

**ПРАВИЛА WPBO**  
**Версия 1.0**

**WPBO RULES**  
**VERSION 1.0**

2016

*Редакция перевода Российской Федерации Пэйнтбола 2016*

**СОДЕРЖАНИЕ**

**CONTENT**

<b>Глава 1.</b>	<b>ПРАВИЛА</b>
<b>Раздел 1.1.</b>	ИНФОРМАЦИЯ
<b>Раздел 1.2.</b>	Размеры поля и требования к нему
<b>Глава 2.</b>	<b>РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ WPBO</b>
<b>Раздел 2.1.</b>	Требования к режиму стрельбы и нарушения
<b>Глава 3.</b>	<b>СУДЬИ</b>
<b>Раздел 3.1.</b>	Команда судей
<b>Раздел 3.2.</b>	Судейство
<b>Раздел 3.3.</b>	Судейские жесты и флаги
<b>Раздел 3.4.</b>	
<b>Глава 4.</b>	<b>КОМАНДЫ</b>
<b>Раздел 4.1.</b>	Участники команды
<b>Раздел 4.2.</b>	Ростеры
<b>Раздел 4.3.</b>	Идентификационная карточка игрока (ID-карта)
<b>Глава 5.</b>	<b>ОБОРУДОВАНИЕ</b>
<b>Раздел 5.1.</b>	Общие рекомендации
<b>Раздел 5.2.</b>	Маска
<b>Раздел 5.3.</b>	Заглушка
<b>Раздел 5.4.</b>	Одежда
<b>Раздел 5.5.</b>	Защитная одежда
<b>Раздел 5.6.</b>	Пэйнтбольные шары
<b>Раздел 5.7.</b>	Другое оборудование
<b>Раздел 5.8.</b>	Запрещенное оборудование
<b>Глава 6.</b>	<b>ПЭЙНТБОЛЬНЫЙ МАРКЕР</b>
<b>Раздел 6.1.</b>	Система подачи воздуха (воздушная системв)
<b>Раздел 6.2.</b>	Маркер
<b>Раздел 6.3.</b>	Ствол
<b>Раздел 6.4.</b>	Фидер

<b>REGULATIONS</b>
INFORMATION
FIELD SIZE AND REQUIREMENTS
<b>WPBO FIRING MODE</b>
FIRE MODE REQUIREMENTS AND INFRACTIONS
<b>THE REFEREES</b>
REFEREE TEAM
OFFICIATING
REFEREES HAND SIGNALS AND FLAGS
<b>TEAMS</b>
TEAM MEMBERS
ROSTERS
IDENTIFICATION CARDS
<b>EQUIPMENT</b>
GENERAL REQUIREMENTS
GOGGLE
BARREL SOCK
CLOTHING
PROTECTIVE GEAR
PAINTBALLS
OTHER EQUIPMENT
PROHIBITED EQUIPMENT
<b>PAINTBALL MARKER</b>
AIR SYSTEM
MARKER
BARREL
LOADER (HOPPER)

**Глава 7. СТРУКТУРА МАТЧА**

- Раздел 7.1.** Формат проведения игр
- Раздел 7.2.** Время матча и лимиты правила "Милосердия"
- Раздел 7.3.** Время матча и лимиты правила "Милосердия" в NXL и MILLENNIUM
- Раздел 7.4.** Система сплит-матчей
- Раздел 7.5.** Протоколы игр

**Глава 8. ИГРА**

- Раздел 8.1.** Пит-зона
- Раздел 8.2.** Предыгровой осмотр маркеров
- Раздел 8.3.** Начало игры
- Раздел 8.4.** Процедура старта
- Раздел 8.5.** Хронографирование на поле
- Раздел 8.6.** Проверка на краску
- Раздел 8.7.** Тайм-аут
- Раздел 8.8.** Остановка игры
- Раздел 8.9.** Нажатие кнопки
- Раздел 8.10.** Выбрасывание полотенца
- Раздел 8.11.** Правило «60 секунд»
- Раздел 8.12.** Овертайм
- Раздел 8.13.** Окончание игры

**Глава 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ**

- Раздел 9.1.** Определение попадания
- Раздел 9.2.** Игроки и попадания
- Раздел 9.3.** Поражение

**Глава 10. СЧЕТ**

- Раздел 10.1.** Очки
- Раздел 10.2.** Техническое поражение
- Раздел 10.3.** Определение победителя при равном количестве очков

**Глава 11. ШТРАФЫ**

- Раздел 11.1.** Система штрафов
- Раздел 11.2.** Правило «Недостаточного количества игроков на поле»
- Раздел 11.3.** Договорной матч

**Глава 12. НАКАЗАНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ**

- Раздел 12.1.** Оценка наказаний, удалений, дисквалификаций и штрафов за неспортивное поведение
- Раздел 12.2.** Конфликт в правилах

**Глава 13. ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

- Раздел 13.1.** Перечень определений

**Глава 14. ПРИЛОЖЕНИЕ**

**MATCH STRUCTURE**

- GAME FORMATS**
- GAME TIMES AND MERCY LIMITS**
- NXL AND MILLENNIUM GAME TIMES AND MERCY LIMITS**
- SPLIT DECK SYSTEM**
- SCORE SHEETS**

**THE GAME**

- PIT-AREA**
- PRE-GAME MARKER INSPECTION**
- GAME START**
- START PROCEDURE**
- ON FIELD CHRONOGRAPHING**
- PAINT CHECKS**
- TIMEOUT**
- GAME INTERRUPTION**
- BUZZER PUSH**
- TOWEL THROWING**
- LAST 60 SECONDS RULE**
- OVERTIME**
- GAME END**

**HITS AND ELIMINATIONS**

- DEFINITION OF A HIT**
- PLAYERS AND HITS**
- ELIMINATIONS**

**SCORING**

- POINTS**
- FORFEITS**
- TIE BREAKERS**

**PENALTIES**

- ASSESSMENT OF PENALTIES**
- NOT-ENOUGH-PLAYERS RULE**
- COLLUSION**

**SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE**

**UNSPORTSMANLIKE CONDUCT**

- ASSESSMENT OF SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE UNSPORTSMANLIKE CONDUCT**
- CONFLICT IN THE RULES**

**DEFINITIONS**

- LIST OF DEFINED TERMS**

**APPENDIX**

## ГЛАВА 1. ПРАВИЛА

## REGULATIONS

### Раздел 1.1. ИНФОРМАЦИЯ

### INFORMATION

- 1.1.1. Знание и понимание правил, регулирующих соревнования WPBO, является ответственностью игроков и всех участников любой из всех участвующих команд.
- 1.1.2. Если значение любой из частей данных Правил не ясно, то наиболее простая и соответствующая основным положениям Правил интерпретация будет считаться правильной. Пробелы в правилах не являются лазейкой. В случае, когда приводятся примеры - они не являются суммой всех возможных вариантов, а лишь демонстрируют пример.

It is the responsibility of the players and staff of any and all participating teams to know and understand the rules governing WPBO events.

If the meaning of any portion of this rulebook is unclear, the simplest interpretation and the one most consistent with the body of the rules is most likely the correct one. Omissions are not loopholes. When examples are provided they are not intended to be the sum of all possibilities, but simply representative examples.

### Раздел 1.2. РАЗМЕР ПОЛЯ И ТРЕБОВАНИЯ

### FIELD SIZE AND REQUIREMENTS

- 1.2.1. Стандарт размера поля WPBO составляет 45x36 метров с линейной разметкой 3x3 метра (Приложение 1). В схеме поля должно быть использовано не менее 35 укрытий.
- 1.2.2. Стартовая база болжна быть 2x1,2 метра шириной и размещена по середине задней границы поля.
- 1.2.3. Граница игрового поля должна быть четко нанесена и размещена не менее, чем в 1,5 метрах от сетки.
- 1.2.4. Укрытия должны быть размещены не менее, чем в 1,5 метрах от границы поля. Порядок расположения укрытий должен соответствовать схеме поля официальных мероприятий.
- 1.2.5. Каждое поле должно быть оборудовано двумя пит-зонами для команд на каждой стороне поля и судейской палаткой между пит-зонами.
- 1.2.6. Для соответствия требованиям формата WPBO поле должно быть оборудовано электронными табло, кнопками на базах, управляющей консолью и громкими звуковыми сигналами.
- 1.2.7. Ни один игрок не в праве менять расстановку поля в любое время. Преднамеренное изменение расстановки поля во время игры приведет к удалению игрока с поля. Любой игрок, меняющий расстановку поля в любое время до или во время турнира, будет удален с текущего турнира.

The WPBO standard field size is 45x36 meters with a grid of 3x3 meters (Appendix 1). There should be at least 35 obstacles (bunkers) used on a layout.

A start base must be 2x1.2 meters wide and placed in the middle of the back boundary of the field.

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 WPBO format requirements, field should be provided with electronic scoreboards, 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.

## ГЛАВА 2. РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ WPBO

## WPBO FIRING MODE

### Раздел 2.1. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЖИМУ СТРЕЛЬБЫ И НАРУШЕНИЯ

### FIRE MODE REQUIREMENTS AND INFRACTIONS

- 2.1.1. Любой маркер, имеющий рампинг, не должен делать более одного выстрела за одно нажатие и возвращение в исходное положение триггера, кроме случаев, когда

Any marker capable of ramping shall fire no more than one shot per press and release of the trigger unless,

- 2.1.1.1.** Триггер был нажат и возвращен в исходное положение 4 раза подряд и
- 2.1.1.2.** Триггер был нажат и возвращен в исходное положение как минимум раз каждые 200 миллисекунд.
- 2.1.2.** Должен стрелять не более одного пэинтбольного шарика каждые 95 миллисекунд (10,5 bps - шаров в секунду).
- 2.1.3.** К игроку, чей маркер на игровом поле делает 2 выстрела в диапазоне от 10,6 до 10,8 bps, будет применен Мейджер штраф (2-за-1).
- 2.1.4.** К игроку, чей маркер на игровом поле делает 2 выстрела в диапазоне от 10,9 до 12,4 bps включительно, будет применен Мейджер штраф (2-за-1) (штраф будет применен в следующем поинте), а поинт в котором, было выявлено это нарушение, будет автоматически отдан команде-оппоненту.
- 2.1.5.** К игроку, чей маркер на игровом поле делает два выстрела в диапазоне 12,5 bps и выше, будет применен Мейджер штраф (2-за-1) (штраф будет применен в следующем поинте), а поинт в котором, было выявлено это нарушение, будет автоматически отдан команде-оппоненту. Игрок, который получил штраф, будет удален до конца турнира.

- The trigger has been pressed and released four times, and
- The trigger has been pressed and released at least once every 200 milliseconds.
- Shall fire no more than one paintball within a 95 millisecond (10.5 bps) period of time.
- A player on the field of play whose marker fires two shots at 10.6 to 10.8 bps will be assessed a major penalty.
- A player on the field of play whose marker fires two shots at 10.9 to 12.4 bps will be assessed a major penalty (assessed on the next point) and the point in which the infraction occurred would automatically go to the opposing team.
- A player on the field of play whose marker fires two shots above 12.5 bps and above will be assessed a major penalty (assessed on the next point) and the point in which the infraction occurred will automatically go to the opposing team. The player who receives the penalty will be suspended for the remainder of the tournament.

Millisecond Range		Shots Per Second Range		
	95ms	0 bps	10.5 bps	Legal
94.3ms	92.5ms	10.6 bps	10.8 bps	Major Penalty
91.7ms	80.6ms	10.9 bps	12.4 bps	Major Penalty and Point for other team
80.0ms		12.5 bps		Major Penalty, Point for the other team and Player Suspension

Диапазон (миллисекунды)		Диапазон выстрелов в секунду		
	95мс	0 bps	10.5 bps	Легальный
94.3мс	92.5мс	10.6 bps	10.8 bps	Штраф "2-за-1" (Мейджер)
91.7мс	80.6мс	10.9 bps	12.4 bps	Штраф "2-за-1" (Мейджер) + очко присуждается команде-оппоненту
80.0мс		12.5 bps		Штраф "2-за-1" (Мейджер) + очко присуждается команде-оппоненту + дисквалификация игрока

## ГЛАВА 3. СУДЬИ

## THE REFEREES

### Раздел 3.1. КОМАНДА СУДЕЙ

### REFEREE TEAM

3.1.1. Рекомендованная Команда судей состоит из:

- (а) Старший судья на каждом игровом поле,
- (б) Полевые судьи,
- (в) Судья-секретарь.

3.1.2. На каждом поле рекомендуется иметь не менее:

- (а) 8 полевых судей и один Старший Судья для формата 5M (пятерки).
- (б) 10 полевых судей и Старший Судья для формата WPBO X-Ball ("игра по времени").

3.1.3. Все полевые судьи и Старшие Судьи поля находятся под руководством Главного Судьи.

The suggested Referees Team consists of:

- (a) Head referee on each field;
- (b) Field Referees;
- (c) Ref Secretary.

Each field is recommended to be staffed with a minimum of:

- (a) 8 Field Referees plus one Head Referee for 5Man format;
- (b) 10 Field Referees plus one Head Referee for WPBO timed format;

All Field Referees and Head Referees are under direct control of the Referee Manager.

### Раздел 3.2. СУДЕЙСТВО

### OFFICIATING

3.2.1. Каждый Старший Судья поля является высшей властью на этом игровом поле.

Each field's head referee is the highest authority on that field.

3.2.2. Каждое решение Старшего Судьи на его игровом поле является окончательным.

Any call made by the head referee on their field is final.

3.2.3. Главный Судья не будет отменять никакое решение относительно игровых ситуаций, принятое Старшим Судьей.

Referee Manager will not overturn any on field calls by a head referee.

3.2.4. Главный Судья является высшей властью соревнования в вопросах, касающихся игровых ситуаций и споров на поле.

The Referee Manager is the highest authority at an event in regards to play-of-the-game or on field disputes.

