

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Минспорта России
от 29 мая 2018 г. № 491

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ПЭЙНТБОЛ»

ГЛАВА 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Раздел 1.1. Пэйнтбол

Настоящие правила разработаны в соответствии с правилами международной федерации пэйнтбола.

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

Задача игры: команды, стартующие со своих баз, стремятся захватить флаг на базе соперника, или захватить базу соперника, или нажать на кнопку на базе соперника (в зависимости от формата соревнований). При этом игроки стремятся маркировать (поразить) как можно больше членов противоположной команды.

Призовые очки команда получает за взятие базы соперника, или водружение флага, или за нажатие кнопки на базе соперника, а также дополнительные квалификационные очки в зависимости от формата соревнований.

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

ГЛАВА 2. СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ФОРМАТЫ ИГР, ДИВИЗИОНЫ

Раздел 2.1. Спортивные дисциплины

Соревнования по пэйнтболу проводятся по пяти дисциплинам:

- Игра 3чел. x 3чел. (3 основных игрока + 3 запасных игрока)
- Игра 5чел. x 5чел. (5 основных игрока + 5 запасных игроков)
- Игра 7чел. x 7чел. (7 основных игрока + 7 запасных игроков)
- Игра 10чел. x 10чел. (10 основных игрока + 10 запасных игроков)
- Прикладная игра (2-15чел.) x (2-15чел.)

2.1.1 Возрастные группы для всех спортивных дисциплин

№ п/п	Возрастная группа, пол	Возраст
1.	Юноши/Девушки	с 12 до 16 лет включительно
1	Юниоры/ Юниорки	с 16 до 19 лет включительно
3	Мужчины/Женщины	с 16 лет и старше

Раздел 2.2. Форматы игр**2.2.1. Форматы игр:**

2.2.1.1. Формат игры до 1 (одного очка) – цель игры захватить флаг на базе соперника и занести его на домашнюю базу. Для победы в матче достаточно один раз это реализовать. Захватывать, переносить и обмениваться флагом могут только непораженные игроки.

2.2.1.2 Формат игры при дивизионном делении команд: цель игры захватить базу соперника (нажать на кнопку на базе соперника непораженным игроком) определенное количество раз за отведенное время (серия поинтов).

Дивизион 1 – 12 минут чистого игрового времени, до 5 побед.

Дивизион 2 – 10 минут чистого игрового времени, до 4 побед.

Дивизион 3 – 8 минут чистого игрового времени, до 3 побед.

Дивизион 4 – 6 минут чистого игрового времени, до 2 побед.

2.2.1.3. Формат игры «М500»: цель игры захватить базу соперника или нажать на кнопку на базе соперника непораженными игроком определенное количество раз за отведенное время (серия поинтов). Игроки могут переносить ограниченное количество шаров на каждый поинт:

1 фидер максимальной вместимостью 220 шаров,

2 тубы максимальной вместимостью 140 шаров.

Игроки, принимающие участие в текущем поинте, имеют право обмениваться тубами друг с другом на поле, чтобы общее количество туб на поле у одной команды не превышало (количества игроков x 2).

2.2.1.4. Формат игры «Прикладная игра»:

5 чел. x 5 чел.: серия из 2-х поинтов по 5 минут чистого игрового времени каждый, цель игры захватить и удерживать максимальное количество баз на поле непораженными игроками.

7 чел. x на 7 чел.: серия из 3-х поинтов по 5 минут чистого игрового времени каждый, цель игры захватить и удерживать максимальное количество баз на поле непораженными игроками.

15 чел. x 15 чел.: серия из 3-х поинтов по 15 минут чистого игрового времени каждый, цель игры захватить и удерживать максимальное количество баз на поле непораженными игроками.

2.2.2. Время матча и лимиты правила «милосердия»:

2.2.2.1. Матчи в формате которых используют правило «милосердия», основанное на разнице в количестве выигранных очков командами. Организатор устанавливает точную разницу в количестве очков для Правила «милосердия» для каждого соревнования.

2.2.2.2. Разница в количестве очков правила «милосердия» может меняться в зависимости от длительности матча:

- при длительности матча 15 минут разница – 5 очков.
- при длительности матча 20 минут разница – 7 очков.
- при длительности матча 10 минут разница – 4 очков.
- при длительности матча 14 минут разница – 5 очков.
- при длительности матча 6 минут разница – 2 очков.
- при длительности матча 9 минут разница – 3 очков.

2.2.2.3. На каждом соревновании может быть использован один или более форматов. Детальное описание форматов матчей в каждом Дивизионе должно быть опубликовано заранее и доступно всем участникам.

2.2.3. Система сплит-матчей

Соревнования, использующие систему сплит-матчей, будут следовать обычной структуре матчей с серией очков со следующими дополнениями:

Команды А и Б играют очко, за которым следует перерыв между очками. Во время перерыва между очками команд А и Б, команды В и Г играют очко.

Перерыв между очками двух игр в формате системы сплит-матчей может быть от 30 секунд до 2 минут в зависимости от специальных условий соревнования.

В случае, если матч (команд А и Б) или (Команд В и Г) закончился, оставшийся матч продолжится со стандартным двухминутным перерывом между очками.

Раздел 2.3. Дивизионная система

2.3.1. Организатор в праве устанавливать количество Дивизионов для проводимого соревнования в зависимости от выбранных форматов игр и их количества.

