Судье поля или оператору табло.	If a designated coach decides to throw the towel, he should loudly call "Towel" to the Head referee or Scoreboard operator.
8.14.3.	После объявления "полотенце" поинт будет закончен автоматически и очки будут присуждены команде-оппоненту. Старший Судья поля должен громко объявить "полотенце", чтобы услышали все участники.	After the "Towel" call the round will be finished automatically and a point awarded to the opposing team. Head referee announces the "Towel" call loudly so everyone is noticed.
<b>Раздел 8.15. Правило «60 секунд» (только для формата игр до нескольких очков)</b>		<b>LAST 60 SECONDS RULE (only for Race-To format)</b>
8.15.1.	Правило "60 секунд" применяется только для последних 60 секунд основного времени.	60 seconds rule is about the last sixty seconds of the main time.
8.15.2.	Во время этого периода любой штраф "два-за-одного" или "три-за-одного" останавливает время игры и присуждает победу команде-оппоненту. Следующий поинт начинается автоматически согласно процедуре старта игры.	During this period any penalty of 2-for-1 or 3-for-1 stops the game time, gives point to the opposing team. Next round starts automatically according to the start procedure.
8.15.3.	Если штраф был выдан в течение последних 60 секунд основного времени, когда игра была остановлена, очки не будут присвоены другой команде на основании этого штрафа, однако другие меры будут применены.	If in the last 60 seconds of regular time a penalty is given, while the game has been stopped, a point will not be awarded due to this penalty, but other effects will apply.
<b>Раздел 8.16. Овертайм (только для формата игр до нескольких очков)</b>		<b>OVERTIME (only for Race To format)</b>
8.16.1.	Если по истечении основного времени матча обе команды набрали равное количество очков, будет сыгран пятиминутный овертайм.	If at the end of the regular time both teams have the same number of points, there will be an overtime of 5 minutes.
8.16.2.	Во время овертайма, команда, первая выигравшая очки, становится победителем матча (Золотой гол).	In this overtime the first team scoring a point wins the game (Golden Goal).
8.16.3.	Правило "60 секунд" применяется во время последних 60 секунд овертайма.	The "60 seconds rule" applies in the last sixty seconds of overtime.
8.16.4.	Если ни одна команда не набрала очков за овертайм, победитель определяется на основании посева этого турнира.	If no point is scored during overtime, the tournament seeding for this event decides the winner.
<b>Раздел 8.17. Окончание игры.</b>		<b>GAME END</b>
8.17.1.	Игра считается официально оконченной после объявления результатов по окончании игры на поле Старшим Судьей поля. Тем не менее, игроки и их оборудование могут быть осмотрены до того, как они покинут поле.	A game will officially be considered over when the Head Referee announces the result after the occurrence of any of the game-ending situations. However, players and their equipment can still be inspected until they left the field.
8.17.2.	Окончанием игры является любая из следующих ситуаций: * Игрок нажал на кнопку на стартовой базе. * Тренер противоположной команды выкинул полотенце. * наложение штрафа "два или более - за-одного" в последние 60 секунд основного времени или в последние 60 секунд овертайма. * Команда начала игру в количестве игроков, превышающем правила или обозначенном Старшим Судьей поля.  * Если последний игрок команды на поле получает штраф "один-за-одного", "два-за-одного", "три-за-одного". В таком случае очки присуждаются команде-сопернице. * Если основное время игры закончилось.	Round-ending situations are any one of the following: *A buzzer is pushed by a player; * "Towel thrown" by opposite coach; *a penalty (two-for-one or more) in the last 60 seconds of regular time or in last 60 seconds of overtime; * If team starts to play with a bigger number of players then set by rules or by Head referee;  *If the last player gets penalized 1-4-1, 2-4-1 or 3-4-1. In that case point goes to the opposite team.  *If regular game time comes to an end.
8.17.3.	Игроки не имеют право возвращаться на поле без разрешения Судей поля.	*Players may not re-enter the playing field without the permission of a Field Referee.
<b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков</b>		<b>Special additions for M format.</b>
8.17.4.	Окончанием игры является любая из следующих ситуаций: * Успешный занос флага * Поражение всех игроков на поле * Истечение игрового времени	Game-ending situations are any one of the following: * A successful flag hang * Elimination of all players on the game field * Set game time have elapsed
8.17.5.	По истечении игрового времени или когда судья объявляет игрока, несущего флаг, непоражённым или в случае успешного водружения флага, Старший Судья поля объявляет "Конец игры" согласно правилам.	When the game time has expired or a flag referee declares a flag carrier clean and the hang completed, the Head Referee will communicate to all referees "Game over" as specified.
8.17.6.	Пораженные игроки должны дожидаться команды судьи покинуть поле в специально оборудованном месте(дед-бокс) даже после объявления "конец игры" .	Eliminated players have to wait in their designated area (dead box) for the direct release command by their base marshal, even after "Game Over" has been announced.
8.17.7.	По окончании игры игроки могут выключить фидера, но не выключать маркеры. В это время судьи должны произвести осмотр игроков на краску и, если поражения будут обнаружены, об этом будет извещен Старший Судья поля и соответствующие штрафы будут наложены. Игроки, не присутствующие при осмотре непоражённых игроков будут считаться пораженными.	After the game players are allowed to turn off their loaders but not their markers. At this time, a referee will inspect the player for hits and if any are found the Head Referee will be notified and proper penalties will be assessed. Players who are not present at the live player inspection are subject to being counted as eliminated.
8.17.8.	Игроки не имеют право возвращаться на поле без разрешения Судей поля.	Players may not re-enter the playing field without the permission of a Field Referee.

## ГЛАВА 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ

### Раздел 9.1.

#### Определение попадания

Игрок считается пораженным, если пейнтбольный шарик, выпущенный из пейнтбольного маркера, непораженным игроком, попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, разбивается и оставляет след краски независимо какого размера.

\* Если шарик попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, но не разбивается и не оставляет след краски, этот игрок считается непораженным.

\* Если игрок поражен пораженным игроком команды-оппонента, этот игрок считается непораженным.

\* Если пейнтбольный шарик сначала попадает и разбивается о какой-либо предмет перед тем, как оставить следы краски на игроке, то игрок считается непораженным.

В случае, если судья не видел момент поражения игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным. Как правило, в таких случаях, если следы краски густые, и напоминают прямое попадание, а не брызги, обтертость или след от сидения или подката на шары, то есть след краски не менее 2,5 см в диаметре, то это будет считаться поражением.

Во время игры, если игроки из разных команд были поражены практически одновременно, или если судья не может установить - кто из игроков был поражен первым, то оба этих игрока будут считаться пораженными.

Судьи должны по возможности стирать брызги, обтертости и следы от подкатов и сидения на шарях с игроков каждый раз, когда они их проверяют. Если игрок продолжает игру с такими следами, то он рискует считаться пораженным из-за следов, напоминающих попадание.

### Раздел 9.2.

#### Игроки и попадания

#### 9.2.1.

Игроки ответственны за осознание попаданий

#### 9.2.2.

В случае поражения игрок должен немедленно прекратить игру и обозначить себя пораженным. В случае не выполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.

#### 9.2.3.

Если игрок получает попадание в область, неудобную для самостоятельного осмотра (например, кодыры, шею, спину или в жарсе) он должен немедленно прекратить игру и попросить судью проверить на краску. В случае не выполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.