3.2.5. Любое решение, принятое Главным Судьей является окончательным.

Any decision of the Referee Manager is final.

### Раздел 3.3. СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ И ФЛАГИ

### REFEREES HAND SIGNALS AND FLAGS

3.3.1. **Поражение "Аут"** - судья обозначает игрока пораженным следующим жестом: одна рука на голове, а другая вытянута строго в направлении пораженного игрока. Судья не может вернуть игрока в игру, после объявления жестом 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 stretched and flat at the eliminated player. .

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".

3.3.2. **"В игре"** - судья покажет, что игрок чист от попаданий и не поражен, 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.

### 3.3.3. Сигнал наложения штрафа

3.3.3.1. Судьи могут обозначить наложение штрафов одним из двух способов:

- (а) Двойное движение обеих рук со сжатыми кулаками вверх и вниз перед игроками, на которых распространяется штраф.
- (б) Подбрасывание в воздух желтого флага (Минор штраф) или красного флага (Мейджер штраф или Грос Мейджер Штраф)

3.3.3.2. Тип сигнала о наложении штрафа (движение рук или флаги) должен быть одинаковым для всех судей и неизменным во время матча.

### 3.3.4. Сигнал о наложении Минор штрафа (1-за-1)

3.3.4.1. Судьи сначала обозначат поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа одним из двух способов:

- (а) Двойное движение обеих рук со сжатыми кулаками вверх и вниз перед игроками, на которых распространяется штраф, повторяя сигнал наложения штрафа для каждого игрока, считающегося пораженным в следствие наложения этого штрафа. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Судья прокричит "АУТ" каждому из пораженных игроков.
- (б) Подбрасывание в воздух желтого флага. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Судья прокричит "АУТ" каждому из пораженных игроков.

### 3.3.5. Сигнал о наложении Мейджер штрафа (2-за-1) и Грос Мейджер штрафа (3-за-1).

3.3.5.1. Судья сначала обозначит поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа одним из двух способов:

- (а) Двойное движение обеих рук со сжатыми кулаками вверх и вниз перед игроками, на которых распространяется штраф, повторяя сигнал наложения штрафа для каждого игрока, считающегося пораженным в следствие наложения этого штрафа. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Судья прокричит "АУТ" каждому из пораженных игроков.
- (б) Подбрасывание в воздух красного флага. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Судья прокричит "АУТ" каждому из пораженных игроков.

3.3.6. "60 секунд" - Все судьи должны поднять обе руки вверх, несколько раз прикладывая кулак одной руки к прямой ладони другой.

"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".

3.3.7. Старший судья поля может голосом объявить "10 секунд". Все судьи должны опустить руки вниз сразу после сигнала старта.

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

### Penalty signals

Referees can signal penalties by one of two different ways.

- (a) A double fist up and down movement with both arms in front of body of the additional player(s),
- (b) Throwing either a yellow flag (minor penalty) or red flag (major or gross major penalty) into the air.

The type of penalty signals used (fist movement or flags) by referees must remain consistent among all the referees during a match.

#### Minor (One-for-one) penalty signal

Referees will first signal the elimination of the player who committed the infraction. Then he will signal the penalty by one of two ways,

- (a) 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 shout "OUT" to each of the eliminated players.

- (b) Tossing a yellow penalty flag into the air. The referee will also verbally call the penalty. The referee will shout "OUT" to each of the eliminated players.

#### Major (two-for-one) or Gross Major (three-for-one) penalty signal

Referees will first signal the elimination of the player who committed the infraction. Then he will signal the penalty by one of two ways,

- (a) 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 shout "OUT" to each of the eliminated players.

- (b) Tossing a red penalty flag into the air. The referee will also verbally call the penalty. The referee will shout "OUT" to each of the eliminated players.

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

**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.

**Time** – One or more referees raise their hands forming a "T" above their heads with both flat stretched hands.

## ГЛАВА 4. КОМАНДЫ

## TEAMS

### Раздел 4.1. УЧАСТНИКИ КОМАНДЫ

### TEAM MEMBERS

#### 4.1.1. Представитель команды, тренер, капитан

- (а) Представитель команды, являясь ее руководителем, несет ответственность за организацию и дисциплину членов команды
- (б) Представитель команды является единственным лицом, уполномоченным обсуждать вопросы со Старшим Судьей или официальными лицами Турнира.
- (в) Представитель команды должен присутствовать на собрании капитанов или технических совещаниях, если они проводятся.
- (г) Один человек может выполнять обязанности Представителя команды и Тренера в одно и то же время.

#### 4.1.2. 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.
- (г) Любой свободный игрок, состоящий в ростере команды может заменить основного игрока или удаленного игрока, в любое время в течение турнира.

#### 4.1.3. Пит-команда

- (а) Пит-команда является частью команды и осуществляет помощь игрокам между поинтами 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 только если это разрешено судьями.

#### Team Representative, Coach, Captain

- (a) Representative, as team leader, is responsible for the organization, supervising and discipline of the team members.
- (b) The team representative is the only person authorized to discuss questions with the Head Referee or Tournament officials.
- (c) The representative must be present at the captains or technical meetings, if held.
- (d) One person can fulfill the obligations of Team Representative and Coach at the same time.

#### Players

- (a) Only players complied with the tournament Regulations can participate on the tournament.
- (b) Players must abide the tournament Rules and Regulations
- (c) Players may not interfere in the referees work.
- (d) Any spare player from the tournament roster can replace a basic or suspended player at any time during the tournament.

#### Pit crew

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

### Раздел 4.2. РОСТЕРЫ

### ROSTERS

4.2.1. Все игроки команды, принимающие участие в соревновании, должны быть включены в ростер этой команды. Более детальная информация и требования к ростерам команд будут дополнительно опубликованы на сайтах лиг WPBO отдельно.

4.2.2. Только люди, включенные в ростер команды как игроки, могут принимать участие в соревнованиях WPBO.

4.2.3. Ни один игрок не может быть внесен в ростер более одной команды.

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 WPBO league's website separately.

Only people included in the team's rosters as players have a right to play on the WPBO events.

No player may appear on more than one team roster.

**4.2.3.1.** Кроме случаев, когда аффилированная лига разрешает игрокам быть внесенным в ростер команд, принимающих участие в разных форматах на одном турнире.

Except if the affiliate league allows players to be rostered in multiple formats in the same tournament.

**4.2.4.** 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.

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.

**4.2.5.** 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 защищены как поражения.

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.

---

### **Раздел 4.3. ИДЕНТИФИКАЦИОННАЯ КАРТОЧКА ИГРОКА (ID-карта)**

---

### **IDENTIFICATION CARDS**

**4.3.1.** Для участия в соревнованиях WPBO каждый участник турнира должен иметь действующую идентификационную карточку игрока (ID-карту). Игрок должен предоставить свою ID-карту в любом месте турнира по просьбе любого представителя организаторов. Ни один игрок не будет допущен к играм без предоставления судье своей ID-карты перед выходом на поле.

Every participant in the tournament must have a valid Identification Card (I.D.) to participate in the WPBO sanctioned event. 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.

**4.3.2.** Только действующие ID-карты и соответствующие допуски дают право на проход в "Закрытую Зону для игроков".

Only valid I.D. cards and proper credentials will be allowed to enter the "Athlete Restricted Area".

---

## **ГЛАВА 5. ОБОРУДОВАНИЕ**

---

## **EQUIPMENT**

---

### **Раздел 5.1. ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

---

### **GENERAL REQUIREMENTS**

**5.1.1.** WPBO имеет право публиковать специальный список разрешенного и запрещенного оборудования на своих турнирах. Игрокам настоятельно рекомендуется использовать только разрешенное WPBO оборудование, во избежание отстранения от участия в турнирах.

WPBO is authorized to publish a specific list of allowed or banned equipment from its tournaments. It is strongly recommended for players to use equipment allowed by the WPBO to avoid potential suspension of tournaments.

**5.1.2.** Два непораженных игрока могут осуществлять обмен оборудованием в процессе игры.

Two live players may exchange equipment during the game.

---

### **Раздел 5.2. МАСКА**

---

### **GOGGLE**

**5.2.1.** Маски, используемые игроками и участниками, должны быть произведены для использования в пэйнтболе, должны быть в хорошем состоянии и с неповрежденным стеклом. Эти маски должны соответствовать стандартам EC & ASTM. Производители масок должны предоставить Лиге результаты независимой экспертизы, подтверждающей соответствие или превосходство стандартов EC & 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 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.



- 5.2.2.** Маски должны быть надеты все время во всех зонах, где маркера находятся в активном состоянии, включая, но не ограничиваясь:
- \* Игровыми полями,
  - \* Станциями хронографирования,
  - \* Зонами пристрелки.
- 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 нет возможности идентифицировать нарушителя с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.
- 5.2.3.**
- Все люди, находящиеся на поле, должны носить полную защиту лица в полной комплектации, вырученной производителем. Защита лица и ушей на маске не должна быть вывернута или модифицирована в любой другой форме от ее оригинальной формы в любом месте и в любое время, где необходимо ношение маски.
- 5.2.4.**
- Вентиляторы на маски и декоративные дополнения на маску допускаются, если они не содержат мягкий защитный материал и не впитывающие.
- 5.2.5.**

Goggles must be worn at all times in areas where markers are allowed to be discharged, including but not limited to:

- \* Playing fields
- \* Chronograph stations
- \* Shooting ranges.

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.

Anyone on the 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.

Goggle fans and decorative additions that are not padded or absorbent are acceptable.

### Раздел 5.3. ЗАГЛУШКА

### BARREL SOCK

- 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.
- 5.3.1.** Скручивание ствола или части ствола, а так же вставка в него любого другого оборудования и вещей (шомпола), не являются выполнением требований данного правила.
- 5.3.2.** Единственными исключениями в данном правиле являются:
- (а) Во время измерения скорости на станции хронографирования,
  - (б) Во время тестовой стрельбы в специально оборудованном для этого месте,
  - (в) На поле перед стартом игры.
  - (д) Во время чистки маркера.
- Нарушение требований 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 нет возможности идентифицировать участника с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.
- 5.3.3.**

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 squeegee, swab or barrel plug will not suffice to fulfill the requirements of this rule.

The only exceptions to this requirement are:

- (a) During velocity check at chronograph stations
- (b) During test shooting in locations set up for such purposes
- (c) On the field prior to the start of a game
- (d) While cleaning markers

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 5.4. ОДЕЖДА

## CLOTHING

- Каждый игрок может носить не более двух слоев одежды (Каждый слой одежды состоит из хлопковой футболки, с приблизительной плотностью 150г/м2.), кроме случаев, когда температура окружающей среды официально признана ниже 10С, в таком случае разрешаются три слоя одежды. Одежда должна состоять из одной пары защитных шорт (или дополнительных длинных подштанников при низких температурах) и одной (или двух при низких температурах) футболок с коротким или длинным рукавом.
- Игроки должны носить длинные штаны, и джерси с длинным рукавом как верхний слой одежды.
- Форма игроков не может содержать запрещенный 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% содержания желтого на площади 5\*5см на одежде. Форма игроков, содержащая белый цвет должна быть тщательно очищенной, если на ней слишком много следов краски, судья может потребовать заменить эту часть формы.
- Одежда игроков, включая штаны и джерси не должна быть рваной и поврежденной, должна хорошо сидеть и не должна быть слишком большого размера для игрока. Игроки не должны носить штаны и джерси, сделанные из сильнопитающего материала, такого как войлок или флис, или очень мягкого и скользящего материала, такого как нейлон или резина.
- Присутствие лоскутов на одежде рассматривается как два слоя, сшитых друг с другом. Лоскуты считаются как два слоя в месте их расположения.
- Игроки не могут носить обувь с металлическими/керамическими шипами, острыми шипами и скобками.
- Джерси должна быть полностью заправлена в штаны или харнесс.
- Игроки могут носить одну пару защитных перчаток.
- Игроки могут носить до двух (но не более) предметов на голове.
- Игроки могут носить головные уборы, длина которых не превышает 2 см ниже уровня плеч.
- Защита от пота на лоб разрешены при условии, что они формата повязки на лоб не более 5см в ширину и не более 1 см в толщину.
- Если игрок будет замечен в ношении запрещенной одежды, он будет объявлен пораженным.
- Наклейки запрещены на одежде.
- Жилеты не допускаются, если они содержат мягкий защитный материал.
- Each player may only wear two layers of clothing (Each layer consists of a standard cotton T-Shirt garment with approximately 150g/m2.), 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).
- Players must wear full pants, and long sleeve jerseys as outer layer.
- Player uniforms may not contain the prohibited color yellow, except that a player's jersey, pants, gloves or shoes may have yellow, so long as no part of the yellow coloring is more than 0.25 cm from some other color, 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 referee can demand a player change this part of the uniform.
- Players clothing including pants and jersey must be free from rips and tares, 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.
- 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.
- Players may not wear shoes with metal/ceramic cleats, sharp-pointed cleats or spikes.
- Jerseys or tops must be fully tucked into the player's pants or harness.
- Players may wear a single pair of padded gloves.
- Players may wear up to, but not exceeding, two items on their head.
- Players may wear headgear that does not extend beyond 2cm below the shoulders.
- Sweatbands are only allowed as headbands as long as they don't exceed 5cm width and 1 cm thickness.
- If a player is found to be wearing illegal clothing during the game he will be eliminated.
- Stickers are not allowed on clothing.
- Vests and pouches may not be constructed in such a fashion that they constitute padding.