2.3.2. Классификация Дивизионов:

Дивизион 1 – 12 минут чистого игрового времени, до 5 побед.

Дивизион 2 – 10 минут чистого игрового времени, до 4 побед.

Дивизион 3 – 8 минут чистого игрового времени, до 3 побед.

Дивизион 4 – 6 минут чистого игрового времени, до 2 побед.

2.3.3. Дивизионная система соревнования может быть применена только в рамках одной спортивной дисциплины. Разные соревновательные дисциплины не могут быть объединены в одну дивизионную систему.

Каждая соревновательная дисциплина на одном соревновании должна иметь собственную дивизионную систему.

2.3.4. Допускается проведение соревнования без деления команд на Дивизионы.

2.3.5. Форматы игр, структура раундов могут меняться в Дивизионах одной спортивной дисциплины.

ГЛАВА 3. РАСПИСАНИЕ, ЖЕРЕБЬЕВКА КОМАНД, ХОД ИГРЫ

Раздел 3.1. Расписание.

3.1.1. Расписание.

3.1.1.1 Расписание отборочных игр. Полное расписание отборочных игр с указанием игр каждой команды, полей, на которых они будут играть, намеченным временем проведения игр публикуются на официальном сайте организатора соревнования и раздаются за день до начала соревнования и/или на техническом совещании капитанов команд.

3.1.1.2. Расписание отборочных игр с таблицей очков размещается в зоне регистрации команд в дни соревнования.

3.1.2. Жеребьевка команд.

3.1.2.1. Жеребьевка команд осуществляется перед началом соревнований при составлении расписания. Посев команд может производиться двумя способами:

3.1.2.1.1. Распределение посредством жеребьевки команд из корзин на основании распределения мест в рейтинге. Корзина 1 = 1-4 место в рейтинге, Корзина 2 = 5-8 место в рейтинге и т.д.

3.1.2.1.2. Жеребьевка змейкой на основании рейтинга и в алфавитном порядке.

3.1.2.2. На первом этапе соревнований серии команды распределяются согласно места занимающего командой в общем зачете по результатам выступления на спортивных соревнованиях (рейтинга команд) (пункт 5.2) в следующей последовательности:

1. Место занявшего командой на финале соревнования предыдущего сезона.

2. Место занявшего командой на основании суммы результатов отборочных (групповых) соревнований домашней группы команды предыдущего сезона.

3. Команды, не имеющие рейтинга по предыдущим этапам соревнований, распределяются по схеме змейкой в алфавитном порядке на основании написания названия команды на официальном языке соревнований, при этом во внимание не принимаются название города, страны или слово «команда». Название команды на официальном языке соревнований подается представителем команды вместе с заявкой и не может быть изменено в течение серии соревнования.

3.1.2.3. Схема распределения команд змейкой в алфавитном порядке:

Таблица №2

Группа А	Группа Б	Группа В
1 Финал РФП	2 Финал РФП	1е в группе
А	3е в группе	2е в группе
Б	В	Г

3.1.2.4. На втором и последующих отборочных (групповых) этапах соревнования посев команд производится согласно рейтингу команд по предыдущим этапам. Команды, не имеющие рейтинга по предыдущим этапам соревнований, сеются по алфавитному порядку на основании написания названия команды на официальном языке соревнований после команд, имеющих рейтинг. При этом во внимание не принимаются название города, страны или слово «команда».

Таблица №3

Группа А	Группа Б	Группа В
1	2	3
6	5	4
А	Б	В
Е	Д	Г

3.1.2.5. После отборочных игр команды распределяются заново. При наличии групп команды распределяются заново в рамках своей группы. Позиция команды в рейтинге соревнований зависит от количества очков, набранных ей в отборочном раунде, и от факторов, учитывающихся при решении ничьих, изложенных в соответствующем разделе правил.

Раздел 3.2. Раунды

3.2.1. Отборочный раунд

3.2.1.1. Отборочный раунд соревнований проводится по группам. Минимальное количество групп в отборочном раунде -1 группа.

3.2.1.2. В случае, если в отборочном раунде соревнования 2 и более группы, то у команд каждой группы должно быть равное количество отборочных матчей. Допускаются отборочные матчи между командами из разных групп (стыковые матчи).

3.2.1.3. Допускается отсутствие личных встреч в отборочном раунде у команд одной группы.

3.2.1.4. Точное количество игр в отборочном раунде соревнований устанавливается организатором соревнования.

3.2.1.5. Два состава одной команды не могут встречаться между собой в играх отборочного раунда. Названия составов одной команды должны содержать в себе полное название основной команды.

Если в результате посева оказалось, что такие две команды играют друг с другом, то нижняя по положению в рейтинге из двух команда будет сдвинута в посеве вниз на 1-2 позиции (которые доступны), чтобы убедиться, что такие команды не будут встречаться друг с другом.

Если нижняя по положению в рейтинге из двух команда находится в конце дивизиона и не может быть перемещена ниже, то вышестоящая из двух команда будет перемещена ниже в распределении на 1-2 позиции (которые доступны).

Если ни одна команда не может быть перемещена вниз в своем дивизионе, то нижестоящая в рейтинге из двух команда будет передвинута на 1-2 позиции вверх (которые доступны).

3.2.1.6. Отборочный раунд в формате игр «до одного очка».