#### 9.2.4.

Игрок, почувствовавший попадание в движении, может завершить движение в сторону любого ближайшего укрытия между ним и игроком команды-соперницы, за исключением укрытия, за которым сидит игрок команды-оппонента. В таком случае он должен немедленно изменить направление движения в другую сторону и остановиться. После остановки у укрытия игрок должен немедленно осмотреть себя на предмет поражения. Стрельба, выбор позиции для продолжения игры, непроведение осмотра на поражение и неподчинение сигналу о поражении будет считаться игрой в пораженном состоянии.

#### 9.2.5.

Игроки, получившие поражения в места, доступные для самостоятельного осмотра не должны просить проверку на краску у судьи. Просьба проверки на краску в данном случае будет считаться продолжением игры в пораженном состоянии.

#### 9.2.6.

Игроки, получившие поражения в отброшенное оборудование менее, чем на 2 метра (кроме шомолов и туб), считаются пораженными.

### Раздел 9.3.

#### Поражения

#### 9.3.1.

Игрок будет считаться пораженным в случае если он собирает пейнтбольные шары с земли с целью использовать их для стрельбы.

#### 9.3.2.

Игрок будет считаться пораженным, если любая часть его тела или одежда и оборудование касается земли за границей поля.

#### 9.3.3.

Игрок будет считаться пораженным, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.

#### 9.3.4.

Игрок будет считаться пораженным, если он потретет маску.

#### 9.3.5.

Игрок, у которого будут найдены ключи для регулировки маркера или любое другое запрещенное оборудование на поле, а так же если он будет замечен во внесении изменений в настройки маркера, описанные в соответствующем разделе, будет немедленно выведен с поля.

#### 9.3.6.

Игрок, который оставит любую часть своей одежды или оборудования (за исключением шомолов, туб, фидеров и жарсеов) на расстоянии более 2 метров от себя, будет считаться пораженным.

#### 9.3.7.

Игрок, который поднимет любое оборудование, в том числе отброшенное, на котором будет попадание, будет считаться пораженным.

#### 9.3.8.

Игроки, замеченные в неспортивном поведении будут удалены с поля. Под неспортивным поведением понимается следующее и не только:

- (a) Несоблюдение указания судьи.
- (b) Умышленное «убегание» судьи, не позволяющее судье провести хронографирование на поле или дать указание игроку.
- (c) Стрельба по судьям.
- (d) Умышленная стрельба по явнообозначенному пораженному игроку с целью ранить или запугать его.
- (e) Овершутинг - чрезмерная стрельба по игроку, превышающая необходимую для попадания и поражения его.
- (f) Просьба провести проверку на краску судье, чтобы отвлечь от проверки на краску сокомандников или себя, или использование судей для определения места расположения соперников.
- (g) Словесное оскорбление игроков, судей или зрителей.
- (h) Намеренный и враждебный физический контакт с кем-либо.
- (i) Могут быть применены дополнительные штрафы и санкции.

#### 9.3.9.

Игрок может считаться пораженным и быть удален с поля в следствии исполнения штрафа, наложенного на его сокомандника, согласно данных правил.

#### 9.3.10.

Игроки несут ответственность за устранение старых попаданий или об оповещении об их наличии судей до начала игры, дабы избежать удаления с поля в связи с наличием попадания у игрока.

#### 9.3.11.

Игроки, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:

- \* Перестать играть.
- \* Обозначить себя пораженным, положив руку на голову.

\* Покинуть игровое поле максимально коротким путем (в направлении дед-бокса для игры формата с определенным количеством игроков) или в направлении указанного судьями со всем оборудованием, которое было у них на момент поражения. Игроки, покидающие поле не самым коротким путем, с целью скрыть от соперника свое поражение или игроки, не выполняющие требования судей по направлению покидания поля будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии.

#### Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством

\* Если на поле есть специально оборудованная зона, то маркера надо оставить включенными снаружи дед-бокса (фидер можно выключить).

\* Зайти и оставаться в дед-боксе, до объявления судьи "покинуть поле".

Пораженный игрок не имеет права разговаривать или каким-либо другим образом общаться. В особенности пораженный игрок не может говорить "поражен", чтобы его сокомандники знали о его поражении, а так же не имеет права обозначать игроком команды-оппонента после поражения. Любой игрок, нарушающий это правило по мнению судью любым методом будет считаться игроком, продолжающим игру в пораженном состоянии.

#### 9.3.12.

Игроки, нарушающие правила данного раздела будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии и соответствующие штрафы будут применены.

#### 9.3.13.

## HITS AND ELIMINATIONS

### DEFINITION OF A HIT

A player is eliminated if a paintball, fired from a paintball marker by a live player, strikes that player or anything he is wearing or carrying and such paintball breaks and leaves a mark, regardless of the size.

\*If the paintball strikes the player or anything he is wearing or carrying but does not break and leave a mark, such player is not eliminated.

\* If a player is hit and marked by a paintball shot by an eliminated member of the opposing team, such player is not eliminated.

If a paintball strikes another object first and breaks upon that object before marking a player or anything he is wearing or carrying, such player is not eliminated.

When the referee did not see the source of such paint marking while the player has paint on him that resembles a hit, such player will be declared eliminated. Generally, in such cases, if the paint marking is reasonably solid, appears to be a direct hit - rather than smear, splatter, spray, paint from kneeled-on or sat-on paintballs - is at least the size of a £2 coin (approximately 2.5 cm in diameter), it will be considered a valid hit.

In the event two opposing players are hit and marked simultaneously, or if the referee cannot determine which player was hit and marked first, both players will be eliminated.

Referees will make every effort to wipe smear, splatter, spray, or paint from kneeled-on or sat-on paintballs off a player at the time they are inspected. If a player continues to play with such paint such player does so at the risk of being eliminated for wearing paint that resembles a valid hit.

### PLAYERS AND HITS

Players are responsible for becoming aware of hits.

If being hit a player has to immediately cease play and signal his elimination. Failing to do so constitutes playing on.

If a player gets shot at and he cannot check for a hit by himself at certain locations (for example visor, throat, back, battle pack) he has to immediately cease play and call a ref for a paint check. Failing to do so constitutes playing on.

Players who are in motion and get shot at may continue to the nearest cover whenever there is such cover between themselves and the nearest opponent not including the cover the opposing player is using. Otherwise they must immediately turn their motion away from the opposition and stop. Upon arrival at such cover the player must immediately check himself for hits. Shooting, posting, communicating, failing to immediately check for a hit and failing to immediately signal his elimination, if indeed hit, will constitute playing on.

Players who are hit in locations which can be self-checked, may not call for a paint check. Calling for a paint check under such circumstances constitutes playing on.

Players who get shot in non-abandoned equipment to which they are separated less than 2 meters (except squeegees and pods) are considered hit.

### ELIMINATIONS

Players will be eliminated for picking up paintballs from the ground in order to shoot them.

Players will be eliminated if any part of their bodies or anything that they are wearing or carrying touches the ground outside the playing field boundary.

Players will be eliminated if they push out any tape or fencing used as a boundary line. The boundary markings will be considered to be in-bounds.

Players will be eliminated, if they lose their goggles.

Players that are found with tools or other prohibited equipment on the field or those working on their markers in violation of the provisions specified in marker section will be immediately eliminated.

Players that separate themselves from any piece of equipment or clothing that they brought onto the game field by more than 2 meters, except squeegees, pods, harnesses and loaders will be immediately eliminated.

Players who pick up any equipment (also abandoned) which has hit on it are considered eliminated.

