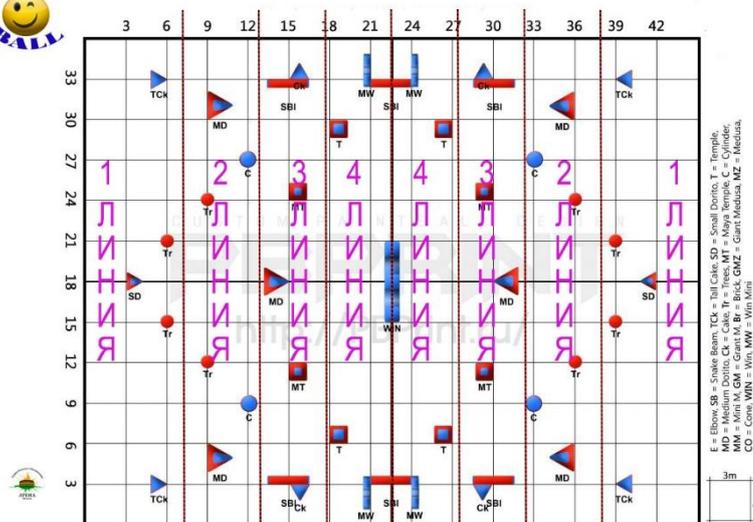


## Пошаговый пейнтбол - пейнтбольные шахматы

Играют 2 команды (варианты: 6х6)

### Игровое поле.

Стандартное спортивное надувное поле (тактический вариант: любое поле 60 на 40 м). Игровое поле разделено на сектора (линии): первый ряд укрытий - 1я линия, 2 ряд - 2-я, 3-й - 3-я и т.д.



### Старт.

Обе команды выходят на старт за баннер. Из-за баннера команды не могут вести огонь по противнику.

Каждому игроку назначается номер от 1 до 6.

### Ходы.

Судья-информатор бросает кость и озвучивает, выпавшую цифру.

Выпавшее число дает возможность игрокам из обеих команд с таким номером совершить ход в пределах линии в течение 15 секунд. По истечении 15 секунд звучит свисток об окончании хода.

1 ход = 1 переход 1 игроком (от баннера до фигуры, от фигуры до фигуры). Например, цифра 2 на кости дает игрокам с номером 2 возможность перейти от баннера до укрытий 1-й линии.

Переходить за один ход на укрытия второго и последующих линий запрещено.

При завершении 15 секунд игрок не может перемещаться и должен находиться за укрытием. Если время хода истекло, а игрок находится в движении - он должен завершить его до объявления следующего хода.

При совершении хода игроки могут вести огонь по противникам, находящимся в поле.

Все игроки, находящиеся за укрытиями на поле, могут вести огонь по противнику, находящемуся на поле, независимо от того, объявлен ход или нет.

Таким образом, игроки, в зависимости от тактики команды за определенное количество ходов встают за укрытиями первого ряда, пытаются поразить противника, затем за укрытиями 2-й линии и т.д.

### Отстрел разбежки.

Команда на первом ходе может отказаться от перемещения в линию укрытий, совершая при этом отстрел перемещений противника в течение 15 секунд, после чего встает за баннер.

Время на игру – 5 минут.

Задача в игре – за меньшее количество ходов пройти до центра поля, захватить флаг, и донести этот флаг до баннера противника.

При поражении флаг остается в месте поражения игрока.

#### **Начисление баллов:**

Захват флага в центре площадки – 25 очков (только первый)

Занос флага в линию противника – 5 баллов (за каждую пройденную линию)

Водружение флага у баннера противника – 50 очков.

Поражение игрока противника – 5 очков.

#### **Завершение игры:**

- 1) При поражении всех игроков противника.
- 2) По завершении игрового времени.
- 3) При заносе флага на баннер противника.

#### **Поражения.**

По правилам игры в пейнтбол.

#### **Штрафы.**

Игра в пораженном состоянии - удаление+пропуск хода 1 игроком.

Выход в линию не доступную при данном ходе - удаление.

#### **Судьи.**

Старший судья - бросать кости, объявлять ходы.

4 линейных судьи - контролируют поражения и переходы по линии

Жесты поражения - стандартно.

Объявление хода - цифра по громкой связи, отсчет времени на табло, один короткий свисток.

Завершение хода - два коротких свистка.

Завершение игры - один длинный свисток