В формате игр «до одного очка» команды играют отборочный раунд по круговой системе в своей группе, но не менее 8-ми отборочных игр на команду.

Команды из групп, набравшие по результатам игр максимальное количество очков, выходят в следующий раунд соревнований. Количество вышедших команд будет зависеть от количества участников в данной группе.

3.2.1.7. Отборочный раунд в формате игр при дивизионном делении команд:

Дивизион 1 – 12 минут чистого игрового времени, до 5 побед.

Дивизион 2 – 10 минут чистого игрового времени, до 4 побед.

Дивизион 3 – 8 минут чистого игрового времени, до 3 побед.

Дивизион 4 – 6 минут чистого игрового времени, до 2 побед.

Команды играют отборочный раунд по круговой системе в своей группе, но не менее 3-х отборочных игр на команду.

Команды из групп, набравшие по результатам игр максимальное количество очков, выходят в следующий раунд соревнований. Количество вышедших команд будет зависеть от количества участников в данной группе.

3.2.2. 1/16, 1/8 финала и четвертьфинал (раунды на вылет)

3.2.2.1. В раунды, следующие за отборочным, выходит равное количество команд из каждой группы.

3.2.2.2. Раунды на вылет в соревновании определяются следующим способом:

В случае, если в отборочном раунде количество групп не позволяет отобрать в 1/16, 1/8 финала или четвертьфинал равное количество команд из каждой группы, то в следующие раунды выходят команды, набравшие лучшие результаты в своих группах, а также 1 или более команд с наилучшим результатом из всех оставшихся команд во всех группах. Такие команды называются «джокер». Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме.

Пример Четвертьфинальных пар:

A1 – джокер 2

A2 – джокер 1

B1 – B2

B2 – B1

Если в квалификационной группе (отборочные игры) более 30 команд, то в 1/8 финала переходят первые 16 команд, набравшие лучшие результаты в своей группе. В 1/8 финала выходит равное количество команд из каждой группы. Команды, выигравшие матчи 1/8 финала соревнования переходят в четвертьфинал. Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме.

Пример четвертьфинальных пар:

A1 – Г2

A2 – Г1

B1 – B2

B2 – B1

Если в квалификационной группе от 20 до 30 команд, то в следующий раунд переходят первые 12 команд. 4 команды, набравшие лучшие результаты в отборочном раунде в своей группе, переходят в четвертьфинал, где встретятся с 4 победителями из оставшихся 8 команд, которые еще разыгрывают право играть в четвертьфинале между собой.

Если в квалификационной группе от 12-и до 20-и команд, то в четвертьфиналы переходят первые 8 команд.

Если в квалификационной группе менее 12-и команд, четвертьфинальные игры не проводятся, а первые 4 команды сразу переходят в полуфиналы. Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют сразу полуфинал по следующей схеме:

A1 – B2

A2 – B1

Использование той или иной системы раундов на вылет и схема выхода и количество команд определяется организатором соревнования и должна быть опубликована на официальном сайте организатора заранее, а также быть доступна всем участникам.

3.2.3. Четвертьфинал

Команды, проигравшие свои четвертьфинальные матчи, распределяются в итоговом рейтинге соревнований с 5 по 8 место включительно, в зависимости от набранных очков в четвертьфинальном матче. В случае, если эти команды набрали одинаковое количество очков в четвертьфинальном матче Жеребьевка мест будет проведено на основании правила определения победителя при равном количестве очков.

3.2.4. Полуфинал

В полуфинал выходят победители своего четвертьфинального матча. Полуфинал команды играют по следующей схеме:

Победитель игры 1 против победителя игры 4

Победитель игры 2 против победителя игры 3

Две команды, выигравшие свои полуфинальные матчи, переходят в Финал за 1-2 место.

Две команды, проигравшие свое полуфинальные матчи, переходят в Финал за 3-4 место.

3.2.5. Финал

Победитель Финала за 1-2 место выигрывает соревнование и занимает 1 место в рейтинге. Проигравшая команда занимает второе место в соревновании и рейтинге.

Победитель Финала за 3-4 место занимает третье место в соревновании и рейтинге. Проигравшая команда занимает четвертое место в соревновании и рейтинге.

В случае если матч за 3 и 4 место не проводится, то Жеребьевка команд по этим местам будет проведено в соответствии с пунктом 5.2.3.1.

ГЛАВА 4. ХОД ИГРЫ

Раздел 4.1. Подготовка к играм

4.1.1. Осмотр полей

4.1.1.1. Игровые поля могут быть закрыты для любого вида игр за 48 часов до начала первой игры соревнований.

4.1.1.2. Не ранее чем за 36 часов и не позднее 24 часов до начала первых игр, участники соревнований имеют право осмотреть все игровые поля, на которых будет проводиться соревнование.

4.1.1.3. Игроки имеют право осматривать игровые поля в перерывах между играми на соревновании с разрешения Старшего судьи поля и после объявления Судьей-информатором «Поле открыто для осмотра».

4.1.2. Техническое совещание

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

4.1.2.2. От каждой команды должен присутствовать представитель, тренер или капитан команды. Время и место проведения технического совещания должно быть опубликовано на официальном ресурсе вместе с расписанием игр.

4.1.2.3. Целью технического совещания является донесение информации до участвующих команд через их представителей об организации, общих правилах и об иных важных моментах, касающихся их участия в соревновании.