Players that engage in unsportsmanlike conduct will be eliminated. Unsportsmanlike conduct includes, but is not limited to:

Failure to obey a referee's call.  
Deliberate avoidance of a referee in a manner that prevents a referee from chronographing a marker on the field or prevents him from making a call.  
Shooting at referees.

Shooting a clearly eliminated player with malicious intent to injure or intimidate.

Excessive shooting which is defined as shooting a player more than is reasonably enough to effect elimination.

Requesting paint checks to distract referees from checking themselves or teammates or to use referees to locate opposition players.

Verbal abuse of any players, spectators or referees.  
Physical contact with anyone deemed to be intentional and hostile.  
Additional penalties may apply.

Players may be eliminated as the result of a penalty called by a referee for infractions committed by team-mates pursuant the provisions contained herein.

Players are responsible for removing old hits or bringing the same to the attention of a referee prior to game time, so that they may be dealt with in a manner that would not result in the elimination of the players.

Players that get eliminated, shall do following immediately after:  
Stop playing.  
Signal their elimination by putting one hand on their head.

Leave the playing field with all equipment they were carrying at the time of their elimination by the most direct route off field (towards the dead box for M format) or any other route directed by a referee. Players that take routes that are not the most direct and that are meant to conceal from the other team such players' eliminations or players that refuse to follow a referee's direction on leaving the field will be considered to be "playing on".

#### Special additions for M format.

If there is a designated area, then leave their marker outside the dead box without turning the marker off (the loader may be switched off).  
Enter the dead box where they must remain until directed to leave by a referee.

The eliminated player may not talk or otherwise communicate. Especially the player cannot shout "Hit!" in order to let his team-mates know, nor point on opponents after being eliminated.

Any player who, in the opinion of a referee, is abusing this in order to communicate his elimination to a team-mate will be considered to be playing on.

Players that violate the rules in this section will be considered to be playing on and the appropriate penalties will be assessed.



<b>ГЛАВА 10. СЧЕТ</b>		<b>SCORING POINTS</b>
<b>Раздел 10.1. Очки</b>		Points are awarded for: Pressing buzzer of opposing base as live player; "Throwing the towel" by opposing coach; A penalty Two-for-one or Tree-for-one in the last 60 seconds of regular time or in last 60 seconds of overtime; Opposing team starts with more players then set by the Rules (regular 5 players) or by the Head ref (start with less number of players); The last player of opposing team gets a penalty One-for-one, Two-for-one or Three-for-one. Opposite team has used an illegal gun. Points are awarded at the conclusion of the round by the Head Referee. Scoring for games. The first team scoring the certain number of points (depending of the game format) during the game time (or overtime) wins the game. After the game finishes, teams receive 1 point for a win and 0 point for a loss. Teams will also get the result of point difference of that game (total of round points scored minus total of points conceded). <b>Special additions for M format.</b> Scoring for games will be conducted as follows: A team will be awarded 3 Match points for a valid flag hang. A team will be awarded 2 Match points for "flag in transit". A flag in transit occurs if the opponent's flag is at the end of the game in possession of a live player. If both parties are in possession of the flag, the Match points will be only awarded to the first to pull the opponents flag. Each team will receive 1 Match point for a draw. A draw will be any game where the flag was not grabbed or the flag carrier was eliminated at the end of the game. A team will receive 0 Match points for a loss. A team will also receive Elimination Difference (E/D) points. E/D points are calculated as the numeric difference between the number of own players being alive at the end of the game and the number of live opponents. Therefore the E/D can range from positive 7 (+7) to negative 7 (-7). Elimination Difference Points are only relevant in case of a tiebreak between teams.
10.1.1.	Очки присуждаются в случае: * Нажатие кнопки на стартовой базе соперника непорочанным игроком. * Выбрасывание полотенца тренером команды-опонента. * Наложение штрафа "два-за-одного" или "три-за-одного" в последние 60 секунд основного времени или последние 60 секунд овертайма. * Команда-соперника начинает игру в количестве игроков, большем, чем установлено правилами (обычно 5 игроков) или чем установил Старший Судья поля (начало игры в меньшем количестве). * Последний игрок команды-опонента получает штраф "один-за-одного", "два-за-одного" или "три-за-одного". * Команда-опонент использует запрещенный маркер.	
10.1.2.	Очки начисляются в конце каждого поинта Старшим Судьей.	
10.1.3.	Счет игры (матча). (а) Команда, первой набравшая определенное количество очков за игру включая овертайм (в зависимости от формата игры), выигрывает матч. (б) По окончании игры, команды получают 1 очко за победу и 0 за проигрыш. (в) Командам так же будет присвоена разница между выигранными и проигранными поинтами). <b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством</b> Очки присуждаются в случае: * Команда получит 3 очка за успешное занесение флага. * Команда получит 2 очка за захват флага. Захватом флага считается ситуация, когда флаг соперника находится в руках непорочанного игрока. Если обе команды захватили флаги соперников, то очки на матч будут присуждены команде, которая первой захватила флаг соперника. * Каждая команда получит 1 очко за ничью. Ничей считается ситуация, когда не был осуществлен захват флага, или захвативший флаг был поражен в конце игры. * Команда получит 0 очков за проигрыш.	
10.1.4.	Команде так же будет засчитана разница между сохраненными игроками собственной команды и непорочанными игроками команды-опонента. Таким образом эта разница может быть как положительной 7(+7), так и отрицательной 7(-7). Эта разница учитывается только в случае равенства очков между разными командами.	
<b>Раздел 10.2. Техническое поражение</b>		<b>FORFEITS</b> A forfeit will be declared for each game that a team fails to report in a timely fashion for its pregame chronographing or for any game in which a team refuses to take the field. In the event that both teams fail to show for its pre-game chronographing or both teams are unwilling to take the field, both teams will have forfeited that game. Any team which is scheduled to oppose a team that has forfeited a game will receive maximum points and the maximum point difference according to the format. The forfeited team will receive the opposite score for that game. Once a forfeit has been declared, the forfeited game will not be rescheduled and the score will stand, except if the reason for having missed the game was a fault from the organization staff and the relevant round is not over yet. Games will be scheduled so that there is a certain minimum between start of any teams games. No forfeits will be given during this period. <b>Special additions for M format.</b> Any team which is scheduled to oppose a team that has forfeited a game will receive 3 Match points and number of E/D points according to the format. The forfeited team will receive zero Match points and the inversion (=negative) E/D points of the winning team for that game.
10.2.1.	Техническое поражение будет приспано любой команде, заблаговременно не появившейся на предигровом хронографировании, или в любой игре, на которую команда не выйдет на поле. В случае неявки обеих команд на предигровое хронографирование или отказа обеих команд выйти на поле, техническое поражение будет приспано обеим командам.	
10.2.2.	Команда, которая по расписанию должна была играть с командой, которой приспано техническое поражение, получит максимальное количество очков и максимальную разницу между выигранными и проигранными поинтами в зависимости от формата. Команда с техническим поражением получит зеркальные очки зтому результату.	
10.2.3.	Как только объявлено о техническом поражении команды, данная игра не будет перенесена и счет не будет изменен, кроме случаев, когда команда пропустила игру по вине организаторов и текущий раунд игр еще не окончен.	
10.2.4.	Расписание игр будет составлено с учетом определенных пауз перед началом игр одних и тех же команд. Никаих неявок не будет запланировано в этом расписании. <b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков</b>	
10.2.5.	Любая команда, стоящая в расписании с командой, получившей техническое поражение, получит 3 очка за этот матч и разницу между сохраненными игроками и непорочанными игроками соперника согласно формату. Команда с техническим поражением получит 0 очков за матч и отрицательное значение разницы сохраненных игроков и непорочанных игроков соперника относительно победившей команды.	
<b>Раздел 10.3. Определение победителя при равном количестве очков</b>		<b>TIE BREAKERS</b> Ranking of teams in prelim groups and the finals: *number of games won; *difference between rounds won and lost; *If 2 teams tied result of direct match-up in current round; *If 3 teams tied higher number of rounds won; *If 3 teams tied result of direct match-up in current round; *seeding. Tournament ranking: Ranks 1-4 decided by final games. Losers of quarterfinals and octofinals are ranked by: * difference between rounds won and lost * higher number of rounds won * higher number of games won in whole tournament * difference between rounds won and lost in whole tournament * higher number of rounds won in whole tournament * result of latest direct match-up in tournament * seeding Losers of prelims are ranked by: * number of games won * difference between rounds won and lost * higher number of rounds won * result of direct match-up in tournament * seeding <b>Special additions for M format.</b> Ranking of teams after prelims: * matchpoints * E/D * direct match-up * seeding Ranking of teams after Round 2: * matchpoints * E/D * direct match-up *total matchpoints of rounds 1 and 2 * total E/D of rounds 1 and 2 * direct match-up of round 1 * seeding In final rounds: * matchpoints * E/D tournament ranking after previous round (s) Overall ranking of teams: teams get points for the overall ranking according to the appropriate Point table respectively (see the league's website). teams tied in points are ranked by the highest number of highest rank in all tournaments of season. If still tied, they are ranked by the highest number of next highest rank and so on. If still tied, they are ranked by better result from last tournament.
10.3.1.	Определение рейтинга команд в отборочных играх и финалах * По числу выигранных матчей * По разнице между количеством выигранных и проигранных поинтов * Если две команды набрали одинаковое количество очков, по результату личной встречи * Если три команды набрали одинаковое количество очков, по наивысшему числу выигранных поинтов * Если три команды набрали одинаковое количество очков, по результату личных встреч * по посеvu	
10.3.2.	Рейтинг турнира (а) Первые 4 места в рейтинге определяются в финальных играх. (б) Рейтинг команды, проигравших четвертьфиналы и 1/8 финала, рассчитываются следующим образом: * По разнице между количеством выигранных и проигранных поинтов * По по наивысшему количеству выигранных поинтов * по наивысшему числу выигранных игр за весь турнир * По разнице в количестве выигранных и проигранных поинтов за весь турнир * по наивысшему числу выигранных поинтов за весь турнир * по результатам последней личной встречи * по посеvu (в) Рейтинг команд, проигравших отборочные игры рассчитывается следующим образом: * по количеству выигранных матчей * по разнице между количеством выигранных и проигранных поинтов * по наивысшему числу выигранных поинтов * по результатам личных встреч * по посеvu <b>Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков</b>	
10.3.3.	Рейтинг команд после отборочных игр: * По количеству выигранных матчей * По разнице между сохраненными игроками и непорочанными игроками соперника * По личным встречам * по посеvu	
10.3.4.	Рейтинг команд после Второго Раунда * По количеству выигранных матчей * По разнице между сохраненными игроками и непорочанными игроками соперника * По личным встречам * по общему числу выигранных игр Раундов 1 и 2 * По общей разнице между сохраненными игроками и непорочанными игроками соперника Раундов 1 и 2 * по личным встречам Раунда 1 * по посеvu	
10.3.5.	В финальном раунде: * По количеству выигранных матчей * По разнице между сохраненными игроками и непорочанными игроками соперника * По рейтингу турнира после предыдущего раунда (раундов)	
10.3.6.	Общий рейтинг команд (а) Команды получают рейтинговые очки согласно таблице очков соответственно (см. сайт Лиги). (б) Команды, набравшие одинаковое количество рейтинговых очков, получают рейтинг в соответствии с наивысшим количеством наивысшего рейтинга всех турниров за сезон. (в) Если при этом команды все равно набирают одинаковое количество рейтинговых очков, их рейтинг будет расчитан на основе следующего наивысшего рейтинга и т.д. (г) Если при этом команды все равно набирают одинаковое количество рейтинговых очков, то их рейтинг будет расчитан на основе лучшего результата последнего турнира.	