## Раздел 5.5. ЗАЩИТНАЯ ОДЕЖДА

## PROTECTIVE GEAR

- 5.5.1.** Защитная одежда (защита) не может быть модифицирована от оригинального формата производителя и должна соответствовать международным стандартам. Другая защита запрещена.
- 5.5.2.** Игроки могут носить только один слой защиты рук и локтей, при условии что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.
- 5.5.3.** Игроки могут носить только один слой защиты голени и коленей, при условии что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.
- 5.5.4.** Игроки могут носить только один слой защиты груди, произведенной для использования в пэйнтболе, при условии что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Защита груди будет считаться одним из двух разрешенных слоев одежды.
- 5.5.5.** Игроки могут носить специальные штаны для скольжения, при условии что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формы производителя.
- 5.5.6.** Мужчины игроки могут носить защиту паха.
- 5.5.7.** Игрокам рекомендуется носить неопреновую защиту шеи, состоящую из плотно сидящего неопрена полностью закрывающую шею по кругу, толщиной, не превышающей 2 см. Шарфы и подобные аксессуары запрещены.
- 5.5.8.** Игрокам рекомендуется носить защиту головы, толщиной, не превышающей 1 см, для защиты поверхности черепа.

- A player's protective gear cannot be modified from the manufacturers' original form and must meet the international standards. Other protection is prohibited.
- 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.
- 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.
- Players may wear one layer of chest protection, manufactured for the use in paintball, provided that the padding has not been modified from the manufacturer's original form. A chest protector will count as one layer of the two allowed layers clothing.
- Players may wear sliding pants, provided that the padding has not been modified from the manufacturer's original form.
- Male players may wear groin protection.
- 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.
- Players are encouraged to wear head protection for the purpose of protecting the cranial area with a maximum thickness of 1 cm.

## Раздел 5.6. ПЭЙНТБОЛЬНЫЕ ШАРЫ

## PAINTBALLS

- 5.6.1.** Игрок может носить неограниченное количество пэйнтбольных шаров.
- 5.6.2.** Шары, используемые на аффилированных WPBO турнирах должны соответствовать стандартам EC & ASTM и отвечать экологическим требованиям лиги, не оставляя пятен.
- 5.6.3.** Пэйнтбольные шары должны быть полностью водорастворимыми.
- 5.6.4.** Пэйнтбольные шары с красным, оранжевым и розовым наполнителем запрещены.
- 5.6.5.** Только пэйнтбольные шары авторизованных производителей должна использоваться на аффилированных соревнованиях WPBO.

- Players may carry any number of paintballs.
- Paintballs used at the WPBO affiliated events must comply with EC & ASTM standards and meet the league's non-staining & environmental criteria.
- Paintballs must be completely water-soluble
- Paintballs with RED, ORANGE or PINK fillings are prohibited.
- Only authorized paintball manufacturers paint shall be shot at WPBO affiliated events.

## Раздел 5.7. ДРУГОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

## OTHER EQUIPMENT

- 5.7.1.** Игроки могут носить неограниченное количество туб и шомполов, кроме туб с защитой из мягких материалов или впитывающих.
- 5.7.2.** Игроки могут носить не более одного харнеса, предназначенного для переноски туб.
- 5.7.3.** Игроки могут носить не более одного хронометра.

- Players may carry any number of pods and squeegees, but no pods that are padded or absorbent in nature.
- Players may wear up to, but not exceeding one pack, designed to carry pods.
- Players may carry up to, but not exceeding one time keeping device.

- 5.7.4. Игроки могут носить или одевать оборудование или аксессуары, необходимые в медицинских целях или для защиты существующей травмы, в случае если это оборудование или аксессуары не содержат необязательных мягких защитных материалов или впитывающие. Обязанность игрока уведомить судейскую бригаду перед игрой об использовании этих предметов во избежание ошибочных судейских решений.

Players may carry or wear items that are made necessary by a medical condition or to protect an existing injury, as long as such objects are not unnecessarily padded or absorbent. It is the player's responsibility to bring the use of such items to the attention of the refereeing crew prior to play beginning in order to assure no calls are made by mistake.

## Раздел 5.8. ЗАПРЕЩЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

## PROHIBITED EQUIPMENT

- 5.8.1. В список запрещенного оборудования входят:
- \* Оборудование (маркера, фидеры, джерси, штаны 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.
  - \*Подслушивающие устройства , устройства связи или любое электронное оборудование для наблюдения.
  - \*Зажигательные и дымообразующие устройства,
  - \* Пэйнтбольные шары с красным, оранжевым или розовым наполнителем, токсичные или биологически неразлагающиеся или несмываемые пэйнтбольные шары, а так же пэйнтбольные шары с модифицированной в любой форме оболочкой.
  - \*Колбы с истекшим сроком сертификации, без действительных печатей сертификации, в плохом и нерабочем состоянии или с удаленными или неработающими системами безопасности.
- 5.8.2. 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.
- 5.8.3. На команду, которая будет замечена в использовании запрещенных пэйнтбольных шаров в их тубах или фидерах или с открытой коробкой таких шаров, может быть наложен штраф и удаление.
- 5.8.4. Если иное оборудование или одежда не перечислены как разрешенные правилами - оно считается запрещенным, кроме случаев, когда оно разрешено Главным Судьей. К игрокам, использующим запрещенное оборудование или одежду на поле, будет применен Минор штраф (1-за-1).

Prohibited equipment includes:

- \* yellow (or any color similar to Pantone colours 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965, and 803) color equipment (hopper, marker, jersey, pants etc.);
- \* listening devices, communication devices or any form of electronic surveillance device;
- \* incendiary devices or smoke-producing devices;
- \* 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;
- \* 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.

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.

Teams found using prohibited paintballs or carry-prohibited paintballs in their pods or loaders (hoppers) or with an open box of such paintballs will be subject to suspension and or fine.

Any other clothing or equipment not expressly permitted by the rules is prohibited unless permitted by the Ultimate Referee. Players possessing prohibited clothing or equipment on the field of play will be assessed a minor penalty.

## ГЛАВА 6. ПЕЙНТБОЛЬНЫЙ МАРКЕР

## PAINTBALL MARKER

### Раздел 6.1. ВОЗДУШНАЯ СИСТЕМА

### AIR SYSTEM

- 6.1.1. Разрешены только воздушные и углекислые баллоны. Станции заправки должны соответствовать требованиям конкретного типа заправки газом. Баллоны должны соответствовать стандартам безопасности производителя и не могут быть в какой-либо форме модифицированы. Максимальное давление воздуха в воздушных системах составляет 4500 фунтов на квадратный дюйм (psi) или меньше по локальным требованиям. Все даты сертификации должны быть действительны на протяжении всех дней турнира.

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. Must have fitted the relevant manufactures safety devices that are not to be modified in any manner. The maximum pressure permitted for air systems is 4500 psi or any local legal requirements if lower. All date stamps must be in date for the entirety of and event.

- |        |   |  |
|--------|---|--|
| 6.1.2. | Баллоны должны быть в оригинальном состоянии производителя и соответствовать международным стандартам безопасности. Использование колб с просроченной датой сертификации запрещено. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с турнира. | Bottles must be originally manufactured and meet the international safety standards. Using of the bottles with an expired certification date is forbidden. Violation of this will cause suspension of player from the event. |
| 6.1.3. | Баллоны высокого давления могут быть покрыты слоем неопрена в соображениях безопасности.  | High pressure bottles can be covered by neoprene for safety reasons.   |
| 6.1.4. | Игрок может выйти на поле только с одним баллоном, который должен быть соединен с маркером.   | A player may enter the field with only one bottle, and it must be connected to the marker.   |
| 6.1.5. | Строго запрещается бросать баллон на землю (особенно если он соединен с маркером) в любых случаях. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с турнира.  | It is strictly forbidden to throw the bottle to the ground (especially if connected to the marker body) for any reasons. Violation of this will cause suspension of player from the event.                                   |

## Раздел 6.2. МАРКЕР

## MARKER

- |          |  |   |
|----------|--|---|
| 6.2.1.   | Игроки могут использовать один маркер калибра 50 или 68, который состоит из одного ствола и одной системы курка (триггера). Триггеры двойного действия запрещены.  | 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.  |
| 6.2.2.   | Триггер (курок) - подвижный рычаг или кнопка, которая приводится в движение пальцем.<br>Цикл работы триггера заключается в нажатии и отпусканием пальцем на него для каждого цикла.  | The definition of a trigger is the moveable lever or button that comes in contact with the finger. 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.  |
| 6.2.3.   | Маркер должен иметь защитную скобу триггера, которая прикреплена к оригинальной рукоятке производителя. Защитная скоба должна защищать триггер маркера.  | The marker must have a trigger guard that is unaltered from the manufacturer's original grip frame. The trigger guard must protect the trigger of the marker.   |
| 6.2.4.   | 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 и режима, отличном от разрешенного режима турнира, должен быть настроен на режим турнира и переделан таким образом, чтобы перенастройка требовала внешних инструментов или существенной разборки маркера. | 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. |
| 6.2.5.   | 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.   | 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.  |
| 6.2.6.   | Игроки не могут использовать ткань, неопрен и другие материалы для покрытия фидеров, стволов или маркеров.   | Players may not use cloth, neoprene or other material to cover the paint loaders, barrels or markers.   |
| 6.2.7.   | Использование стикеров на маркерах лимитировано размерами, не превышающими 5*10 см с каждой из сторон маркера. Наклейки не могут содержать желтый цвет.  | Stickers on markers are limited to one 5 x 10 cm sticker on each side of marker. Sticker colours may not contain yellow.  |
| 6.2.8.   | Маркер, не содержащий электронных компонентов  | A marker with no electronic components  |
| 6.2.8.1. | Должен делать не более одного выстрела при нажатии и возвращении в исходное положение триггера.  | Shall not fire more than one shot per press and release of the trigger.   |
| 6.2.8.2. | Должен делать только один выстрел если триггер зажат.  | Shall only fire a shot when the trigger is pressed.   |
| 6.2.8.3. | Не должен повышать или уменьшать силу, необходимую для нажатия или удерживания триггера в любой позиции без использования инструментов (реактивный триггер).   | Shall not increase or decrease the force required to pull or hold the trigger to or at any position without the use of tools ("reactive trigger").  |
| 6.2.8.4. | Защитная рамка болта (ограничитель) должна быть расположена в штатном месте на всех маркерах, созданных на базе Autococker.  | Beaver tails" must be in place on any 'Autococker' based markers.   |

- 6.2.9.** Помповый маркер может взводиться только вручную между каждым выстрелом, хотя допускается использование специальной ручки для перезарядки.
- 6.2.9.1.** Такое действие с помповым маркером должно состоять из одного полного цикла движения назад и возвращения вперед механизма помпы.
- 6.2.9.2.** Защитная рамка болта (ограничитель) должна быть расположена в штатном месте на всех помповых маркерах, созданных на базе Autococker.
- 6.2.10.** Триггер может состоять из одной или двух частей:  
 (а) Стандартный триггер, который требует движения назад и возвращения вперед для каждого цикла помпы.  
 (б) Автоматический триггер, который состоит из триггера, который может быть зафиксирован в положении "вперед" во время цикла механизма помпы.

A pump marker may only be manually re-cocked between each shot, thus allowing for the hammer to reset.

This pump action must consist of one complete backward (pull) and return forward (push) cycle of the pump mechanism.

"Beaver tails" must be in place on any 'Autococker' based pump markers.

The trigger may consist of one of two types:

- (a) A standard trigger that requires a pull and release for each pump cycle.
- (b) An auto-trigger, which consists of a trigger that can be held in the 'pull' position while cycling the pump mechanism.

### Раздел 6.3. СТВОЛ

### BARREL

- 6.3.1.** Свол маркера может быть оснащен прорезями, специальными вставками, но не может быть оборудован встроенным или выносным глушителем.
- 6.3.2.** Один игрок может иметь при себе на поле только один свол.
- 6.3.3.** Стволы с системой контроля или модифицирующие траекторию полета шаров запрещены.
- 6.3.4.** Стволы не могут быть покрыты какими-либо защитными материалами. Наклейки на столе запрещены.

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.

Only one barrel per player will be allowed on the field.

Barrels with a control system modifying the ball curve are prohibited.

Barrels may not be covered with any kind of materials. Stickers are not allowed on the barrel.

### Раздел 6.4. ФИДЕР

### LOADER (HOPPER)

- 6.4.1.** Фидер не может быть прозрачным.
- 6.4.2.** Сплошной цвет фидера рекомендован, чтобы не вводить в заблуждение судейскую бригаду, но не является обязательным. Старший Судья, может запретить использование фидера, если считает, что его цвета могут ввести в заблуждение судейскую бригаду.
- 6.4.3.** Фидер не может быть покрыт каким-либо материалом.
- 6.4.4.** Наклейки на фидеры не разрешены, кроме одной с каждой стороны фидера размером не более 5\*10 см с каждой стороны. Наклейки не могут содержать желтый цвет.
- 6.4.5.** Прозрачные крышки фидеров и спидфиды разрешены.
- 6.4.6.** Одному игроку разрешено иметь при себе на поле только один фидер.
- 6.4.7.** Фидеры в Профессиональных дивизионах имеют специальные требования лиг.
- 6.4.7.1.** Номер, состоящий из одной или двух цифр, размером 3,5 дюйма в высоту, в формате одного из трех утвержденных WPBO шрифтов (Compacta Blk, Serpentine D or Agency) должны быть размещены на видном месте на обеих сторонах фидера.

Loaders cannot be clear.

A Solid color loader is suggested but not required, solely to not impede with the referees judgment. A head referee does have the right to ban a player's hopper if he feels that the colors do impede with the referees judgment.

Loaders cannot be covered with any kind of materials.

Stickers on loaders will not be allowed except for one 5 x 10 cm (2x4 inches) sticker on each side of the loader. Sticker colours may not contain yellow.

Transparent lids on loaders are permitted.

Only one loader per player will be allowed on the field.

Loaders in the Professional division are subject to league specific requirements.

A 3.5-inch high, white, single or double digit number shall be prominently displayed on both sides of the hopper in one of the three approved font by the WPBO (Compacta Blk, Serpentine D or Agency).