4.1.2.4. На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:

последние дополнения и изменения к правилам и регламенту данных соревнований;

выдача расписания игр по группам и объяснением форматов игр и структуры раундов соревнования;

информация о работе дополнительных служб (техническая часть, буфет и т.д.);

ответы на вопросы.

4.1.2.5. В случае неявки (отсутствия) представителя команды на техническое совещание, голос этой команды на голосовании капитанов, если такое имеет место, не учитывается.

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

место проведения соревнований, включая схемы проезда;

схемы полей;

форму регистрационной заявки и требования к ней;

форматы игр и структуры раундов соревнования для каждого Дивизиона.

4.1.4. Сбор судейской бригады

Проводиться накануне каждого соревнований, время и место проведения сбора судей будет определено главным судьей соревнования. Целью сбора судей является инструктаж судейской бригады, ознакомление с расписанием, правилами и задачами на поле.

4.1.5. Окончательное расписание

Для отборочных игр – игры каждой команды с ее соперниками, групп отборочного раунда, указания полей, на которых они будут играть и времени их проведения – будет опубликовано на официальном ресурсе проводящей организации и предоставлено каждой команде-участнице не позднее, чем за день до начала соревнований или на техническом совещании. По окончании игр результаты будут сведены в итоговую таблицу.

Раздел 4.2. Выбор сторон

4.2.1. Перед началом игр команды занимают пит-зоны согласно расписанию.

4.2.1.1. Если название команды написано в расписании в левом столбце, команда занимает пит-зону, расположенную слева от судейской палатки.

4.2.1.2. Если название команды написано в расписании в правом столбце, команда занимает пит-зону, расположенную справа от судейской палатки.

4.2.2. В случае, если соревнование использует систему сплит-матчей, две команды, играющие в разных матчах, занимают одну пит-зону согласно расписанию.

4.2.3. Первый поинт матча команды начинают с тех стартовых баз, как написано в расписании игр.

Раздел 4.3. Пред игровой осмотр маркеров

4.3.1. Перед каждой игрой будет проведен пред игровой осмотр маркеров, которыми участники будут играть на соревновании, в ходе которого каждый маркер должен быть от хронографирован и осмотрен на предмет соответствия правилам разрешенных маркеров. Пред игровой осмотр будет проведен на поле перед стартом игры по расписанию. Явка игроков с оборудованием на пред игровой осмотр является обязательной и игроки несут полную самостоятельную ответственностью за явку на пред игровой осмотр.

4.3.2. Судьи возьмут и детально изучат маркер игрока на предмет: Изменений ствола, фидера или системы подачи шаров.

Наличия любого устройства, части, системы регулировки или отсутствие таковых, которые позволили бы игроку увеличить скорость либо установить начальную скорость маркера, а также изменить режим стрельбы на игровом поле, не прибегая к использованию инструментов.

4.3.3. После прохождения указанного выше осмотра, маркер может быть так же проинспектирован на предмет отскоков от него, реактив, незаконных темпов и режимов стрельбы.

4.3.4. Процедура проверки маркеров

Тест на реактив – все маркера будут проверены на реактив триггера (курка). Любой судья проведет серию выстрелов из маркера (очередь выстрелов), не превышающую 5 секунд за 1 очередь выстрелов. Для проверки судья, проводящий инспекцию, перестанет нажимать на триггер (курка), после чего маркер не должен делать более одного дополнительного выстрела после последней активации триггера (курка) с максимальной задержкой 100 миллисекунд. 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.

Скорость и режим стрельбы – все маркера должны пройти хронографирование перед использованием на поле. Хронографирование проводит судья с использованием хронографа судейской бригады. Максимально разрешенная скорость вылета шара – 300 футов в секунду. Режим стрельбы будет проверен перед началом игры на соответствие пункту 8.4, а также может быть проверен в любое другое время. Максимально разрешенный режим стрельбы 10.5 шаров в секунду.

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

4.3.6. 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.

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

4.3.8. Игроки, прошедшие проверку, должны находиться в пит-зоне. Игроки, которые прошли хронографирование, и чей маркер соответствует требованиям данных правил, не могут покидать эту пит-зону, кроме как для выхода на поле. Игроки в пит-зоне и на игровых полях не могут менять настройки или проводить иные манипуляции с маркером или использовать инструменты кроме, как с разрешения судьи.

Раздел 4.4. Пред игровое хронографирование.

4.4.1. Обязанность игроков своевременно произвести хронографирование маркеров и удостовериться в правильности всех настроек и соответствии их требованиям соревнования.

4.4.2. Каждый игрок должен пройти процедуру хронографирования и осмотра снаряжения перед началом каждого матча его команды.

4.4.3. Каждый игрок обязан сделать не более трех не хронографируемых выстрелов при пред игровом хронографировании.

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

4.4.5. Игрок не имеет право использовать в матче маркер, если его скорость превышает официально разрешенную на соревнованиях.

4.4.6. Эталонным считается хронограф выпускающего судьи, которым производится пред игровое хронографирование и хронографирование в игре.

Раздел 4.5. Хронографирование на поле

4.5.1. Хронографирование на поле может быть произведено в любой момент игры 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.

4.5.2. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал 300 или менее футов в секунду, и который стреляет меньше или равно одному шару в 95 миллисекунд (10.5 выстрелов в секунду), может продолжать игру без удаления или наложения штрафов.