ГЛАВА 11. ШТРАФЫ		PENALTIES
Раздел 11.1. Система штрафов		ASSESSMENT OF PENALTIES
11.1.1.	Голосовые предупреждения	Verbal warnings.
	Судьи прибегают к голосовым предупреждениям при следующих нарушениях, но не только:	Referees will issue verbal warnings for the following infractions (not only limited to):
	(а) Первое неподчинение указанию судьи.	First offence of failure to obey a referee's instructions.
	(б) Не обозначение себя пораженным (рука на голове) после поражения в первый раз	First offence to put their hand on their head after being eliminated.
	11.1.2. Поражение (выведение игрока с поля)	Elimination
	(а) Оскорбительные просьбы проверки на краску.	Abusive calls for paint checks.
	(б) Использование неформативной лексики (могут последовать другие штрафы)	Use of inappropriate language per incident (other penalties may apply).
	(в) Отказ следовать указаниям судьи	Subsequent failure to obey a referee's instructions.
	(г) Выход за границы поля или изменение границы поля	Going out of bounds or moving the boundary tape.
	(д) Явное попадание краски на игрока	Marked with a valid hit.
11.1.3.	(е) Не возврат ствола к баннеру в случае не касания ствола стартовой базы до звукового сигнала начала игры.	Failure to make a touch back while not having the barrel tip touching the front of the base at the start signal.
	(ж) Направление ствола в сторону оппонента или стрельба до возврата ствола к стартовой зоне при фальш-старте.	Posting of the marker or firing it after the start signal regardless as to whether they later touch back.
	(з) Не ношение маски на игровом поле во время игры.	Failure to wear goggles inside the field during the game period.
	(и) Наличие инструментов для настройки маркера на поле.	Having tools on the field.
	(к) Использование маркера, при хронографировании которого скорость вылета шара находится между 300 и 310 fps.	Using a marker which is chronographed on the field between 301 and 310 feet per second.
	(л) Нажатие кнопок или включение/выключение электронных маркеров и фидеров на поле без разрешения судьи.	Operating buttons or switches on an electric or electronic marker and hopper during the game without permission from a referee.
	(м) Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле от игрока или представителя команды, находящегося в пит-зоне.	Interference or communication during the game in the pit-area by a person affiliated with the team.
	(н) Овершутинг (чрезмерная стрельба в игрока)	Excessive shooting (shooting a player more than is reasonably enough to effect elimination).
	(о) Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля	Altering the playing field in-game on purpose.
	Штраф "один-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и его сокомандника)	One-for-one penalty (removal of the player who committed the infraction and a teammate).
11.1.4.	Применение штрафа "один-за-одного" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:	Assessment of the one-for-one penalty to players on the field will take place for the following infractions (not only limited to):
	(а) Продолжение игры с поражением на любой части тела или оборудования (в том числе стрельба, разговоры, выбор позиции для продолжения игры, движение вперед)	Continuing to play with a hit in any part of a body or equipment (e.g.: shooting, posting, talking, padding, moving forward).
	(б) Применение агрессивного физического контакта в сторону другого игрока после объявления игрока пораженным (могут налагаться другие штрафы)	Engaging in physical contact with another person on the field in a hostile manner after being eliminated (other penalties may apply).
	(в) Обозначение себя непораженным игроком в конце игры, имея поражение.	Checking in as a live player at the end of a game with a hit.
	(г) Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 311-324 fps	Using a marker which is chronographed on the field at 311-324 feet per second.
	(д) Разговоры с кем-либо после обозначения игрока пораженным	Communicating to anyone after being eliminated.
	Штраф "два-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и двух сокомандников).	Two-for-one penalty (removal of the player who committed the infraction and two teammates).
	Применение штрафа "два-за-одного" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:	Assessment of the two-for-one rule to players on the field will take place for the following infractions (but not only limited to):
	(а) Продолжение игры в пораженном состоянии, существенно повлиявшее на ход игры или дающее команде существенное превосходство.	Playing on that materially influences the course of the game giving the offending player's team a significant advantage.
	(б) Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 325 fps или выше	Using a marker which is chronographed on the field at 325 feet per second or above.
11.1.5.	Штраф "три-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и трех сокомандников)	Three-for-one penalty (removal of the player who committed the infraction and three teammates).
	Применение штрафа "три-за-одного" к игрокам, находящимся на поле, может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:	Assessment of the three-for-one rule to players on the field will take place for the following infractions (not only limited to):
	(а) Затирание. Затиранием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет или пытается удалить следы краски от попадания с целью избежать объявления себя пораженным.	Wiping. Wiping means player actively and deliberately removing or attempting to remove paint markings in order to avoid being eliminated or avoid a referee's call.
	Игрок, замеченный в попытке избавиться от шомпола, тубы или тряпки, на которых есть попадание, с целью избежать объявления себя пораженным, будет штрафовать за затирание.	Players who are observed discarding squeegees, rags or pods on which there is a hit or paint marks that resemble a hit in order to avoid elimination or avoid a referee's call shall be penalized for wiping.
	Скрытие попадания так же считается попыткой затирания.	Concealing a shot is also considered a wiping call.
	(б) Выход на поле после объявления игрока пораженным с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.	Re-entering the field after elimination in order to interfere in the on-going game without being asked by a referee.
Раздел 11.2. Правило «Недостаточного количества игроков на поле»		NOT ENOUGH PLAYERS RULE
11.2.1.	Наложение штрафов "один-за-одного", "два-за-одного", "три-за-одного" при условии недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом: следующий пункт команда начинает в меньшем количестве игроков, таким образом, чтобы полностью исполнить наложенный штраф.	Assessments of 1-for-1, 2-for-1 or 3-for-1 penalties when not enough live players are left: next round team starts with fewer players in order to completely fulfill the assessed penalty.