## ГЛАВА 7. СТРУКТУРА МАТЧА

## MATCH STRUCTURE

### Раздел 7.1. ФОРМАТЫ ИГР

### GAMES FORMATS

- 7.1.1.** Формат WPBO XBall

WPBO Timed Race Format:

Профессиональный, Полу-профессиональный, Дивизион 1, Дивизион 2, Дивизион 3, Дивизион 4.

- \* Каждый матч будет состоять из серии поинтов
- \* Каждый матч будет начинаться с ограниченным количеством игрового времени.
- \* Игровое время будет менять в зависимости от лиги; Организатор турнира устанавливает игровое время.
- \* Время матча может меняться в зависимости от дивизиона.
- \* Матчи будут использовать Правило "милосердия", основанное на разнице в количестве поинтов. Организатор турнира устанавливает точную разницу в количестве поинтов для Правила "милосердия".
- \* Разница в количестве поинтов правила "милосердия" может меняться в зависимости от дивизиона.

Professional, Semi-Pro, D1, D2, D3, D4

- \* Each match will consist of a series of points
- \* Each match will start with a limited amount of game time.
- \* Match times will differ between leagues; the specific leagues governing body or tournament organizer will determine game times.
- \* Match times may vary between divisions.
- \* Matches will have a point differential mercy rule; the specific leagues governing body or tournament organizer will determine the exact mercy point differential.
- \* Match mercy point differential may vary between divisions.

## Раздел 7.2. ВРЕМЯ МАТЧА И ЛИМИТЫ ПРАВИЛА "МИЛОСЕРДИЯ"

## GAME TIMES AND MERCY LIMITS

Чистое игровое время матча	Правило "Милосердия" (Мерси)
15-20 минут	разница поинтов: 5-7
10-14 минут	разница поинтов: 4-5
6-9 минут	разница поинтов: 2-3

Game time	Mercy limit
15-20 Minutes	5-7 points lead
10-14 Minutes	4-5 points lead
6-9 Minutes	2-3 points lead

## Раздел 7.3. ВРЕМЯ МАТЧА И ЛИМИТЫ ПРАВИЛА "МИЛОСЕРДИЯ" В NXL И MILLENNIUM

## NXL AND MILLENNIUM GAME TIMES AND MERCY LIMITS

Millennium Series table

Дивизион	Чистое игровое время в матче	Правило Милосердия (Мерси)
Профессиональный	15 минут	Разница поинтов: 5
Полу-профессиональный	10 минут	Разница поинтов: 4
Дивизион 1	10 минут	Разница поинтов: 4
Дивизион 2	10 минут	Разница поинтов: 4
Дивизион 3	8 минут	Разница поинтов: 2
Дивизион 4	8 минут	Разница поинтов: 2

Division	Game time	Mercy Limit
Professional	15 minutes	5 points lead
Semi-pro	10 minutes	4 points lead
Division 1	10 minutes	4 points lead
Division 2	10 minutes	4 points lead
Division 3	8 minutes	2 points lead
Division 4	8 minutes	2 points lead

NXL table

Дивизион	Чистое игровое время в матче	Правило Милосердия (Мерси)
Профессиональный	16 минут	Разница поинтов: 7
Полу-профессиональный	15 минут	Разница поинтов: 5
Дивизион 1	15 минут	Разница поинтов: 5
Дивизион 2	12 минут	Разница поинтов: 4
Дивизион 3	12 минут	Разница поинтов: 4

Division	Game time	Mercy Limit
Professional	16 minutes	7 points lead
Semi-pro	15 minutes	5 points lead
Division 1	15 minutes	5 points lead
Division 2	12 minutes	4 points lead
Division 3	12 minutes	4 points lead

## Раздел 7.4. СИСТЕМА СПЛИТ-МАТЧЕЙ

## SPLIT DECK SYSTEM

7.4.1.	Соревнования, использующие систему сплит-матчей, будут следовать обычной структуре формата WPBO Xball с дополнениями, перечисленными ниже.	Events that use the split deck system will follow the normal WPBO Timed Race Format structure with the additions outlined below.
7.4.2.	Команды А и Б играют поинт, за которым последует перерыв между поинтами. Во время перерыва между поинтами команд А и Б, команды В и Д играют поинт.	Teams A and B play a point followed by a break period. During the break period of teams A and B, teams C and D will play a point.
7.4.3.	Перерыв между поинтами в матче (команд А и Б) будет не менее двух минут.	A break period for a match (A and B) will be at least two minutes long.
7.4.4.	Перерыв между поинтами двух игр в формате системы сплит-матчей может быть от 30 секунд до 2 минут в зависимости от специальных условий аффилированных лиг.	The break time between the points of the two games being played in a split deck format maybe from 30 seconds till 2 minutes depends on the specific affiliate league rules.
7.4.5.	В случае, если матч (команд А и Б) или (Команд В и Д) закончился, оставшийся матч продолжится со стандартным двухминутным перерывом между поинтами.	In the event that either match (A and B) or (C and D) ends, the remaining match will continue with the standard 2-minute-break period.

## Раздел 7.5. ПРОТОКОЛЫ ИГР

## SCORE SHEETS

7.5.1.	Любой судья или назначенный представитель (судья-информатор) может заполнять протоколы игр. Судья-информатор может показать протокол игры капитанам каждой команды.	Any referee or designated official may complete a score sheet. The scorekeeper may show the score sheet to the captain of each team.
7.5.2.	Любое исправление, сделанное в протоколе игры, должно быть заверено (подписано) Старшим Судьей, кроме случаев, когда исправление касается объективных математических ошибок. Протокол игры так же может быть заверен (подписан) судьей-информатором.	Any correction made to the score sheet must be initialed by a head referee, unless the correction corrects an obvious mathematical error, the correction may also be initialed by a scorekeeper.
7.5.3.	В случае, когда один или два капитана команд не согласны с содержимым протокола игры и поэтому не подписывают протокол, Старший Судья может принять решение либо внести исправление и/или утвердить протокол самолично.	In the event that one or both team captains do not agree with the contents of a score sheet and thus will not sign the score sheet, the head referee may decide whether the score sheet must be amended and/or validate the score sheet themselves.
7.5.4.	Старший судья или назначенный судья-информатор может вносить исправления в математические ошибки в протоколах игр в любое время.	A head referee or a scoreboard official may correct clerical or mathematical errors on the scoreboard at any time.

## ГЛАВА 8. ИГРА

## THE GAME

### Раздел 8.1. ПИТ-ЗОНЫ

### PIT-AREA

8.1.1.	Каждой команде будет предоставлено место для подготовки к игре, прилегающее к игровому полю.	Each team will be provided with a staging area adjacent to the field of play.
8.1.2.	Ни один человек из команды не может использовать электронные или механические устройства, или усилители звука и голоса (как мегафон) для общения с другими людьми во время любого поинта команды.	No person appearing on the roster of a team may employ an electronic or mechanical device or voice enhancing device like a megaphone to communicate with any other person during any of the team's points.
8.1.3.	Любая коммуникация из закрытой зоны подготовки к игре (пит-зоны) с игровым полем запрещена во время поинтов любой команды. На усмотрение судьи любые жесты, движения, звуки и иные невербальные элементы могут быть расценены как "коммуникация".	No communication is allowed by anyone from the designated staging area to the active field of play during any team points. "Communication" at the referee's discretion may be determined to be non-verbal as in sounds, signals, physical gestures, etc.
8.1.3.1.	В случае любой подобной коммуникации может быть применено предупреждение вплоть до Мейджер штрафа.	Any such communication may result in a simple warning or up to a major penalty.
8.1.3.2.	В случае, наложения штрафа за такое нарушение, судья, принимающий это решение, наложит штраф на ближайших игроков в игре команды, совершившей нарушение.	With the penalty to be assessed at the time of the infraction, the referee making the call will impose the penalty on the nearest active players of the team penalized.
8.1.4.	К установленной команде-нарушителю может быть применен штраф и/или техническое поражение.	Should a pattern of illegal communication be determined the team committing the infraction(s) is subject to fine and/or match forfeiture.



- 8.1.5.** Только имеющие допуск, внесенные в ростер и прошедшие регистрацию люди будут допущены в закрытую зону подготовки к игре (пит-зону).  
Все игроки, персонал и лица, имеющие допуск, должны иметь при себе и показывать по требованию свою идентификационную карточку (ID-карту) WPBO. Отказ сделать это приведет к запрету доступа в закрытую зону подготовки к игре (пит-зону), без исключений.
- 8.1.6.** Проникновение за ограждение и/или в охраняемую зону подготовки к играм может привести к удалению с турнира, а также будущих турниров по решению организатора турнира.
- 8.1.7.** **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 и только в перерыве между играми).
- 8.1.8.1.**
- 8.1.9.** **Выбор сторон.**  
**8.1.9.1.** Стратовые базы должны быть такими же, как написано в расписании игр.

Only authorized, rostered, and checked in persons will be permitted in the staging area.

All players, staff, and authorized personnel must possess and display upon request their WPBO I.D. Failure to do so will result in access to staging area being denied, no exceptions.

Circumventing paddock and/or staging area security may result in ejection from the event and even future events at the discretion of the event organizer.

**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 Head referee is off the field and only during breaks).

**Choosing side**

The starting bases should be the same as written in the games schedule.

**Раздел 8.2. ПРЕДЫГРОВОЙ ОСМОТР МАРКЕРОВ**

**PRE-GAME MARKER INSPECTION**

- 8.2.1.** Перед каждой игрой будет проведен предыгровой осмотр маркеров, в ходе которого каждый маркер должен быть хронографирован и осмотрен на предмет соответствия правилам разрешенных маркеров. Предыгровой осмотр будет проведен на поле перед стартом игры по расписанию.
- 8.2.2.** Судьи возьмут и детально изучат маркер игрока на предмет:  
(а) Заметны 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.
- 8.2.3.** После прохождения указанного выше осмотра, маркер может быть так же проинспектирован на предмет отскоков от него, реактив, темп стрельбы и незаконных режимов.
- 8.2.4.** Процедура проверки маркеров  
(а) Тест на реактив - все маркера будут проверены на реактив триггеров (курков). Из маркера будут быстро производить 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. Режим стрельбы будет проверен перед началом игры, но не только. Максимально разрешенный режим стрельбы 10.5 шаров в секунду (bps).

All games will be preceded by a pre-game marker inspection, pursuant to which each player's marker will be chronographed and checked for compliance to the marker rules. Pre-game marker inspection will be performed on the field before the scheduled game starts.

The referees will take a player's marker and inspect it for the following:

(a) Presence of foreign matter in the barrel, feed port or loader (hopper);

(b) Any device, part, item, adjustment or lack thereof which would enable a player to increase either the 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:

(a) "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.

(b) Marker Velocity and rate of fire test - All markers will be chronographed prior to going onto the field. The maximum velocity allowed will be maximum 300 feet per second. Markers rate of fire will be tested prior but not limited to the start of the match. The maximum rate of fire allowed will be 10.5 balls per second.

**8.2.5.** Игроки, чьи маркера, не прошли предыгровую инспекцию, будут оповещены об этом и будут иметь возможность устранить неполадки, если это позволяет время до начала игры.

**8.2.6.** 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.

**8.2.7.** Все маркера могут быть подвергнуты более строгой инспекции в любое время игры на предмет соответствия Правилам и требованиям по усмотрению Старшего Судьи поля.

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.

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.

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.

### Раздел 8.3. СТАРТ ИГРЫ

### GAME START

**8.3.1.** Команда может начать поинт в меньшинстве.

Team may start the round in a short squad.

**8.3.2.** Игроки начинают игру внутри границ игрового поля, касаясь кончиком ствола или рукой (если они играют без маркеров) передней части стартовой базы.

Players start the point 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.

**8.3.3.** 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).

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).

**8.3.4.** 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 возвращает ствол к стартовому баннеру или до или же после звукового сигнала старта, он становится пораженным игроком.

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.

**8.3.5.** Если игрок не возвращается в стартовую позицию или стреляет до начала звукового сигнала старта игры, вне зависимости от того вернул ли он потом ствол к баннеру или нет, он будет выведен из игры.

However, if 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.

**8.3.6.** 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.

**8.3.7.** Игроки могут снять заглушку после выхода на поле.

Players may remove their barrel socks after entering the field.

**8.3.8.** Обратный отсчет игрового времени начнется при старте первого поинта матча.

The Game time will begin to countdown at the start of the first point of the match.

**8.3.9.** Каждая команда начинает первый поинт матча с той стартовой базы, которая находится в той же части игрового поля, что и ее пит-зона.

Each team starts the first point of the match at the starting station on the same side of the field as the teams own pit area.

**8.3.10. *Смена сторон.***

***Switch ends.***

\* Команды будут меняться стартовыми базами после каждого разыгранного поинта.

\* Teams will switch which side of the field that they start on after every point scored.

\* Если поинт начался, но закончился без присвоения очка (ни одной из команд), команды не меняют стартовые базы на следующий поинт.

\* If a point is started but ends in a no-point (neither team scores), the teams do not switch sides in the following point.

\* Каждая команда играет первый поинт матча с той стороны поля, где расположена ее пит-зона. Когда счет обеих команд становится нечетным, команды начинают с дальней от них стороны поля (1-0, 2-1, 3-0, и т.д.). Когда счет игры составляет четное число, команды начинают поинт с ближайшей стороны (стороны пит-зоны) 0-0, 2-0, 4-2, и т.д.).

\* Each team will play the first point of the game on the side of the field where their pit is located. When the score of the both team adds up to an odd number, the teams will start on the far side of the field (1-0, 2-1, 3-0, etc.). When the score of the game adds up to and even number, the teams will start on the close (pit side) side (0-0, 2-0, 4-2, etc.).

\* Команды начинают овертайм с стороны поля, где расположены их пит-зоны.

\* Teams will start overtime on their pit side of the field.

**8.3.11. *Перерыв (pit-stop)***

***Break period (Pit-stop)***

\* Перерыв следует по завершении каждого поинта.

\* A break period follows the conclusion of each point.