4.5.3. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость, превышающую 300, но не более 314 футов в секунду включительно, будет выведен из игры и получит Майнер штраф (1-за-1).

4.5.4. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость, превышающую 314, но не более 329 футов в

секунду включительно, будет выведен из игры и получит Мейджер штраф (2-за-1).

4.5.5. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость 330 футов и выше в секунду, будет выведен из игры и получит краткосрочное отстранение (включает 3-за-1).

4.5.6. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча стреляет 2 выстрела в диапазоне от 10,6 до 10,8 выстрелов в секунду включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1).

4.5.7. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча стреляет 2 выстрела в диапазоне от 10,9 до 12,4 выстрелов в секунду 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.

4.5.8. Игрок, маркер которого на игровом поле стреляет 2 выстрела 12,5 выстрелов в секунду 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 соревнований.

4.5.9. В случае, если на игровом поле остались в игре игроки только одной команды, а основное время матча не остановлено, судьи имеют право производить хронографирование игроков неограниченное количество раз согласно процедуре хронографирования на поле. Умышленное избегание игроком хронографирования (скручивание ствола, полный отстрел оставшихся шаров, избегание судей-хронографистов) приведет к удалению этого игрока из игры.

4.5.10. Маркер игрока, нажавшего на кнопку, занесшего флаг или захватившего базу, будет подвергнут хронографированию. Умышленное избегание игроком хронографирования (скручивание ствола, полный отстрел оставшихся шаров, избегание судей-хронографистов) приведет к удалению этого игрока из игры.

4.5.11. В случае, если после хронографирования на поле, игроку полагается наложение штрафа или удаление, судья покажет этому игроку результаты на хронографе.

Раздел 4.6. Послеигровое хронографирование

4.6.1. Процедура после игрового хронографирования может быть произведена на усмотрение любым полевым судьей выборочно у 3-х игроков каждой команды.

4.6.2. В случае превышения скорости, выявлении запрещенных режимов стрельбы, к игроку, чей маркер имеет нарушение, будут применены штрафы и иные наказания. Подробнее о штрафах и наказаниях см. соответствующий раздел правил.

Раздел 4.7. Инспекция снаряжения

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

4.7.2. Если снаряжение с нарушениями, указанными в соответствующем разделе данных правил, будет обнаружено до начала матча, игрок, чье снаряжение признано запрещенным, получит предупреждение и будет иметь возможность устранить нарушение. Если после предупреждения игрок не устранил нарушения, он не будет допущен к игре. Если это будет обнаружено во время игры, данный игрок будет объявлен пораженным.

4.7.3. Возможно наложение дополнительных штрафов и наказаний, перечисленных в соответствующем разделе правил.

Раздел 4.8. Процедура старта игры (начало игры).

4.8.1. Минутная готовность объявляется за 1 минуту до начала первого поинта матча или сплит-матчей Судьей-информатором. В этот период времени игроки могут снять заглушки со стволов и отстрелять маркеры.

4.8.2. После этого дается явно слышимый сигнал тридцатисекундной готовности к началу игры: объявление Судьи-информатором «Тридцать» или иной электронный сигнал.

4.8.3. После этого дается явно слышимый сигнал десятисекундной готовности к началу игры: объявление Судьи-информатором «Десять» или иной электронный сигнал. Все полевые судьи поднимают вверх обе руки и вытягивают их. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала «10 секунд». Старший судья поля может голосом объявить «10 секунд».

4.8.4. Старт поинта.

Обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличным от других звуков). Сигнал старта поинта 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.

4.8.5. Команда может начать поинт в равном или меньшем составе игроков для спортивной дисциплины текущего соревнований.

4.8.5.1. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала старта поинта, даже если команда начала его в меньшинстве.

4.8.6. Игроки начинают игру внутри границ игрового поля, касаясь стволом маркера или рукой (если они играют без маркеров) передней части стартовой базы. Игрок, не касавшийся баннера базы стволом в момент начала игры, будет удален за фальстарт.

4.8.7. Игрок имеет право выйти на поле не позднее, чем за одну секунду до сигнала старта поинта, при этом на момент сигнала старта поинта он должен находиться в границе игрового поля. В таком случае ему необходимо выполнить полную процедуру старта игры. Игрок должен

непораженным коснуться стартовой базы стволом и начать игру согласно правилам. Поражение, коммуникация с членами команды, стрельба и иные действия игрока, не выполнившего процедуру старта, приведут к его удалению с поля и наложению штрафа по решению любого полевого Судьи, находящегося в зоне видимости данного игрока. Выпускающий судья в праве не выпустить игрока на поле, если считает, что на момент старта игрок не будет в границе поля.

4.8.8. Фальстарт:

4.8.8.1. Любой игрок, осуществивший фальстарт 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 фальстарта вернется в стартовую позицию у стартовой базы (касание базы).

4.8.8.2. 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 до или же после звукового сигнала старта, он становится пораженным игроком.

4.8.8.3. 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.

4.8.8.4. Если игрок получает поражения до выполнения процедуры возвращения в игру после фальстарта, он считается пораженным и будет выведен из игры.

4.8.9. Игроки должны самостоятельно с начала игры переносить все свое оборудование, которое будет использовано в игре.