	Если последний игрок команды получает штраф "один-за-одного", "два-за-одного" или "три-за-одного", победа в пункте автоматически присваивается команде-сопернице.	If the last player of a team gets a penalty One-for-one, Two-for-one or Three-for-one, point automatically goes to the opposite team.
Специальные дополнения к формату игры с определенным количеством игроков		Special additions for M format.
11.2.3.	Наложение штрафов "один-за-одного", "два-за-одного", "три-за-одного" при условии недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом: флаг команды, на игрока которой наложен штраф, считается захваченным и занесенным, а за каждого недостающего игрока на поле, на которого мог быть наложен штраф, команде-сопернице будет приписан сохранный игрок, вплоть до максимального количества сохраненных игроков, в соответствии с форматом игры.	Assessments of 1-for-1, 2-for-1 or 3-for-1 penalties when not enough live players are left: will result in the penalty being assessed against the offending team; the offending team's flag is considered being grabbed and handed and for every player that cannot be pulled out, the offended team will receive back an active player on the score sheet, up to the maximum number of players being alive, allowed by the game format.
Раздел 11.3. Договорной матч		NEGOTIABLE GAME
11.3.1.	Любая команда, уличенная в переговорах с командой-оппонентом о счете матча будет дисквалифицирована с турнира, а все игроки команды, значащиеся в ростере будут отстранены от оставшихся игр турнира, а очки команды обнулены.	Any team that plots with opponents to set scores will be disqualified from the tournament and all members of the team being on their roster will be suspended from the remainder of the event and surrender all seed points in that event.
Раздел 11.4. Наказания, дисквалификации и штрафы за неспортивное поведение		SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE UNSPORTSMANLIKE CONDUCT
11.4.1.	Ответственность игроков команд	Responsibility of teams members.
	Команды несут ответственность за поведение всех игроков, находящихся в ростере команды, включая игроков, пит-команду и болельщиков. В ходе турнира они могут подвергаться штрафам, наказаниям и удалением.	During the event the following may apply to fines, suspensions and ejections.
11.4.2.	Если во время игры наказание накладывается на игрока и у команды нет запасного игрока в ростере, команда будет вынуждена играть в меньшинстве.	When game suspensions are issued to a player, the team must play short if they do not have a substitute player on their roster.
	Ответственность зрителей	Responsibility of spectators.
11.4.3.	Любой зритель, проявляющий неспортивное поведение в сторону любого участника соревнований будет обязан покинуть место турнира.	Any spectator engaging in unsportsmanlike conduct to any other event participant will be forced to leave the site.
	Наказания игроков	Players' suspension.
11.4.4.	Игрок, подвергнувшийся наказанию, должен предоставить свою ID-карту Старшему Судье, который наложит соответствующий штраф.	Players who have been suspended must surrender their ID card to the Head Referee who assesses the penalty.
	ID-карта должна быть возвращена игроку по истечении срока наказания.	The ID card will be returned to the player when the penalty time is over.
11.4.5.	Удаление игрока	Players' ejection.
	Игрок может быть удален с места проведения турнира за следующие нарушения:	Players will be ejected from the tournament grounds for the following infractions:
	(а) Намеренный физический контакт (контакт с использованием маркера, удар в грудь, толчки или левый и т.д.)	Intentional physical contact (contact using a marker, chest bump, grabbing, pushing, spitting or similar).
	(б) Отказ предоставить маркер на осмотр судье или активация выключателя, кнопок или триггера при запросе судьи предоставить маркер на осмотр.	Failure to surrender a marker upon request to a referee or activation of a switch, button or trigger when requested to surrender marker.
	(в) Любое из нарушений в настройках или внешнем виде маркеров, описанных в разделе "Маркеры"	Any applicable marker infraction in section "Markers".
	(г) Оскорбления в адрес любого игрока, судьи или зрителя.	Abusive language directed at any player, referee or spectator.
	(д) Преднамеренная стрельба из-за границы поля	Deliberately shooting from outside the field or boundary.
	(е) Преднамеренная стрельба в судей	Deliberately shooting referees.
	(ж) Выход на поле после объявления игрока пораженным с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.	Re-entering the field after elimination in order to interfere in the on-going game without being asked by a referee.
	Денежные штрафы будут наложены на человека, который продолжает себя неспортивно вести. Эти штрафы должны быть полностью оплачены до уплаты регистрационного взноса командой для участия в любом эффелированном EPBF турнире. Минимальный размер штрафа составляет 250€вро, но не более 1000€вро.	Fines will be imposed in the event a person or persons involved in an ejection or suspension continues to act in an unsportsmanlike manner. These fines must be paid in full before entry fees will be accepted for such player's(s) team for any subsequent EPBF related event.
	Дисциплинарная комиссия EPBF должна рассмотреть данный случай и принять решение о размере наложенного денежного штрафа, и данное решение должно быть направлено в письменной форме человеку, на которого накладывается штраф и капитану его команды.	Fines will be a minimum of €250 and not to exceed €1000 per occurrence. The EPBF Discipline Committee will determine which fines may be applicable and such decisions will be sent in writing to the offending person(s) and the captain of said team.
	Удаление игроков с нескольких турниров	Players' suspension from several events.
	(а) Игрок будет удален с места проведения турнира и ему будет запрещено участвовать в следующем турнире в следующих случаях:	Players will be ejected from the tournament grounds and suspended from the next tournament for the following:
	* Бросание маркера или колушай системы;	* Throwing marker and/or air system;
	* Агрессивный физический контакт, который может быть истолкован как нападение или избиение.	* Aggressive physical contact that could possibly be construed as assault and battery
	* Стрельба в явнообозначенного пораженного игрока или судью, с целью запугать или нанести травму.	* Shooting a clearly eliminated player or any referee with malicious intent to injure and/or intimidate.
	(б) Наказание игрока будет переноситься от турнира к турниру до срока его истечения. Если игрок получает наказание второй раз за любое нарушение за сезон, он будет дисквалифицирован как минимум на еще один турнир. Данный штраф может быть перенесен на следующий сезон.	Player's suspension will carry over from tournament to tournament until the term of the suspension is fulfilled. If a player gets suspended for a second time in one season for whatever reason, he will be banned for at least one more event. This penalty may carry over to the next season.