- \* Отсчет оставшегося времени матча останавливается во время перерыва.
  - \* Стандартный перерыв составляет не менее двух минут.
  - \* Перерыв может превышать 2 минуты в формате системы сплит-матчей.
  - \* Перерыв между поинтами двух игр, проводимых в формате системы сплит-матчей, может составлять от 30 секунд до двух минут в зависимости от специальных правил аффилированной лиги.
- 8.3.12.** Официальное время игры будет вестись таймером с обратным отсчетом на электронном табло, управляемом Секретарем Судейской Бригады.

- \* The game time stops counting down for the duration of the break period.
  - \* A standard break period is a minimum of two minutes.
  - \* A break period may exceed two minutes in a split-deck format.
  - \* The break time between the points of the two games being played in a split deck format maybe from 30 seconds till 2 minutes depends on the specific affiliate league rules.
- Official game time will be kept with countdown timer on the electronic scoreboard by the Ref Secretary.

#### Раздел 8.4. ПРОЦЕДУРА СТАРТА ИГРЫ

#### START PROCEDURE

##### 8.4.1. *Старт поинта.*

- \* Четко слышимый и узнаваемый сигнал (отличный от других звуков) должен быть произведен при старте каждого поинта. В случае, если не используется никакая электронная система, может быть использован свисток или другое подобное устройство.
- \* Все судьи на поле опускают руки вниз, подтверждая старт поинта.

##### *Point start.*

- \* A clearly heard and recognizable signal (different from other sounds) should be given for the start of each point. 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 point start.

#### Раздел 8.5. ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ НА ПОЛЕ

#### ON FIELD CHRONOGRAPHING

- 8.5.1.** Хронографирование на поле может быть произведено в любой момент по инициативе любого полевого судьи, чтобы выявить увеличение скорости вылета шара свыше разрешенной нормы или изменение темпа стрельбы относительно разрешенного. Судья должен найти возможность провести хронографирование на поле с минимальным вторжением в ход игры.
- 8.5.2.** 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 (10.5 bps), может продолжать игру без поражения или наложения штрафов.
- 8.5.3.** Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал скорость превышающую 300, но не более 310 футов в секунду включительно, будет выведен из игры.
- 8.5.4.** Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал скорость, превышающую 310, но не более 324 футов в секунду включительно, будет выведен из игры и получит Минор штраф (1-за-1).
- 8.5.5.** Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал скорость выше 325 футов в секунду будет выведен из игры и получит Мейджер штраф (2-за-1).
- 8.5.6.** Игрок, маркер которого на игровом поле стреляет 2 выстрела в диапазоне от 10,6 до 10,8 bps включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1).
- 8.5.7.** Игрок, маркер которого на игровом поле стреляет 2 выстрела в диапазоне от 10,9 до 12,4 bps включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1), который будет применен в следующем за этим поинте, а поинт, в котором было выявлено данное нарушение будет автоматически засчитан команде-оппоненту.

Chronographing on the field may be done at any time at the discretion of any Field Referee to determine if a marker's 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.

Players with markers chronographed during a game at 300 feet per second or less or shoots less or equal than one ball in 95 ms (10.5 pbs) will continue to play without elimination or penalty.

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.

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 Minor penalty.

Players with markers, which velocity is 325 feet per second or above, will be eliminated from play and given a Major penalty.

A player on the field of play whose marker fires two shots at 10.6 to 10.8 bps will be assessed a major penalty.

A player on the field of play whose marker fires two shots at 10.9 to 12.4 bps will be assessed a major penalty (assessed on the next point) and the point in which the infraction occurred will automatically go to the opposing team .

**8.5.8.** Игрок, маркер которого на игровом поле стреляет 2 выстрела от 12,5 bps и выше включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1), который будет применен в следующем за этим поинте, а поинт, в котором было выявлено данное нарушение будет автоматически засчитан команде-оппоненту. Игрок, получивший данный штраф будет дисквалифицирован до конца турнира.

**8.5.9.** В случае, если после хронографирования на поле, игроку полагается наложение штрафа, судья покажет этому игроку результаты на хронографе.

A player on the field of play whose marker fires two shots above 12.5 bps will be assessed a major penalty (assessed on the next point) and the point in which the infraction occurred will automatically go to the opposing team. The player who receives the penalty will be suspended for the rest of the tournament.

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.

---

## Раздел 8.6. ПРОВЕРКА ИГРОКА НА КРАСКУ

## PAINT CHECKS

**8.6.1.** Проверка на краску осуществляется судьями с целью определить разбился ли пейнтбольный шарик и оставил ли краску на игроке.

Paint checks are performed by referees for the purpose of determining if a paintball has broken on and marked a player.

**8.6.2.** 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 случаях если поверхность попадания не видна судьей, 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.

**8.6.3.** 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.

---

## Раздел 8.7. ТАЙМАУТ

## TIMEOUT

### 8.7.1. *Игровой таймаут*

(а) Каждая команда может воспользоваться одним одноминутным таймаутом в течение матча.

(б) Просьба о таймауте может быть выполнена назначенным тренером команды в адрес старшего судьи или оператора табло или с помощью электронной системы.

(в) Таймаут нельзя взять меньше чем за 10 секунд до старта поинта.

(г) Команды могут использовать свои таймауты в один и тот же перерыв между поинтами.

(д) Таймаут, если он доступен, может быть использован перед овертаймом.

### 8.7.2. *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 на поле 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.

### *Game timeout*

(a) Each team is entitled to ask for one timeout of 1 minute per game.

(b) Designated Coaches should be the ones to call timeouts, made by informing either the Head Referee, the Scoreboard Operator, or by an electronic system.

(c) Timeout cannot be taken in the last 10 seconds before the round starts.

(d) Teams may use their timeouts within the same break period.

(e) A Timeout, if available can be used before the overtime period.

### *Technical timeout.*

(a) Technical timeouts may be applied by maintenance staff or can be assigned by Head referee for technical reasons.

(b) Technical timeout lasts as long as necessary for maintenance staff to remove technical problem on the field.

(c) If technical timeout must be taken during 10 seconds, after technical issue is fixed, time counting automatically starts from 10 seconds.

---

## Раздел 8.8. ОСТАНОВКА ИГРЫ

## GAME INTERRUPTION

**8.8.1.** Игра может быть остановлена только при чрезвычайной ситуации, опасных погодных условия, стихийных бедствиях или физическом воздействии на игровом поле.

Game stoppages will only occur in case of an emergency, dangerous weather conditions, other "Acts of God" or a physical altercation on the game field.

**8.8.2.** В случае, если фальстарт был произведен из-за ошибки судьи или недопонимания, Старший Судья поля остановит игру и она начнется 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.

- 8.8.3.** Судьи должны запомнить расположение всех игроков на поле на момент остановки игры, полевые судьи должны убедиться, что все игроки остаются на своих позициях. После разрешения или исчезновения проблемы, вызвавшей остановку игры, полевые судьи должны разместить оставшихся в игре игроков на позициях, которые они занимали на момент остановки игры, и Старший Судья поля возобновит игру согласно правилам, описанным в разделе старта игры.
- 8.8.4.** Остановка игры обозначается судьями объявлением "время". Все игроки должны оставаться на тех местах, где они были во время объявления "время".
- 8.8.5.** В случае остановки игры из-за чрезвычайной ситуации, или ином случае, Старший судья поля должен остановить таймер игры. Для возобновления игры будет применена процедура "старта игры" данных правил. Время начнет идти с начала возобновления игры.
- 8.8.6.** В случае, если игра должна быть остановлена по причине чрезвычайной ситуации, Старший судья может проинструктировать игроков положить маркера на землю до тех пор, пока не сочтет, что игровое поле вновь безопасно.

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 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.

The referees calling "Time" will indicate game stoppages. Every player has to remain in the position he was in when the time call was made.

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.

In the event that a game has to be interrupted because of an emergency, the Head Referee may instruct all player to place their markers on the ground until he deems that field of play is once again safe.

## Раздел 8.9. НАЖАТИЕ КНОПКИ

## BUZZER PUSH

- 8.9.1.** Кнопки установлены на стартовых базах.
- 8.9.2.** Любой непораженный игрок может нажать кнопку на базе.
- 8.9.3.** Когда игрок нажимает на кнопку на стартовой базе соперника, время автоматически останавливается на электронном табло. Если электронное табло отсутствует, судья обозначает сигнал "Время" и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено двигаться и покидать свои позиции. Игрок, нажавший на кнопку, будет проверен на краску.
- 8.9.4.** Во время хронографирования на скорость вылета шара должен быть осуществлен только один выстрел. За второй выстрел без разрешения судьи игрок будет удален с поля.
- 8.9.5.** 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 непораженные игроки, Старший Судья поля должен объявить "продолжение игры".
- 8.9.6.** Игрока, нажавшего на кнопку, проверят на краску в любом случае, даже если после нажатия он обозначил себя специально или случайно пораженным.
- 8.9.7.** Если судья подтверждает, что игрок, нажавший на кнопку, не поражен, очко присуждается его команде.
- 8.9.8.** В случае, если игрок, нажавший кнопку получает штраф и на поле нет достаточного количество непораженных игроков для исполнения штрафа, то в результате этого поинт будет автоматически засчитан команде-оппоненту. Команда, к которой был применен штраф, так же должна будет начать следующий поинт с меньшим количеством игроков, чтобы полностью выполнить наложенный штраф.

There are buzzers installed on the bases. Any live player can push the buzzer on the base.

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 freezed and no player is allowed to leave his position. The player who pushes the buzzer will be paint checked.

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.

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!"

The player who pushes the buzzer 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.

If the player that presses the buzzer is declared clean by the referee, a point will be awarded for that team.

If the player that presses the buzzer receives a penalty and there are not enough players to pull, the result will be an automatic point for the opposing team. The team who was assessed the penalty will also have to start the following point minus the amount of players that will fulfill the penalty.

8.9.9. В случае, если игрок, нажавший кнопку получает штраф и на поле есть точное количество непораженных игроков для исполнения штрафа, но в результате на поле не останется непораженных игроков, то поинт будет считаться "без очка" и никакие очки не будут засчитаны ни одной из команд.

If the player that presses the buzzer receives a penalty and the team has the exact number of active players to fulfill the penalty, leaving no active players on the field, it will result in a "no point" and no point will be awarded to any team.

---

#### Раздел 8.10. ВЫБРАСЫВАНИЕ ПОЛОТЕНЦА

#### TOWEL THROWING

- 8.10.1. В любой момент во время поинта, команда может принять решение завершить его, выбросив полотенце и отдав очко команде-сопернику.
- 8.10.2. Если назначенный тренер решает бросить полотенце, он должен громко крикнуть "Полотенце" Старшему Судье поля или оператору табло.
- 8.10.3. После объявления "полотенце" поинт будет закончен автоматически и очки будут присуждены команде-оппоненту. Старший Судья поля громко объявляет "полотенце", чтобы услышали все участники.

At any time during the point, a team may decide to finish the point by throwing the towel and giving a point to the opposing team.

If a designated coach decides to throw the towel, he should loudly call "Towel" to the Head referee or Scoreboard operator.

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 aware.

---

#### Раздел 8.11. Правило «60 секунд» (только для формата игр до нескольких очков)

#### LAST 60 SECONDS RULE (only for Race-To format)

- 8.11.1. Правило "60 секунд" применяется только для последних 60 секунд основного времени и овертайма.
- 8.11.2. Во время этого периода любой Мейджер штраф (2-за-1) или Грос Мейджер (3-за-1) останавливает время игры и автоматически присуждает победу команде-оппоненту. Следующий поинт начинается автоматически согласно процедуре старта игры.
- 8.11.3. Если штраф был выдан в течение последних 60 секунд основного времени, когда игра была уже остановлена, очки не будут присвоены другой команде на основании этого штрафа, однако другие меры будут применены.

The 60 seconds rule is about the last sixty seconds of the match time and overtime.

During this period any penalty of Major or Gross Major stops the game time, and automatically gives point to the opposing team. Next round starts automatically according to the start procedure.

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.

---

#### Раздел 8.12. Овертайм

#### OVERTIME

- 8.12.1. Если турнир решает использовать овертайм для определения победителя, то будут доступны три формата овертайма доступны для выбора.
- 8.12.2. Формат овертайма, который выбирает для использования турнир WPBO, должен быть выбран и опубликован до начала турнира.
- 8.12.3. В случае, если ни один из форматов овертайма не используется, а по истечении игрового времени команды сыграли вничью, то матч закончится ничьей.
- 8.12.4. Команды начинают овертайм со стороны поля, где расположена их пит-зона.  
**Овертайм 1 (Используется в отборочных играх серии Миллениум)**
- 8.12.5. Если две команды сыграли вничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 3-х минутный овертайм 5-на-5.
- 8.12.6. Овертайм - игра до первого засчитанного очка. Первая команда, которая получает очко - выигрывает.
- 8.12.7. Правило "60 секунд" применяется во время последних 60 секунд овертайма.
- 8.12.8. Если овертайм заканчивается без присвоения очка, то команда, сохранившая наибольшее количество игроков в игре побеждает.
- 8.12.9. Если овертайм заканчивается без присвоения очка, и обе команды сохранили равное количество игроков в игре, то команда, игрок которой продвинулся дальше всех на поле, побеждает.

If a tournament decides to use an overtime period to determine a winner, three different overtime formats can be choose from.

The overtime format in which a WPBO tournament chooses to use must be determined and published before the start of the tournament.

If no overtime is used and if at the end of regulation time the teams are tied, the game will end in a tie.

Teams will start the overtime period on their pit side of the field.  
**Overtime 1 (Used in Millennium Series prelim games)**

If two teams are tied at the end of the match regulation time a 3-minute 5-on-5 overtime is played.

The overtime period is sudden death; first team to score wins.

The "60 seconds rule" applies in the last sixty seconds of overtime.