4.8.10. Игроки могут снять заглушку после выхода на поле, если Судья-информатор сделал объявление «Поле закрыто для осмотра».

4.8.11. Обратный отсчет игрового времени начнется при старте первого поинта матча.

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

4.8.13. Смена сторон:

Команды будут меняться стартовыми базами после каждого разыгранного поинта.

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

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.).

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

Раздел 4.9. Перерыв (пит-стоп)

4.9.1. Перерыв следует по завершении каждого поинта.

4.9.2. Отсчет оставшегося времени матча останавливается во время перерыва.

4.9.3. Стандартный перерыв составляет не менее двух минут.

4.9.4. Перерыв может превышать 2 минуты в формате системы сплит-матчей.

4.9.5. Перерыв между поинтами двух игр, проводимых в формате системы сплит-матчей, может составлять от 30 секунд до двух минут в зависимости от специальных правил конкретного соревнования, установленных организаторами.

Раздел 4.10. Время игры

4.10.1. Время игры устанавливается организатором соревнования и может меняться в зависимости от спортивной дисциплины, формата матчей и дивизионов.

4.10.2. Официальное время матча для каждой пары команд будет вестись таймером с обратным отсчетом на электронном табло, управляемом Судьей-информатором или секундомерами.

4.10.3. Основное игровое время матча играется до полного его истечения, вплоть до 1 секунды.

Раздел 4.11. Таймаут

4.11.1. Игровой таймаут

Каждая команда может воспользоваться одним одноминутным таймаутом в течение матча.

Просьба о таймауте может быть выполнена назначенным тренером команды в адрес Старшего Судьи или Судьи-информатора или с помощью электронной системы. В случае, если на соревновании используется электронная система, тренер должен нажать соответствующую кнопку. В случае, если на соревновании не используется никакая электронная система, то тренер команды должен громко произнести название команды и просьбу о тайм-ауте Старшему судье или судье-информатору в судейской палатке.

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

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

Таймаут, если он доступен, может быть использован перед овертаймом.

4.11.2. Технический таймаут

Технический тайм-аут может быть применен техническим персоналом соревнования или Старшим судьей по техническим причинам.

Технический таймаут может длиться по необходимости для устранения технических неполадок на поле обслуживающим персоналом.

Если технический таймаут потребовался в промежуток за 10 секунд до начала игры, по окончании ремонтных работ, отсчет времени начнется автоматически с 10 секунд до старта.

Раздел 4.12. Остановка игры

4.12.1. Игра может быть остановлена только при чрезвычайных ситуациях, опасных погодных условия, стихийных бедствиях, травмах игроков или физическом воздействии на игровом поле.

4.12.2. В случае, если фальстарт игры был произведен из-за ошибки судьи, недопонимания или иной причины, не связанной с основными игровыми правилами, то Старший Судья поля остановит игру, и она начнется заново.

4.12.3. 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 судья 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.

4.12.4. Остановка игры обозначается судьями объявлением «время». Все игроки должны оставаться на тех местах, где они были во время объявления «время».

4.12.5. 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.

4.12.6. 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.

Раздел 4.13. Конец игры.

4.13.1. Игра считается официально оконченной после объявления результатов по окончании игры на поле и объявления «Конец игры» Старшим Судьей поля. Тем не менее, игроки и их оборудование могут быть осмотрены до того, как они покинут поле.

4.13.2. Окончанием поинта является любая из следующих ситуаций:

Игрок нажал на кнопку на стартовой базе.

Успешное водружение флага.

Успешный захват базы.

В случае поражения всех игроков одной команды (для прикладной игры)

В случае добровольного признания поражения одной из команд (для прикладной игры)

Удаление всех игроков обеих команд с поля.

Тренер одной из команд выкинул полотенце.

Наложение штрафа «Мейджер» или «Гросс Мейджер» 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 Майнер (1-за-1), Мейджер (2-за-1) или Гросс Мейджер (3-за-1) штраф. В таком случае игра останавливается и очки присуждаются команде-сопернице.

В случае, если игрок получает Майнер, Мейджер или Гросс Мейджер штраф, а у команды нет достаточного количества непораженных игроков, чтобы исполнить штраф. В таком случае очко присуждается команде-оппоненту.

Нарушение требований пунктов раздела 8.4, предусматривающих завершение поинта с присуждением очка.

Если основное время игры закончилось.

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

4.13.4. Игроки команд могут быть подвергнуты осмотру на краску и хронографированию любым полевым судьей на игровом поле даже после остановки игры. В случае выявления нарушений могут быть применены штрафы и наказания.

Раздел 4.14. Нажатие кнопки

4.14.1. Кнопки должны быть установлены на обеих стартовых базах.

4.14.2. Любой непораженный игрок может нажать кнопку на базе.

4.14.3. Запрещается нырять, прыгать или падать на кнопку и при нажатии на кнопку. В случае, если игрок совершил подобные действия, он будет выведен из игры, а нажатие кнопки не будет засчитано.

4.14.4. Когда игрок нажимает на кнопку на стартовой базе соперника, время автоматически останавливается на электронном табло. Если электронное табло отсутствует, судья обозначает сигнал «Время», все полевые судьи выполняют жест «Время» и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено двигаться и покидать свои позиции. Игрок, нажавший на кнопку, будет проверен на краску.

4.14.5. Во время хронографирования на скорость вылета шара должен быть осуществлен только один выстрел. За второй выстрел без разрешения судьи игрок будет удален с поля.