<b>Раздел 11.5. Конфликт в правилах</b>		CONFLICT IN THE RULES
11.5.1.	В случае возникновения ситуации, не отраженной в данных правилах, или любом конфликте между двумя разделами правил, официальные лица должны принять решение на основе законов и правил, а так же здравого смысла.	In case of a situation not covered by this Rules or any conflict between two sections of this Rules, the authorized officials will make its decision based on the laws and common sense.
11.5.2.	Решения, принятые ответственными представителями, в рамках данного раздела не могут быть пересмотрены.	Decisions taken by the responsible person(s) in a situation within the bounds of this section cannot be revised.
11.5.3.	Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена в комитет по Правилам EPBF, а так же в Дисциплинарную и Этическую комиссии в кратчайшие сроки. Комитеты имеют право изменить и дополнить данные правила, даже если изменения будут противоречить обычной практике принятия подобных решений.	Any situation within the bounds of this section shall be passed to EPBF Rules, Disciplinary and Ethic Committee as soon as possible. This Committee has a right to modify or amend these Rules even if this amendment would go against the decision originally taken.
<b>ГЛАВА 12. Положения Чемпионата Европы</b>		<b>EUROPEAN CHAMPIONSHIPS REGULATIONS</b>
<b>Раздел 12.1. Чемпионат Европы</b>		<b>EUROPEAN CHAMPIONSHIP</b>
12.1.1.	Чемпионат Европы (Мужской, Женский и Юношеский) являются официальными соревнованиями EPBF и проходит каждый год.	The European Championships (Men, Women and U19) - are the official EPBF competitions which take place every year.
12.1.2.	Положения Чемпионата Европы (далее - "Положения") регулируют права, обязанности и ответственности сторон, принимающих участие и вовлеченных в подготовку, организацию и проведение турниров EPBF.	The Regulations for the EPBF Championships ("Regulations") regulate the rights, duties and responsibilities of all the parties participating and involved in the preparation, organization and hosting of EPBF events.
12.1.3.	Каждая Федерация (или другая Организация), относящаяся к EPBF, имеет право принять участие в Чемпионате Европы. Не аффилированные Национальные Сборные так же могут принять участие в Чемпионате.	Every Federation (or other Organization) affiliated to EPBF may participate in the European Championships. Not affiliated National Teams can participate in the European Championships as well.
12.1.4.	Вступительные взносы за участие в Чемпионате Европы устанавливаются Исполнительным Комитетом EPBF.	Entry fee amounts for the participation in the European Championships are to be defined by EPBF Executive Committee.
12.1.5.	Чемпионат Европы состоит из отборочных игр и Финальных игр.	The European Championships consist of a qualification games and a final competition.
12.1.6.	EPBF является собственником и имеет право распоряжаться всей коммерческой и интеллектуальной собственностью, имеющей отношение к Чемпионату Европы.	EPBF owns and controls all commercial and intellectual property rights in relation to the European Championships.
12.1.7.	EPBF подготовит и издает Положение для СМИ, регулирующие коммерческие права. Все Национальные Федерации должны полностью следовать данным Положениям.	EPBF will issue Media Regulations specifying these commercial rights. All National Federations shall fully comply with these regulations.
<b>Раздел 12.2. Места проведения</b>		<b>VENUES</b>
12.2.1.	Места и даты проведения Чемпионатов EPBF должны быть предложены местными организаторами и утверждены Советом Директоров EPBF, который закрепляет места и даты проведения турниров. Месторасположение и доступные удобства должны соответствовать требованиям EPBF.	The venues and dates for the EPBF Championships shall be proposed by the Local Organizers (LO) and approved by EPBF Executive Board, who fixes the dates and venues of the tournaments. The locations and facilities in which the tournaments take place shall comply with the EPBF requirements.
12.2.2.	Игровые поля, оборудование и удобства на каждом турнире должны полностью соответствовать Данному Своду Правил и другим соответствующим положениям. Все игровые поля должны быть полностью затнаты сеткой по периметру.	The fields of play, equipment and all facilities for each tournament shall be in optimum condition and comply with the Rules and all other relevant regulations. All fields should be completely covered with paintball netting around the perimeter.
12.2.3.	Турниры могут проходить на естественном или искусственном покрытии. Искусственное покрытие должно быть зеленого цвета и должно соответствовать требованиям EPBF или Международным Стандартам Искусственного Турфа.	Tournaments may be held on natural or artificial surfaces. The color of artificial surface must be green and the surface must meet the EPBF requirements or the International Artificial Turf Standard.
12.2.4.	Игры могут проходить при дневном свете или при освещении прожекторами. Игры, проходящие в ночное время, могут проводиться только в местах, оборудованных прожекторами в соответствии с требованиями EPBF по освещению.	Matches may be played in daylight or under floodlight. Matches played at night may be played only at venues where the floodlighting installations meet the minimum lighting requirements defined by EPBF.
12.2.5.	Места проведения турниров должны быть легко доступны к посещению и свободны от любого вида коммерческой деятельности, кроме обозначенной EPBF.	All venues shall be available and free of any and all commercial activities and identifications other than those recognized by EPBF.
12.2.6.	Все игровые поля должны быть доступны каждой команде, принимающей участие в турнире, не позднее, чем за 24 часа до начала первых игр.	All playing fields should be available for review by any team competing in the tournament at least 24 hours before the start of the first games.
12.2.7.	Если турнир прерван до окончания турнира по расписанию по причине плохих погодных условий или другой причине, независящей от организаторов, недоигранные матчи будут перенесены на следующий день. Если на следующий день нет возможности провести перенесенные матчи, Совет Директоров EPBF должен будет принять соответствующие решения по этим несостоявшимся матчам.	If a tournament is interrupted before the completion of normal playing schedule because of extreme weather or for reasons outside the control of the organizer, the not played games shall be arranged for the following day. If it is still impossible to play the games the next day, the EPBF Executive Board shall take any other necessary decisions related to such games.
<b>Раздел 12.3. Флаги и гимны</b>		<b>FLAGS AND ANTHEMS</b>
12.3.1.	Во время турнира флаг EPBF и флаг стран-участниц должны быть вывешены в месте проведения на всеобщем обозрении.	During the tournament, the EPBF flag and the flags of the participating countries shall be displayed in the stadium, in a visible location.
12.3.2.	Национальные гимны стран должны быть сыграны перед отборочными и финальными играми каждой Национальной Сборной.	The national anthems will be played for each National team before the qualification games and before the final games.
<b>Раздел 12.4. Национальные Сборные</b>		<b>NATIONAL TEAMS</b>