Should the overtime point end in a stalemate, the team with the most body's alive wins.

In the case that the two teams end the stalemated overtime with the same amount of player alive; the team with the active player who has advanced furthest down the field wins the match .

**8.12.10.** Если аффилированная WPBO лига утвердила, что команды не могут заканчивать игры вничью, то:

**8.12.10.1.** В случае если игроки обеих команд находятся на одинаково удаленных позициях, тогда победитель будет определен жребием ( подбрасыванием монеты).

**Овертайм 2 (Игры на вылет) (Четверть-Финалы, Полу-Финалы, Финалы и т.д.) (Серия Миллениум)**

**8.12.11.** Если две команды сыграли вничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 5-ти минутный овертайм 5-на-5.

**8.12.12.** Овертайм - игра до первого засчитанного очка. Первая команда ,которая получает очко - выигрывает.

**8.12.13.** Правило "60 секунд" применяется во время последних 60 секунд овертайма.

**8.12.14.** Если 5-ти минутный овертайм заканчивается без присвоения очка, то каждая из двух команд выбирает игрока, который примет участие в матче 1-на-1.

**8.12.15.** 1-на-1 длится 2 минуты и играется до первого засчитанного очка; Игрок, первым поразивший оппонента или нажавший на кнопку на стартовой базе оппонента, выигрывает матч.

**8.12.16.** В случае, если ни один из игроков не поражен, а кнопки не нажаты, или оба игрока обоюдно поражены, то игрок, который продвинулся дальше соперника на поле ( игрок, находящийся ближе к базе соперника) выигрывает матч.

**8.12.17.** Если оба игрока находятся на одинаково удаленных дистанциях, то после одноминутного перерыва, когда команды должны выбрать по одному другому игроку и будет сыгран второй матч 1-на-1.

**8.12.18.** Такой матч может повторяться пока одна из команд не выиграет матч 1-на-1.

**Овертайм 3. (Игры на вылет) Четверть-Финалы, Полу-Финалы, Финалы и т.д.)(NXL профессиональный дивизион)**

**8.12.19.** Если две команды сыграли вничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 5-ти минутный овертайм 5-на-5.

**8.12.20.** Овертайм - игра до первого засчитанного очка. Первая команда ,которая получает очко - выигрывает.

**8.12.21.** Правило "60 секунд" применяется во время последних 60 секунд овертайма.

**8.12.22.** Если 5-ти минутный овертайм заканчивается без присвоения очка, то каждая из двух команд выбирает игрока, который примет участие в матче 1-на-1.

**8.12.23.** 1-на-1 длится 2 минуты и играется до первого засчитанного очка; Игрок, первым поразивший оппонента или нажавший на кнопку на стартовой базе оппонента, выигрывает матч.

**8.12.24.** Если матч 1-на-1 заканчивается ничьей, то после одноминутного перерыва, когда команды должны выбрать по одному другому игроку и будет сыгран второй матч 1-на-1.

**8.12.25.** Такой матч может повторяться пока одна из команд не выиграет матч 1-на-1.

If the WPBO affiliate league had determined that teams must not end in a tie, then:

If the two teams furthest advanced active players are the same distance then, a coin flip will determine the winner.

**Overtime 2 (Elimination Rounds) (Quarterfinals, Semifinals, Finals, etc.) (Millennium Series)**

If two teams are tied at the end of a match's regulation time, a 5-minute 5-on-5 overtime is played.

The overtime period is sudden death; first team to score wins.

The "60 seconds rule" applies in the last sixty seconds of overtime.

If the 5-minute overtime results in a stalemate, the two teams will each select a player to compete in a One-on-One.

The One-on-One will be two minutes and is sudden death; the first player to eliminate the opposing player or hit the buzzer at the opponent's base will win the match.

In case of a stalemate, neither player is eliminated and a buzzer is not hit, or the players are mutually eliminated, then the player who has advanced further downfield (player closest to the opponents base) wins the match.

If the two players have advanced the same distance there will be a break time of one minute and the teams must choose a different player to compete in a second One-on-One.

This will be repeated until a team wins a One-on-One.

**Overtime 3 (Elimination Rounds) (Quarterfinals, Semifinals, Finals, etc.) (NXL PRO Division)**

If two teams are tied at the end of a match regulation time, a 5-minute 5-on-5 overtime is played.

The overtime period is sudden death; first team to score wins.

The "60 seconds rule" applies in the last sixty seconds of overtime.

If the 5-minute overtime results in a stalemate the two teams will each select a player to compete in a One-on-One.

The One-on-One will be 2-minutes and is sudden death; the first player to eliminate the opposing player or hit the buzzer at the opponent's base will win the match.

If in case of a stalemate in the One-on-One there will be a break time of one minute and the teams must choose a different player to compete in a second One-on-One.

This will be repeated until a team wins a One-on-One.

**Раздел 8.13. Окончание игры.**

**8.13.1.** 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.

**8.13.2.** Окончанием игры является любая из следующих ситуаций:  
\* Игрок нажал на кнопку на стартовой базе.

**GAME END**

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.

Round-ending situations are any one of the following:

\*A buzzer is pushed by a player;

- \* Тренер противоположной команды выкинул полотенце.
- \* Наложение штрафа "2 или более - за-1" 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 Минор (1-за-1), Мейджер (2-за-1) или Грос Мейджер (3-за-1) штраф. В таком случае очки присуждаются команде-сопернице.
- \* В случае, если игрок получает Минор, Меджер или Грос Мейджер штраф, а у команды нет достаточного количества непораженных игроков, чтобы исполнить штраф. В таком случае очко присуждается команде-оппоненту.
- \* Если основное время игры закончилось.

**8.13.3.** Игроки не имеют право возвращаться на поле без разрешения Судей поля.

- \*"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 Minor, Major or Gross Major. In that case point goes to the opposite team.
- \* If a player gets penalized Minor, Major or Gross Major, and the team does not have enough players to pull. In that case the point goes to the opposite team.
- \*If regular game time comes to an end.

Players may not re-enter the playing field without the permission of a Field Referee.

## ГЛАВА 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ

## HITS AND ELIMINATIONS

### Раздел 9.1. Определение попадания

### DEFINITION OF A HIT

9.1.1.

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.

9.1.2.

В случае, если судья не видел момент поражения игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным (может быть наложен штраф). Как правило, если следы краски густые, и напоминают прямое попадание, а не брызги, обтертость или след от сидения или подката на шары, то это будет считаться поражением.

9.1.3.

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.

9.1.4.

Судьи должны по возможности стирать брызги, обтертости и следы от подкатов и сидения на шарах 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.

9.1.5.

Только судьи могут затирать недействительные поражения, кроме удаления недействительного поражения с линзы маски с разрешения судьи.

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.

If the referee did not see the source of such paint marking a player has paint on him that resembles a hit, such player will be declared eliminated (penalties may apply). Generally, 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 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.

Only referees will remove invalid hits, except that a player may remove an invalid hit on the lens of their goggle system with the permission of a referee.

### Раздел 9.2. Игроки и попадания

### PLAYERS AND HITS



- 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, козырек, шея, спину или в харнес) 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. 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, коммуникация, непроведение осмотра на поражение и неподчинение сигналу о поражении, если он действительно поражен, 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 судей. 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 шомполов и туб), считаются пораженными.

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, harness) he has to immediately cease play and call a referee 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. 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 that 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.

### Раздел 9.3. Поражения

- 9.3.1.** Игрок будет считаться пораженным, если любая часть его тела или одежда и оборудование касается земли за границей поля.
- 9.3.2.** Игрок будет считаться пораженным, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.
- 9.3.3.** Игрок будет считаться пораженным, если он потеряет маску.
- 9.3.4.** 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.
- 9.3.5.** Игрок, который оставит любую часть своей одежды или оборудования (за исключением шомполов, туб, фидеров и харнесов) на расстоянии более 2 метров от себя, будет считаться пораженным.
- 9.3.6.** Игрок, который поднимет любое оборудование, в том числе отброшенное, на котором будет попадание, будет считаться пораженным.
- 9.3.7.** Игроки, замеченные в неспортивном поведении будут удалены с поля. Под неспортивным поведением понимается следующее, но не ограничивается этим:
- (а) Несоблюдение указания судьи.
- (б) Умышленное избегание судьи, не позволяющее судье провести хронографирование на поле или дать указание игроку.
- (в) Стрельба по судьям.

### ELIMINATIONS

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:

(a) Failure to obey a referee's call.

(b) 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.

(c) Shooting at referees.

(r) Умышленная стрельба по явно обозначенному пораженному игроку с целью ранить или запугать его.

(д) Овершутинг - чрезмерная стрельба по игроку, превышающая необходимую для попадания и поражения его.

(е) Просьба произвести проверку на краску судьей, чтобы отвлечь от проверки на сокомандников или себя, или использование судей для определения места расположения соперников.

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.

**9.3.8.**

**9.3.9.**

Игроки, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:

\* Перестать играть.

\* Обозначить себя пораженным, положив руку на голову.

\* Покинуть игровое поле максимально коротким путем или в направлении указанном 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.

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

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

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

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 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".

---

## ГЛАВА 10. СЧЕТ

## SCORING

---

### Раздел 10.1. Очки

### POINTS

**10.1.1.** Очки присуждаются в случае:

\* Нажатие кнопки на стартовой базе соперника непораженным игроком.

\* Выбрасывание полотенца тренером команды-оппонента.

\* Наложение штрафа Мейджер или Грос Мейджер штрафов в последние 60 секунд основного времени или последние 60 секунд овертайма.

\* Команда-соперница начинает игру в количестве игроков, большем, чем установлено правилами (обычно 5 игроков) или чем установил Старший Судья поля (начало игры в меньшем количестве).

\* Чрезмерная стрельба (овершутинг), которая определяется, как стрельба в игрока более разумно необходимого для поражения этого игрока.

\* Последний игрок команды-опонента получает штраф "один-за-одного", "два-за-одного" или "три-за-одного"

\* Команда-оппонент использует запрещенный маркер.

**10.1.2.** Очки начисляются в конце каждого поинта Старшим Судьей.

Points are awarded for:

(a) Pressing buzzer of opposing base as live player;

(b) "Throwing the towel" by opposing coach;

(c) A penalty Major or Gros Major in the last 60 seconds of regular time or in last 60 seconds of overtime;

(d) Opposing team starts with more players then set by the Rules (regular 5 players) or by the Head referee (start with less number of players);

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

(f) The last player of opposing team gets a penalty Minor, Major or Gros Major.

(g) Opposite team has used an illegal gun.

A point scored is awarded at the conclusion of the point played, by the Head Referee.

---

### Раздел 10.2. Техническое поражение

### FORFEITS

**10.2.1.**

Техническое поражение будет приписано любой команде, заблаговременно не появившейся на предыгровом хронографировании, или в любой игре, на которую команда не выйдет на поле. В случае неявки обеих команд на предыгровое хронографирование или отказа обеих команд выходить на поле, техническое поражение будет приписано обеим командам.

A forfeit will be declared for each game that a team fails to report in a timely fashion for its pre-game 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.

**10.2.2.** Команда, которая по расписанию должна была играть с командой, которой приписано техническое поражение, получит максимальное количество очков и максимальную разницу между выигранными и проигранными поинтами в зависимости от формата (Максимальную разницу очков согласно правилу Милосердия для дивизиона). Команда с техническим поражением получит зеркальные очки этому 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. В этот период не будут засчитаны неявки.

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 Mercy rule differential for the division will determine the maximum points). 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.

### Раздел 10.3. Определение победителя при равном количестве очков

### TIE BREAKERS

**10.3.1.** В любой группе из трех или более команд, набравших одинаковое количество очков, правило определения победителя при равном количестве очков будет применяться до тех пор, пока одна из команд не выигрывает, или если ни одна из команд не выигрывает, но другая проигрывает.

In any group of three or more tied teams, tiebreakers are successively applied until one team wins, or no team wins and one team loses the tiebreaker.

**10.3.2.** Если одна из команды выигрывает по правилу определения победителя при равном количестве побед, команда перемещается из этой группы и получает больше рейтинговых очков, чем у оставшихся команд в этой группе.

If one team wins a tiebreaker, that team is removed from the group and is ranked higher than all other teams in the group.

**10.3.3.** Если ни одна команда не выигрывает по правилу определения победителя при равном количестве очков, а одна команда проигрывает, то эта команда перемещается из этой группы и получает меньше рейтинговых очков, чем оставшиеся команды в этой группе.

If no team wins and one team loses a tiebreaker, that team is removed from the group and is ranked lower than all other teams remaining in the group.

**10.3.4.** Как только команда перемещена из группы, правило определения победителя при равном количестве очков применяется заново.

Once a team is removed from the group, tie-breaking the remaining teams in the group are restarted with the first tiebreaker.

**10.3.5.** В случае равных показателей ничьей, ничья будет разорвана в следующем порядке:

In the event of a tie in a head-to-head round, ties will be broken, in order, by:

- \* По числу выигранных матчей, затем
  - \* Количество выигранных матчей среди команд, набравших одинаковое количество очков, затем
  - \* По личной встрече команд, набравших одинаковое количество очков, затем
  - \* По разнице выигранных и проигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
  - \* По количеству всех присужденных очков во всех матчах текущего раунда, затем
  - \* По наибольшему количеству оставшегося времени в выигранных матчах/играх (общее количество времени, оставшегося в каждом из выигранных матчей), затем
  - \* По наименьшему оставшемуся времени в проигранных матчах/играх (Общее количество оставшего времени в каждом проигранном матче), затем
  - \* По посеvu на турнир.
- 10.3.6.** В случае, если в раунде нет личных встреч, то определение победителя среди команд с равным количеством очков, будет следующим:
- \* По количеству выигранных матчей, затем

\* Number of matches won, followed by

\* Number of matches won amongst the tied teams, followed by

\* Head-to-head competition amongst the tied teams, followed by

\* Margin of victory in all matches in the current round, followed by

\* Total points scored in all matches in the current round, followed by

\* Greatest time remaining in games/matches won (total of time remaining in each match won), followed by

Least time remaining in games/matches lost (total of time elapsed in each match lost), followed by  
Seed into the tournament.