4.14.6. Если игрок, нажавший на кнопку, оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 футов в секунду, то на команду будут наложены соответствующие штрафы.

4.14.6.1. В случае, если игрок, нажавший на кнопку, получает штраф и на поле в игре есть хотя бы 1 непораженный игрок команды-оппонента, то 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, если применимо правило «недостаточное количество игроков» см. п.10.6.

4.14.6.2. В случае, если игрок, нажавший на кнопку, получает штраф и на поле нет ни 1 игрока команды-оппонента и есть точное количество непораженных игроков его команды 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.

4.14.6.3. В случае, если игрок, нажавший на кнопку, получает штраф и на поле нет ни 1 игрока команды-оппонента, а после исполнения штрафа останется хотя бы 1 игрок его команды, то поинт будет засчитан команде, чей игрок нажал на кнопку.

4.14.7. Игрока, нажавшего на кнопку, проверят на краску в любом случае, даже если после нажатия, он специально или случайно обозначил себя пораженным.

4.14.8. Если судья подтверждает, что игрок, нажавший на кнопку, не поражен, а его оборудование и настройки маркера соответствуют правилам, очко присуждается его команде.

Раздел 4.15. Захват базы

4.15.1. Захватом базы считается прикосновение любого непораженного игрока к базе соперника, если на соревновании не используется никакая электронная система.

4.15.2. Когда игрок захватывает базу соперника, время автоматически останавливается на электронном табло. Если электронное табло отсутствует, судья обозначает сигнал «Время», все полевые судьи выполняют жест «Время» и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено двигаться и покидать свои позиции. Игрок, захвативший базу, будет проверен на краску.

4.15.3. Во время хронографирования на скорость вылета шара должен быть осуществлен только один выстрел. За второй выстрел без разрешения судьи игрок будет удален с поля.

4.15.4. Если игрок, захвативший базу, оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 футов в секунду, то на команду будут наложены соответствующие штрафы.

4.15.5. Игрока, захватившего базу, проверят на краску в любом случае, даже если после нажатия, он специально или случайно обозначил себя пораженным.

4.15.6. Если судья подтверждает, что игрок, захвативший базу, не поражен, а его оборудование и настройки маркера соответствуют правилам, очко присуждается его команде.

4.15.7. В случае, если игрок, захвативший базу, получает штраф и на поле в игре есть хотя бы 1 непораженный игрок команды-оппонента, то

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, если применимо правило «недостаточное количество игроков» см. раздел 10.6.

4.15.8. В случае, если игрок, захвативший базу, получает штраф и на поле нет ни 1 игрока команды-оппонента и есть точное количество непораженных игроков его команды 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.

4.15.9. В случае, если игрок, захвативший базу, получает штраф и на поле нет ни 1 игрока команды-оппонента, а после исполнения штрафа останется хотя бы 1 игрок его команды, то поинт будет засчитан команде, чей игрок захватил базу.

Раздел 4.16. Водружение флага

4.16.1. Успешным водружением флага считается занос флага непораженным игроком на свою базу. С начала старта игры флаг находится на базе оппонента для каждой из команд.

4.16.2. Любой непораженный игрок может захватить флаг на базе оппонента (флаг в пути). В случае поражения игрока с флагом этот игрок должен положить флаг на то место, где он был поражен и покинуть игровое поле. Ближайший полевой судья вернет флаг на базу. И процедура захвата флага может быть повторена любым из непораженных игроков команды. Флаг запрещается прятать.

4.16.3. Любой непораженный игрок может водрузить флаг соперника на свою домашнюю базу. Такая ситуация считается успешным водружением флага.

4.16.4. Когда игрок водружает флаг соперника на свою домашнюю базу, время автоматически останавливается на электронном табло. Если электронное табло отсутствует, судья обозначает сигнал «Время», все полевые судьи выполняют жест «Время» и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено двигаться и покидать свои позиции. Игрок, водрузивший флаг, будет проверен на краску.

4.16.5. Во время хронографирования на скорость вылета шара должен быть осуществлен только один выстрел. За второй выстрел без разрешения судьи игрок будет удален с поля.

4.16.6. Если игрок, водрузивший флаг, оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 футов в секунду, то на команду будут наложены соответствующие штрафы. Если у команды-противника есть хоть один активный игрок, то она будет объявлена победителем.

4.16.7. Игрока, занесшего флаг, проверяют на краску в любом случае, даже если после водружения, он специально или случайно обозначил себя пораженным.

4.16.8. Если судья подтверждает, что игрок, водрузивший флаг, не поражен, а его оборудование и настройки маркера соответствуют правилам, победа присуждается его команде.

4.16.9. В случае, если игрок, водрузивший флаг, поражен или его оборудование и настройки маркера не соответствуют правилам, то на него будет наложен соответствующий штраф.

4.16.10. В случае наложения штрафа Майнор (1-за-1), Мэйджор (2-за-1), Гросс Мэйджор (3-за-1) или Краткосрочное Отстранение, если для исполнения штрафа недостаточно непораженных игроков, то флаг команды-нарушителя считается захваченным и водруженным соперником, а за каждого недостающего для наложения штрафа игрока команде-сопернику засчитываются квалификационные очки как за непораженного игрока.