12.4.1.	Национальные Сборные команды (игроки, пит-команда, тренеры, менеджеры, официальные лица, представители и гости, принимающие участие в Чемпионатах Европы, соглашаются соблюдать и следовать данному Положениям, Правилам Игры, Уставу и Положениям EPBF, в том числе Положению о СМИ, в том числе всех остальных нормативным документам и решениям.	The national teams participating on the European Championships (the "National Teams") agree to comply with and ensure that every Teams Member (players, pit-crew, coaches, managers, officials, representatives and guests) complies with these Regulations, the Games Rules, the EPBF Statutes and EPBF's regulations, in particular the Media Regulations as well as with any other EPBF regulations, guidelines, directives and/or decisions.
12.4.2.	При участии в турнире Национальная Сборная автоматически соглашается: (а) выставлять не более максимально разрешенного количества игроков и пит-команды обозначенного Правилами. (б) принять участие во всех играх, указанных в расписании. (в) обеспечить страхование всех членов команды соответствующей страховкой на случай возникновения рисков, включая, но не ограничиваясь, травмами, несчастными случаями, заболеваниями и страхованию путешествий. (г) Удостовериться, что все игроки здоровы перед началом игр. (д) Нести расходы по прокормлению и питанию членов Национальных Сборных в течение Чемпионата Европы, а так же дополнительные расходы, связанные с другими членами команды. (е) обеспечить своевременной визовой поддержкой (ж) посетить все пресс-конференции и другие мероприятия, организованные EPBF в соответствии с положениями EPBF.	On entering the tournament, the National Teams automatically assume to: comply with the maximum number of players and pit-crew as defined by the Regulations; participate in all games in which their team is scheduled to take part
12.4.3.	Каждая Национальная Сборная должна подтвердить свое участие путем заполнения официальной регистрационной заявки и других необходимых документов и направления их в Секретариат EPBF до срока, установленного EPBF. В случае, если Национальная Команда не предоставляет во время или в полном объеме необходимые документы, Совет Директоров EPBF может применить санкции.	ensure adequate insurance to cover their Team Members against all risks, including but not limited to injury, accident, disease and travel; ensure that all the team players have a good health condition before the start of the tournament; bear the costs of the board and lodging of the National Team during the European Championship any costs associated with additional teams members; apply for all necessary visas in time; attend all press conferences and any other official media activities organized by EPBF in accordance with EPBF's instructions. All National Teams shall confirm their participation by submitting the official entry form and any other required documentation to the EPBF general secretariat by the deadline(s) set by EPBF.
12.4.4.	Национальная Сборная, которая отказывается от участия в любом Чемпионате Европы до начала игр, может быть заменена другой Национальной Сборной. В зависимости от причины отказа от участия, Дисциплинарная Комиссия EPBF может применить санкции, включая исключение Национальной Федерации из участия в соревнованиях EPBF.	If a National Team fails to adhere to the time limits and/or fails to meet the formal requirements for submitting the necessary documents, the EPBF Executive Board shall sanction the team. A National Team that withdraws from any of the European Championships before the start of the competition may be replaced by another National Team. Depending on the circumstances of the withdrawal, the EPBF Disciplinary Committee may impose sanctions, including the suspension of the National Federation concerned from subsequent EPBF competitions.
<b>Раздел 12.5. Ростеры и Полномочный Комитет</b>		<b>ROSTERS AND CREDENTIALS COMMITTEE</b>
12.5.1.	Каждая Национальная Сборная должна предоставить заполненный ростер в Секретариат EPBF, используя официальную форму, с приложенными копиями паспортов или другие идентификационных документов каждого игрока, указанного в списке. Ростер должен быть представлен не позднее, чем за неделю до турнира.	Each National Team shall submit its roster to the EPBF secretariat, using the official form (Appendix #2), accompanied by copies of the passport or other ID of each player shown on the list. Teams roster should be submitted not later than 1 week before the event.
12.5.2.	Число игроков для участия в Чемпионате Европы. (а) Не более 12 игроков в ростере на Турнир. (б) Не более 10 игроков в ростере на игру	Number of players for the European Championships: Maximum 12 players in a tournament roster; Maximum 10 players in a game roster.
12.5.3.	Национальные Федерации несут ответственность за внесение в команду только игроков, имеющих право представлять эту страну. Национальные Федерации должны убедиться, что все игроки имеют гражданство той страны, которую представляют и соблюдают все законы и права при выборе страны, за которую игрок будет выступать на Чемпионате Европы.	The National Federations are responsible for fielding only eligible players. Each National Federation shall ensure that all players have the nationality of its country and are subject to its jurisdiction when selecting for the European Championship.
12.5.4.	Для Юношеского Чемпионата Европы, в дополнение ко всем требованиям, Национальная Федерация должна убедиться, что возраст игроков является между 16 и 19 годами (возраст игроков считается по году рождения).	For the European Championship U19, in addition, each National Federation shall ensure that all players are between 16 and 19 years old (age is to be counted by the year of birth).
12.5.5.	Полномочный Комитет проверяет данные игроков с заявленным списком команд и дает разрешение на участие игрокам, тренер и представителям команд. Полномочный Комитет должен состоять из Управляющего Судьи и Секретаря Судейской Бригады.	The Credentials Committee verifies the participants data with the declared teams list and admits players, coaches and teams representatives to participate on the event. The Credentials Committee shall consist of Ref Manager and Ref Secretary of the tournament.
12.5.6.	Перед началом турнира, каждый игрок, внесенный в ростер должен подтвердить Полномочному Комитету свое гражданство и возраст представив действующий паспорт или любой другой документ, идентифицирующий личность с указанным возрастом и фотографией. Любой игрок, уклоняющийся от подтверждения не будет допущен к участию в соревнованиях.	Before the tournament starts, every player in the roster must prove their identity, nationality and age by producing her legally valid individual passport or other ID with photograph (stating year of birth) to the Credential Committee. Any player who fails to submit these documents will not be allowed to take part in the competition.
12.5.7.	Протесты об участии игроков в Чемпионате рассматриваются Дисциплинарным Комитетом EPBF в соответствии с Положением.	Protests regarding the eligibility of players shall be decided by the EPBF Disciplinary Committee in accordance with the Regulations.
<b>Раздел 12.6. Правила игры</b>		<b>GAME RULES</b>
12.6.1.	Все игры Чемпионата Европы проводятся в соответствии с действующими Правилами Игр EPBF.	All the European Championships games shall be played in accordance with the EPBF Game Rules in force.
12.6.1.	В случае любых расхождений или особенностей перевода Правил, английская версия правил считается единственно верной.	In the case of any discrepancy in the interpretation of the translation of the Game Rules, the English version shall be authoritative.