In the event of a tie in a non-head-to-head round, ties will be broken, in order, by:

Number of matches won, followed by

\* По разнице выигранных и проигранных очков во всех матчах текущего раунда, затем

\* По количеству всех присужденных очков во всех матчах текущего раунда, затем

\* По наибольшему количеству оставшегося времени в выигранных матчах/играх (общее количество времени, оставшегося в каждом из выигранных матчей), затем

\* По наименьшему оставшемуся времени в проигранных матчах/играх (Общее количество оставшего времени в каждом проигранном матче), затем

\* По посеvu на турнир.

### 10.3.7. **Рейтинг турнира**

(а) Первые 4 места в рейтинге определяются в финальных играх. В случае если матч за 3 и 4 место не проводится, то распределение команд по этим местам будет определено следующим образом:

(б) Рейтинг команды, проигравших четвертьфиналы и 1/8 финала, рассчитываются следующим образом:

\* По разнице между количеством выигранных и проигранных очков

\* По по наивысшему количеству выигранных очков

\* По результату последнего матча на турнире.

\* по наивысшему числу выигранных очков за весь турнир

\* По разнице в количестве выигранных и проигранных очков за весь турнир

\* По наибольшему количеству выигранных матчей за весь турнир.

\* по результатам последней личной встречи

\* по посеvu

(в) Рейтинг команд, проигравших отборочные игры рассчитывается следующим образом:

\* по количеству выигранных матчей

\* по результатам личных встреч

\* по разнице между количеством выигранных и проигранных очков

\* по наивысшему числу выигранных очков

\* по результатам личных встреч

\* по посеvu

Margin of victory in all matches in the current round, followed by

Total points scored in all matches in the current round, followed by

Greatest time remaining in games/matches won (total of time remaining in each match won), followed by

Least time remaining in games/matches lost (total of time elapsed in each match lost), followed by

Seed into the tournament.

### **Tournament ranking:**

(a) Ranks 1-4 decided by final games. Unless a third and fourth place game is not played, in that case the rankings for third and fourth place will be determined by the following,

(b) Losers of quarterfinals and octo-finals are ranked by:

\* difference between rounds won and lost

\* higher number of points won

\* Result of latest direct match-up in tournament

\* higher number of points won in whole tournament

\* difference between points won and lost in whole tournament

\* Higher number of games won in whole tournament

\* result of latest direct match-up in tournament

\* seeding

(c) Losers of prelims are ranked by:

\* number of games won

\* result of direct match-up in tournament

\* difference between rounds won and lost

\* higher number of rounds won

\* result of direct match-up in tournament

\* seeding

## **PENALTIES**

## **ГЛАВА 11. ШТРАФЫ**

### **Раздел 11.1. Система штрафов**

### **ASSESSMENT OF PENALTIES**

#### **11.1.1. *Голосовые предупреждения***

Судьи прибегнут к голосовым предупреждениям при следующих нарушениях, но не только:

(а) Первое неподчинение указанию судьи.

(б) Не обозначение себя пораженным (рука на голове) после поражения в первый раз

#### **11.1.2. *Поражение (выведение игрока с поля)***

Судьи выведут из игры игрока за следующие нарушения (но не ограничиваясь ими):

(а) Оскорбительные просьбы проверки на краску.

(б) Использование ненормативной лексики ( могут последовать другие штрафы)

(в) Отказ следовать указаниям судьи

#### ***Verbal warnings.***

Referees will issue verbal warnings for the following infractions (not only limited to):

(а) First offence of failure to obey a referee's instructions.

(б) First offence to put their hand on their head after being eliminated.

#### ***Elimination***

Referees will eliminate players on the field for the following infractions (not only limited to):

(а) Abusive calls for paint checks.

(б) Use of inappropriate language per incident (other penalties may apply).

(с) Subsequent failure to obey a referee's instructions.

- (г) Выход за границы поля или изменение границы поля
- (д) Явное попадание краски на игроке
- (е) Не возврат ствола к баннеру в случае не касания ствола стартовой базы до звукового сигнала начала игры.
- (ж) Направление ствола в сторону оппонента или стрельба до возврата ствола к стартовой зоне при фальш-старте.
- (з) Не ношение маски на игровом поле во время игры.
- (и) Отказ предоставить идентификационную карточку (ID-карту) WPBO по запросу судьи во время игры.
- (м) Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле от игрока или представителя команды, находящегося в пит-зоне.
- (н) Чрезмерная стрельба (Овершутинг) (стрельба в игрока более разумно необходимого для поражения этого игрока)
- (о) Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля
- (п) Игрок находится в соединительном стыке между двух соединенных укрытий, считающихся одним.
- (к) Использование маркера, при хронографировании которого скорость вылета шара находится между 300 и 310 fps.

#### 11.1.3.

**Майнор штраф. Штраф "один-за-одного"** (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и его сокомандника)

Применение штрафа "один-за-одного" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- (а) Продолжение игры с поражением на любой части тела или оборудования (в том числе стрельба, разговоры, выбор позиции для продолжения игры, движение вперед)
- (в) Обозначение себя непораженным игроком в конце игры, имея поражение.
- (г) Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 311-324 fps
- (д) Разговоры с кем-либо после обозначения игрока пораженным
- (е) Ношение запрещенного оборудование или одежды на игровом поле.
- (ж) Игрок, который стреляет в сторону зоны зрителей или задней линии оппонента во время перерыва между поинтами.
- (з) Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес другого человека, кроме судьи.

#### 11.1.4.

**Мейджер штраф. Штраф "два-за-одного"** (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и двух сокомандников).

Применение штрафа "два-за-одного" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- (а) Продолжение игры в пораженном состоянии, существенно повлиявшее на ход игры или дающее команде существенное превосходство.
- (б) Пораженный игрок на поле, стреляющий в игрока оппонента на поле
- (б) Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 325 fps или выше

- (d) Going out of bounds or moving the boundary tape.
- (e) Marked with a valid hit.
- (f) Failure to make a touch back while not having the barrel tip touching the front of the base at the start signal.
- (g) Posting of the marker or firing it after the start signal regardless as to whether they later touch back.
- (h) Failure to wear goggles inside the field during the game period.
- (i) Failure to present WPBO ID card at the request of a referee during the game.
- (j) Interference or communication during the game in the pit-area by a person affiliated with the team.
- (k) Excessive shooting (shooting a player more than is reasonably enough to effect elimination).
- (l) Altering the playing field in-game on purpose.
- (m) A player forcing themselves between two bunkers that have been positioned together to create one bunker.
- (n) Using a marker which is chronographed on the field between 301 and 310 feet per second.

**Minor penalty** (removal of the player who committed the infraction and a team-mate).

Assessment of the one-for-one penalty to players on the field will take place for the following infractions (not only limited to):

- (a) Continuing to play with a hit in any part of a body or equipment (e.g.: shooting, posting, talking, moving forward).
- (b) Checking in as a live player at the end of a game with a hit.
- (c) Using a marker that is chronographed on the field at 311-324 feet per second.
- (d) Communicating to anyone after being eliminated.
- (e) Possessing prohibited clothing or equipment on the field of play
- (f) Any person who shoots towards the spectator sideline or opponent's end line during a break period
- (g) Any person who engages in aggressive or insulting behavior towards another person, except a referee.

**Major penalty** (removal of the player who committed the infraction and two teammates).

Assessment of the two-for-one rule to players on the field will take place for the following infractions (but not only limited to):

- (a) Playing on that materially influences the course of the game giving the offending player's team a significant advantage.
- (b) An eliminated player who shoots at an opposing player from in-bounds
- (c) Using a marker which is chronographed on the field at 325 feet per second or above.

- 11.1.5.** **Штраф Грос Мейджер. Штраф "три-за-одного"** (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и трех сокомандников. Игрок, совершивший нарушение, так же получит краткосрочное удаление (будет отстранен от участия в текущем и следующем матче команды).
- Применение штрафа "три-за-одного" к игрокам, находящимся на поле, может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:
- (а) Затирание.** Затиранием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет или пытается удалить следы краски от попадания с целью избежать объявления себя пораженным.
- Игрок, замеченный в попытке избавиться от шомпола, тубы или тряпки, на которых есть попадание, с целью избежать объявления себя пораженным, будет оштрафован за затирание.
- \* Пораженный игрок, стреляющий в игрока из-за пределов игрового поля.
- (б) Выход на поле после объявления игрока пораженным** с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.
- \* Изменение настроек маркера во время игры. Использование инструментов, а так же регулировка настроек во время игры запрещено, с момента старта поинта и дл момента пока игрок находится на поле, не вернувшись в пит-зону. Кроме, включение и выключение игроком маркера, а так же включение и выключение глаз маркера.
- \* Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес судьи.
- \* Любой человек, который кидает на игровое поле любое оборудование, кроме воздушной системы и взрывоопасного оборудования.

**Gross Major penalty** (removal of the player who committed the infraction and three teammates, also the player who committed the infraction will receive a minor suspension (suspended for the remainder of the game and the team's next game).

Assessment of the three-for-one rule to players on the field will take place for the following infractions (not only limited to):

\* **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.

\* 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.

\* An eliminated player who shoots at a player from out-of-bounds

\* **Re-entering the field** after elimination in order to interfere in the on-going game without being asked by a referee.

\* Tampering with ones marker during the game of play. Using any tool or adjusting setting during the game is forbidden, including from the time the point starts until the time the player exits the field and re-enters the pit area. Excluding a player turning the marker on and off, and turning the vision system of the marker on and off.

\* Any person who engages in aggressive or insulting behavior towards a referee

\* Any person, who throws any equipment on the field of play other than an air source or disposable equipment

## Раздел 11.2. Правило «Недостаточного количества игроков на поле»

## NOT ENOUGH PLAYERS RULE

- 11.2.1.** Наложение Минор, Мейджер и Грос Мейджер штрафов при условии недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом:
- \* Поинт останавливается, и очко присуждается команде-оппоненту.
- \* Команде-оппоненту не нужно иметь игроков в игре для присуждения поинта.
- \* Следующий поинт, команда, на которую был наложен штраф, начнет в меньшем составе, чтобы полностью исполнить наложенный штраф.
- 11.2.2.** Если последний игрок команды получает Минор, Мейджер или Грос Мейджер штраф, победа в поинте автоматически присуждается команде-сопернице.
- 11.2.3.** Наложение Минор, Мейджер или Грос Мейджер штрафов в случае, когда точное количество игроков в игре достаточно для исполнения штрафа, а у команды-оппонента нет игроков в игре.
- 11.2.3.1.** Поинт заканчивается и очко не будет присуждено никакой команде.

Assessments of Minor, Major and Gros Major penalties when not enough live players are left:

\* The point is stopped and the point is awarded to the opposing team,

\* The opposing team does not need to have any active players to be awarded the point.

\* Next point the team that was penalized starts with fewer players in order to completely fulfill the assessed penalty.

If the last player of a team gets a penalty Minor, Major and Gros Major penalties, point automatically goes to the opposite team.

Assessments of Minor, Major, or Gross Major penalties when the exact number of live players are left to fulfill the penalty, and the opposing team does not have any active players.

The point will end and no point will be awarded to any team.

## Раздел 11.3. Договорной матч

## COLLUSION

- 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 (but not limited to) suspended from the remainder of the event and surrender all seed points in that event.

**Глава 12. Наказания, дисквалификации и штрафы за неспортивное поведение**

**SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE UNSPORTSMANLIKE CONDUCT**

**Раздел 12.1. Наложение наказаний, дисквалификаций и штрафов за неспортивное поведение**

**ASSESSMENT OF SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE UNSPORTSMANLIKE CONDUCT**

**12.1. Ответственность игроков команд**

Команды несут ответственность за поведение всех людей, находящихся в ростере команды, включая игроков, пит-команду и болельщиков. В ходе турнира они могут подвергаться штрафам, наказаниям и удалением.

Если во время игры наказание накладывается на игрока и у команды нет запасного игрока в ростере, команда будет вынуждена играть в меньшинстве.

**12.1.2. Ответственность зрителей**

Любой зритель, проявляющий неспортивное поведение в сторону любого участника соревнований будет обязан покинуть место турнира.

Зрителям запрещается общаться, подавать сигналы или вмешиваться в любое время в игру. Если зритель общается, подает сигналы или вмешивается в игру, то на него может быть наложено предупреждение вплоть до удаления с места проведения турнира. Точный вариант наказания за нарушение принимается официальными лицами турнира.

**12.1.3. Наказания игроков**

Любой Старший судья может инициировать удаление на игровом поле. Любое официальное лицо соревнования за пределами поля может обратиться к Главному Судье для удаления.

Любой человек, который демонстрирует небольшое неспортивное поведение, может получить Минор или Меджер штраф.

Любой человек, который демонстрирует другое или грубое неспортивное поведение, может получить краткосрочное или долгосрочное удаление от Старшего судьи.

**12.1.4. Удаление игрока**

Игрок может быть удален с места проведения турнира за следующие нарушения:

- (а) Намеренный физический контакт (контакт с использованием маркера, удар в грудь, толчки или плевки и т.д.)
- (б) Отказ предоставить маркер на осмотр судье или активация выключателя, кнопка или триггера при запросе судьи предоставить маркер на осмотр.
- (в) Любое из нарушений в настройках или внешнем виде маркеров, описанных в разделе "маркера"
- (г) Оскорбления в адрес любого игрока, судьи или зрителя.
- (д) Преднамеренная стрельба из-за границы поля
- (е) Преднамеренная стрельба в судей
- (ж) Выход на поле после объявления игрока пораженным с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.