**Раздел 12.7. Судейство**

- 12.7.1. Судейская Бригада на Чемпионат Европы должна быть утверждена Судейским Комитетом EPBF из списка Еврореффов. Решения Судейского Комитета EPBF являются окончательными и не подлежат пересмотру.
- 12.7.2. Судьи должны получить официальное судейское оборудование от EPBF. Они должны носить и использовать это оборудование в течение всего турнира.
- 12.7.3. Если судья не может выполнять свои обязанности, он будет заменен. Решение о замене может быть принято Управляющим Судьей.
- 12.7.4. После завершения турнира Управляющий Судья должен составить официальный отчет EPBF. Этот отчет должен быть подписан Управляющим Судьей и направлен в Секретариат EPBF не позднее, чем через неделю после окончания турнира.

**REFEREEING**

The referees for each EPBF event shall be appointed by the EPBF Referees Committee from the Euroref's list. The decisions of the EPBF Referees Committee are final and not subject to appeal.

The referees shall receive their official ref equipment from EPBF. They shall wear and use this equipment during the whole tournament.

If any referee is not able to carry out his duties, he will be replaced. The decision about this replacement is to be made by the Ref Manager.

After the tournament the Ref Secretary shall complete the official EPBF report form (Appendix #3). This form should be signed by the Ref Manager and to be sent to the EPBF Secretariat not later than 1 week after the event.

**Раздел 12.8. Споры и протесты**

- 12.8.1. Все споры относительно Чемпионата Европы должны быть немедленно рассмотрены EPBF.
- 12.8.2. Согласно данным Правилам, протестами могут считаться несогласие с любой ситуацией, имеющей отношение к соревнованиям или ситуацией, оказывающей воздействие на игру, в том числе следующих, но не ограничиваясь ими: состояние игрового поля, действия судей, оборудования или допуска игроков к участию.
- 12.8.3. Протесты в отношении допуска игроков к играм подаются в письменной форме не позднее, чем через два часа после инцидента и направляются в Дисциплинарную Комиссию EPBF.
- 12.8.4. Протесты, связанные с качеством игрового поля должны быть поданы в письменной форме Управляющему Судье до начала игр капитаном или представителем команды в присутствии капитана команды-оппонента.
- 12.8.5. Протесты в отношении любых ситуаций, сложившихся на поле во время игры должны быть направлены Управляющему судье немедленно после того, как инцидент произошел.
- 12.8.6. Протесты, связанные с решениями судей по игровым моментам не принимаются, и данные решения являются окончательными.
- 12.8.7. Если указанные выше требования к форме и времени подачи протестов не были выполнены, данные протесты могут быть отклонены Управляющим Судьей или Дисциплинарным Комитетом EPBF.

**DISPUTES AND PROTESTS**

All disputes in connection with the European Champs shall be promptly settled by EPBF.

For the purpose of these Regulations, protests are objections of any kind related to events or matters that have a direct effect on games, including but not limited to the field conditions, referees actions, equipment and eligibility of players.

Protests regarding the eligibility of players nominated for games shall be submitted in writing not later than 2 hours after the incident occurs and passed to the EPBF Disciplinary Committee.

Protests regarding the field conditions shall be made in writing to the Ref Manager before the start of the game by the team captain or its representative in the presence of the captain of the opposing team.

Protests against any incidents that occur during the game shall be made to the Ref Manager by the team captain immediately after the incident occurs.

No protests may be made about the referee's decisions regarding facts connected with play, such decisions are final.

If the above time limits and formal requirements for lodging a protest are not met, the protest shall be disregarded either by the Ref Manager or by the EPBF Disciplinary Committee.

**Раздел 12.9 Оборудование**

- 12.9.1. Национальные Команды могут играть только в джерси официальных производителей, кроме особых случаев, когда Совет Директоров EPBF сочтет причину уважительной.
- 12.9.2. Джерси Национальных Сборных должны соответствовать требованиям официального образца. Каждый игрок должен носить номер, присланный ему в списке игроков в соответствии с Положением. Номер большого размера должен быть размещен на спине, а так же меньшего размера на рукавах.
- 12.9.3. Написание имени и фамилии игрока на джерси разрешено и должно быть под контролем Национальной Федерации. ФИО игрока, или его ник-нейм или аббревиатура должны быть расположены над номером игрока на спине и должно быть легко читаемым согласно Положению об оборудовании.

**EQUIPMENT**

National Teams should play only in jersey from the official supplier, except special circumstances, where the EPBF Executive Board should consider the issue.

Player's jersey must meet the EPBF official jersey template requirements. Each player shall wear the number assigned to them on the official player's list in accordance with the Regulations. Numbers must be placed on the back (large size) and on the sleeve (small size).

Player's name printing is permitted and is under control of National Federations. The player's name or popular name (or abbreviation) shall be affixed above the number on the back of the shirt and shall be clearly legible in accordance with the Equipment Regulations.

**Раздел 12.10. Система квалификации**

- Совет Директоров EPBF устанавливает максимальное количество команд-участниц в финале соревнований. Если количество, зарегистрированных команд-участниц превышает установленный лимит, отборочные игры должны быть проведены до финальных соревнований.
- 12.10.1.
- 12.10.2. 50% мест в финальных соревнованиях без участия в отборочных играх отдаются командам с наивысшим рейтингом из числа Членов EPBF. Рейтинг прошлого года учитывается при посеве команд.
- 12.10.3. Оставшиеся 50% мест в финальных соревнованиях будут заняты командами, прошедшими отбор на основании отборочных игр.
- 12.10.4. В финальных соревнования, команды, проигравшие свою первую игру, должны будут сыграть еще один матч для определения рейтинга сезона.

**QUALIFICATION SYSTEM**

The EPBF Executive Board determines the maximum number of teams to take part in the final competition. If there are more teams registered, the qualification games should be played before the final competition.

50% of the spots for the final competition shall be taken without the qualification games by the top-ranked teams among the EPBF Members teams. Ranking from previous season shall be used to seed the teams.

The rest 50% of the spots available will be taken by teams, qualified out of the rest participants based on the qualification games results.

In final competition teams, which will lose their first game, will have to play one more game for the purpose of the seasonal Ranking.

**Раздел 12.11. Награды**

- 12.11.1. Представитель EPBF вручит приз победителю каждого Чемпионата Европы.
- 12.11.2. Национальные Сборные, занявшие первое, второе и третье места будут награждены дипломами.
- 12.11.3. других наград, кроме обозначенных выше, не предусмотрено, за исключением случаев, когда решение о дополнительных наградах будет принято Советом Директоров EPBF.

**AWARDS**

A representative from EPBF will present the winner of each European Championship with the trophy.

A diploma will be presented to the National Teams ranked first, second and third on the events.

There are no official awards other than those listed above, unless it is decided otherwise by the EPBF Executive Board.

**Раздел 12.12. Особые условия**

- Совет Директоров EPBF, совместно с Организаторами, может выдать дополнительные инструкции в соответствии со сложившейся ситуацией. Данные инструкции становятся неотъемлемой частью данных Правил.
- 12.12.1. Любые ситуации, не оговоренные в данном Положении или любые случаи форс-мажора должны быть рассмотрены Советом Директоров EPBF. Все решения считаются окончательными и не подлежат пересмотру.
- 12.12.2.

**SPECIAL CIRCUMSTANCES**

The EPBF Executive Board shall, in conjunction with the Organizer, issue any instructions created by special circumstances that may occur. These instructions shall form an integral part of these Regulations.

Any matters not provided for in these Regulations and any cases of force majeure shall be decided by the EPBF Executive Board. All decisions shall be final and binding and not subject to appeal.