**12.1.5. Краткосрочное удаление (дисквалификация)**

Игрок, получивший краткосрочное удаление

- (а) Игрок не сможет играть остаток матча, а так же следующий матч, даже если этот матч в следующем раунде турнира.

**Responsibility of teams members.**

Teams are responsible for the conduct of everyone on their roster which includes players, pit-crew and supporters. During the event the following may apply to fines, suspensions and ejections.

When game suspensions are issued to a player, the team must play short if they do not have a substitute player on their roster.

**Responsibility of spectators.**

Any spectator engaging in unsportsmanlike conduct to any other event participant will be forced to leave the site.

Spectators are forbidden to communicate, signal, or interfere at any time with the game of play. If a spectator does communicate, signal or interfere with the game of play they might be subject from a warning to an ejection from the site. The exact way the interference of a spectator is enforced and penalized is upon the specific league or tournament officials.

**Players' suspension.**

Any head referee may issue a suspension on the field of play. Any authorized event staff may refer a person outside the field of play to the Ultimate Referee for suspension.

Any person who engages in any minor acts of unsportsmanlike behavior may be assessed a minor or a major penalty.

Any person who engages in other major or severe acts of unsportsmanlike behavior may be assessed a minor or major suspension by a head referee.

**Players' ejection.**

Players will be ejected from the tournament grounds for the following infractions:

- (a) Intentional physical contact (contact using a marker, chest bump, grabbing, pushing, spitting or similar).
- (b) Failure to surrender a marker upon request to a referee or activation of a switch, button or trigger when requested to surrender marker.
- (c) Any applicable maker infraction in section "Markers".
- (d) Abusive language directed at any player, referee or spectator.
- (e) Deliberately shooting from outside the field or boundary.
- (f) Deliberately shooting referees.
- (g) Re-entering the field after elimination in order to interfere in the on-going game without being asked by a referee.

**Minor Suspension**

A player who receives a Minor suspension

- (a) Shall not play for the remainder of the match and the next match, even if the next match is in the next round or tournament.

(б) Должен присутствовать в течение всех поинтов и матчей его команды, соблюдая тишину, в месте, определенном Старшим судьей.

(в) Любой Грос штраф так же может привести к краткосрочному удалению.

**12.1.6. Долгосрочное удаление(дисквалификация)**

Человек, получивший долгосрочное удаление, должен покинуть турнир, а так же

\* Не может присутствовать на любом турнире до окончания срока удаления, и

\* может быть удален на срок до 1 года Старшим Судьей, и

\* Может быть подвержен штрафу в размере до 1000 долларов или 1000 Евро. Человек не сомжет принимать участие во всех последующих турнирах до полной оплаты штрафа.

**12.1.7.** Игрок, который получил удаление, должен отдать свою идентификационную карту Главному Судье, который наложил наказание.

**12.1.8.** Если игрок отказывается передавать свою идентификационную карту - он будет отстранен от следующего матча автоматически. Идентификационная карта будет возвращена как только срок наказания истечет.

**12.1.9.** Долгосрочное удаление включает, но не ограничивается:

\* Любой человек, совершивший агрессивный физический контакт с другим человеком, включая стрельбу в человека, не участвующего в игре, или стрельба за пределами поля.

\* Человек, который вступает в преднамеренный физический контакт с официальным лицом

\* Любой человек, бросающий воздушную систему вне зависимости от того прикреплена она к маркеру или нет.

\* Любой человек, который преднамеренно стреляет в сторону другого человека, который не носит защитную пэинтбольную маску.

**12.1.10. Дисквалификация команды**

\* Только управляющий судейской бригадой может дисквалифицировать команду

\* Команда, дисквалифицированная с турнира теряет все очки, набранные на нем, без возврата оплаченного вступительного взноса.

\* Команда, дисквалифицированная за незаконный ростер или игру с недопущенным к игре игроком, получит техническое поражение во всех матчах. А так же автоматически проигрывает все предстоящие матчи.

**Штрафы, удаления и наказания игроков на несколько турниров**

Причины для удаления, штрафов и наказаний могут варьироваться между лигами и соревнованиями WPBO. Размеры штрафов, время дисквалификаций так же индивидуальны для каждой лиги и турнира. Для разъяснения посмотрите регламенты аффилированных лиг.

**12.1.11.**

Все дисквалификации лиг и турниров распространяются на дисквалификации WPBO. Все нарушения, являющиеся достаточно серьезными, могут быть рассмотрены Правовым комитетом WPBO для решения о необходимых дальнейших действиях.

**12.1.12.**

(b) Must be present for all points and matches played by their team and must silently remain in an area designated by the head referee for the duration of the match.

(c) Any Gross Penalty will also result in a Minor Suspension.

**Major Suspension**

A person who receives a major suspension will be ejected from the event and

\* May not be on-site at any event for the duration of the suspension, and

\* Maybe suspended up to a year by the Ultimate Referee, and

\* Maybe assessed a fine of up to \$1000 or € 1000. A person may not play any further events until such fine is paid.

Players who have been suspended must surrender their ID card to the Head Referee who assesses the penalty.

If a player refuses to hand out his ID card the team will forfeit the next game automatically. The ID card will be returned to the player when the penalty time is over.

Major suspensions include but are not limited to:

\* Any person who engages in hostile physical contact with another person, including shooting another person who is not participating in a point or shooting from outside the field

\* Any person who engages in intentional physical contact with an official

\* Any person who throws an air source, whether attached to a marker or not

\* Any person who intentionally shoots in the direction of another person who is not wearing a paintball goggle system

**Team ejections**

\* Only the Referee Manager may eject a team from an event.

\* A team that is ejected from an event will forfeit any entry fee paid and any prizes or points earned at the event.

\* Teams ejected for having an illegal roster or playing with ineligible players will forfeit all matches in that event. Teams will otherwise forfeit all remaining matches.

**Players' ejection, Player fines, and Players' suspension from several events**

Reasons for ejection, fines, and players' suspensions may differ between WPBO leagues and affiliates. Fine amounts, suspension times are also specific to leagues and tournaments. Please see affiliate leagues supplemental rulebooks for clarification.

All league and tournament suspensions are subject to WPBO suspensions; all suspensions if deemed serious enough will be reviewed by the WPBO rules committee to determine if further actions need to be applied.

**Раздел 12.2. Конфликт в правилах**

**CONFLICT IN THE RULES**

**12.2.1.-12.2.2.** 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.



- 12.2.3. Решения, принятые ответственными представителями, в рамках данного раздела не могут быть пересмотрены.
- 12.2.4. Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена в комитет по Правилам WPBO в кратчайшие сроки. Комитеты имеют право изменить и дополнять данные правила, даже если изменения будут противоречить обычной практике принятия подобных решений.

Decisions taken by the responsible person(s) in a situation within the bounds of this section cannot be revised.

Any situation within the bounds of this section shall be passed to WPBO Rules 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.

## Глава 13. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

## DEFINITIONS

### ПЕРЕЧЕНЬ ОПРЕДЕЛЕНИЙ

### LIST OF DEFINED TERMS

- 13.1. **Пейнтбольный шар** (сокращенное название «шар») – это сферическая желатиновая капсула, наполненная нетоксичной и водорастворимой краской. Этот продукт не должен засорять окружающую среду, где проводятся мероприятия с его использованием. Он так же должен быть биоразлагаемым в короткий период времени, в соответствии с метеорологическими стандартами местности, где проходятся соревнования по пейнтболу.
- 13.2. **Корпус маркера** : предмет, содержащий механизм стрельбы.
- 13.3. **Триггер (курок)**: часть маркера, нажатием на которую игрок осуществляет процесс стрельбы пейнтбольными шарами.
- 13.4. **Воздушная система**: портативный контейнер (колба), служащая для хранения газа, необходимого для реализации процесса стрельбы маркера пейнтбольными шарами.
- 13.5. **Фидер**: емкость для шаров, крепящаяся к маркеру
- 13.6. **Туба**: пластиковый контейнер для переноски определенного числа пейнтбольных шаров.
- 13.7. **Харнес (разгрузка)**: оборудование для переноски туб.
- 13.8. **Ствол**: трубка, через которую вылетает шар при стрельбе.
- 13.9. **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.
- 13.10. **Маркера** делятся на следующие типы по их автономности и системе зарядки:
- (а) Базовый класс: Маркера 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 маркера 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 маркера характеризуются тем, что каждый последующий шар автоматически подается после каждого выстрела. Выстрелы не могут быть автоматическими после одного нажатия на триггер.
- 13.11. **Скорость (fps)** : скорость полета пейнтбольного шара в футах за секунду.

**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.

**Trigger** : part of the marker, which player activates to shoot a paintball.

**Air system** : portable container, used to stock the gas that the marker needs to shoot a paintball.

**Loader** : balls tank, fixed to the marker.

**Pod** : Plastic container to carry a limited number of paintballs.

**Harness (backpack)** : Equipment to hold the pods.

**Barrel** : tube, where the ball is shot through.

**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.

**Markers** are divided in the following types regarding to their autonomy and recharging mode:

(a) 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.

(b) 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.

(c) 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.

**Velocity (fps)**: The speed in which a paintball travels in the measurement of feet per second.

- 13.12. **Рампинг (темп стрельбы), ROF (bps)** : количество шаров, выпущенных за секунду
- 13.13. **Форматы матчей:**  
(а) Формат игры "пятерки" (5M формат): цель игры дотронуться до базы соперника непораженным. Для победы в матче достаточно один раз это реализовать.  
WPBO Xball: Цель такая же, но необходимо повторить ее несколько раз за определенный период времени.  
**Типы матчей:** Каждая Федерация или Организация, относящаяся к WPBO, может адаптировать один или более форматов игр. Эти форматы могут носить название Организации и детальное описание форматов должно быть доступно игрокам.
- 13.14. **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.
- 13.15. **Средства безопасности:** маска, чехол на баллон и заглушка являются частью средств безопасности.
- 13.16. **Защитное снаряжение:** все вещи, которые игроки надевают в качестве защитной одежды тела.
- 13.17. **Аксессуары** : шомпола и средства очистки ствола, харнесы и пейнтбольные тубы.
- 13.18. **Стандарты допустимой толщины** одежды и защитного снаряжения определяются стандартами хлопкового изделия, но не превышают 150г/м2.
- 13.19. **Неработающий 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 включатель 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.
- 13.20. **Фальстарт** 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 Тач-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.
- 13.21. **Попадание-раскол:** игрок становится пораженным в следствии попадания в него или любую часть его оборудования пейнтбольного шарика, выпущенного из пейнтбольного маркера любым непораженным игроком. Это называется попадание.
- 13.22.

**Ramping, Rate Of Fire – ROF (bps)** : quantity of paintballs shoot per second.

**Game formats:**

**5-man** : The goal is to touch the opposite base without being marked. Doing so only one time is enough to win the match.

**WPBO Timed Race Format:** The goal is the same but you need to perform this goal multiple times in a certain set game time.

**Game types** : Each WPBO-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.

**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.

**Safety materials** : goggle, bottle cover and barrel sock are part of the safety material.

**Protective gear:** all the elements that players wear in a clothing manner to protect the body.

**Accessories** : barrel cleaning tools, backpack and the paint ball pods.

**Standard thickness** for clothing and underwear is defined as a standard cotton piece not exceeding 150g/m<sup>2</sup>.

**Out of order gun** should meet the following requirements:

- (a) No paint ball in the marker (feeder included) or its loader.
- (b) Gas feeding system is shut off when it is technically possible and no air pressure inside the marker.
- (c) Electrical switch is on OFF position when it is technically possible.
- (d) 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:

- (a) 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
- (b) Any part of player's body is in contact with the area (either ground or netting) outside of the field boundaries.
- (c) The player has made one or multiple shot(s) directly towards the opposite between the 10 seconds signal and the start of the game.

**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.

- 13.23.** **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 непораженным, если судья считает, что попадание некорректно (например, если в игрока попал пораженный игрок оппонента), и должен затереть данное попадание как можно быстрее.
- 13.24.** **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).
- 13.25.** **Чистый игрок (непораженный игрок):** игрок, не имеющий на себе поражений.
- 13.26.** **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 наикратчайшему 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).
- 13.27.** **Неигровое поражение:** штраф, наложенный на человека, не принимающего участие в матче на поле (некорректная работа тренера или подсказывающего).
- (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.
- 13.28.** **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.
- 13.29.** Поинт - период времени между сигналом старта или временем перерыва ( в зависимости от формата игр) с игровыми действиями, которые закончатся при наступлении любой ситуации из Раздела 21.1.
- 13.30** **Разыгранный Поинт (или выигранный поинт)** - каждый раз когда по окончании раунда применимо любое из описанных в Разделе 10.1. событий.

**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.

**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»).

**Clean player:** player is clean when he has no valid hits.

**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:

- (a) continuing to shoot or otherwise engage an opposite player;
- (b) continuing to move, except with respect to exiting the field by the most direct route or at the direction of a referee;
- (c) talking, signalling or otherwise communicating, either to a referee, opposing players, spectators or team-mates;
- (d) impeding the progress of opposition players or a referee;
- (e) hampering a referee in making a paint check or a call;
- (f) discharging or degassing the marker or providing team-mates with paintballs or equipment;
- (g) 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.

**Virtual elimination** : a penalty is given to a non-playing person (e.g.: invalid coaching).

- (a) The referee makes the visual signal for elimination but no real elimination can be done.
- (b) 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.
- (c) Virtual eliminations should only be applied by the head referee.

**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.

**Point** – 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 12.1 is met.

**Point Scored (or Valid Point)** – every time a round finishes and any situation of Section 10.1 is met.

**13.31.** **Выбрасывание:** чтобы выбросить предмет, или часть его, игрок должен перестать его использовать или перестать носить и выбросить его на расстояние, превышающее 2 метра.

**13.32.** **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.

(a) 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

**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.

**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, organization representatives, spectators) and any kind of deterioration, etc.

(a) 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.

(b) Any kind of misconduct will be considered as unsportsmanlike behaviour.