4.16.11. В случае, если игрок, занесший флаг, получает штраф и на поле есть точное количество непораженных игроков его команды для исполнения штрафа, но в результате на поле не останется непораженных игроков у обеих команд, то очки в игре будут присвоены согласно правилу присвоения очков для формата игры до «одного очка».

Раздел 4.17. Взятие базы (водружение флага) (для прикладной игры)

4.17.1. Успешным взятием базы (водружением флага) называется момент игры, когда непораженный игрок поднял флаг с цветом команды в верхнее положение или нажата кнопка цвета команды на базе.

4.17.2. Во время хронографирования на скорость вылета шара должно быть осуществлено не менее трех выстрелов. В случае, если любой из выстрелов превышает 300 футов в секунду, на игрока будет наложен соответственный штраф.

4.17.3. Если игрок, взявший базу (водрузивший флаг), оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 футов в секунду и/или имеет запрещенный режим стрельбы, ему присуждается штраф (Гросс Мейджер) и судья немедленно дает команду вернуть флаг в предыдущее положение.

4.17.4. Базы могут переходить от одной команды к другой в течении чистого игрового времени матча.

Раздел 4.18. Выбрасывание полотенца

4.18.1. В любой момент во время поинта, команда может принять решение завершить его, выбросив полотенце и отдав очко команде-сопернику. Только участник команды имеет право бросить «Полотенце» из пит-зоны.

4.18.2. Если назначенный тренер решает бросить полотенце, он должен громко крикнуть «Полотенце» и название команды Старшему Судье поля или Судье-информатору. В случае, если на соревновании используется электронная система, тренер должен нажать соответствующую кнопку.

4.18.3. После объявления «Полотенце» поинт будет закончен автоматически и очки будут присуждены команде-оппоненту. Судья-информатор громко объявляет «Полотенце» и называет команду, бросившую полотенце, чтобы слышали все участники.

Раздел 4.19. Правило «60 секунд»

4.19.1. Правило «60 секунд» применяется только для последних 60 секунд основного времени и овертайма во всех форматах игр, кроме формата «одного очка».

4.19.2. Во время действия этого правила любой наложение Мейджер (2-за-1) или Гросс Мейджер (3-за-1) штрафов автоматически останавливает время игры и автоматически присуждает победу команде-оппоненту. Следующий поинт начинается автоматически согласно процедуре старта игры.

4.19.3. Команда, получившая Мейджер или Гросс Мейджер штраф в последние 60 секунд основного времени или овертайма, должна начать следующий поинт в меньшем количестве игроков, чем предусмотрено форматом составе:

- на два игрока, если штраф наложен на последнего активного игрока команды
- на одного игрока, если штраф наложен не на последнего активного игрока команды

4.19.4. Если в течение последних 60 секунд основного времени, когда игрок одной из команд нажал на кнопку, но очко еще не присуждено (время остановлено) и любой из других игроков команды получает штраф, то очки не будут присвоены другой команде на основании этого штрафа, однако другие меры будут применены.

Раздел 4.20. Овертайм

4.20.1. Овертайм проводится только в матчах раундов «плей-офф». Исключение: профессиональный дивизион.

4.20.2. Если какой-либо матч в раунде «плей-офф» по истечении основного времени заканчивается ничьей, то овертайм определит победителя матча.

4.20.3. Если какой-либо матч в профессиональном дивизионе по истечении основного времени заканчивается ничьей, то овертайм определит победителя матча.

4.20.4. Команды начинают овертайм со стороны поля, где расположена их пит-зона.

Овертайм (раунды «плей-офф»): четвертьфинал, полуфинал, финал и т.д.) (все раунды профессионального дивизиона).

4.20.5. Если две команды сыграли в ничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 5-тиминутный овертайм.

4.20.6. Овертайм – игра до первого засчитанного очка. Первая команда, которая получает очко – выигрывает.

4.20.7. Правило «60 секунд» применяется во время последних 60 секунд овертайма.

4.20.8. Если 5-ти минутный овертайм заканчивается без присвоения очка (закончилось время или у обеих команд не осталось непораженных игроков на поле), то каждая из двух команд выбирает игрока, который примет участие в игре 1-на-1.

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

4.20.10. Если игра 1-на-1 заканчивается ничьей (закончилось время или оба игрока обоюдно поражены), то после одноминутного перерыва, когда команды должны выбрать по одному другому игроку и будет сыграна вторая игра 1-на-1.

4.20.11. Такая игра будет повторяться пока одна из команд не выиграет.

4.20.12. Игрок может принять участие только один раз в 1-на-1 (во время одного матча).

Раздел 4.21. Подписание протокола игры

4.21.1. Любой судья или судья-информатор может заполнять протоколы игр. Судья-информатор может показать протокол игры капитанам каждой команды по завершении матча.

4.21.2. Капитаны обеих команд подписывают протокол игры, если это установлено организаторами.

4.21.3. Когда капитан согласен с результатами, внесёнными в протокол, он подписывает протокол. После подписания протокола капитанами обеих команд этот протокол уже не может быть изменен, даже если в нем обнаружены ошибки, кроме вычислительных ошибок.

4.21.4. 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.

4.21.5. 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.

4.21.6. Старший судья или назначенный судья-информатор может вносить исправления в математические ошибки в протоколах игр в любое время до начала следующего раунда соревнований.

4.21.7. Спорные ситуации в итоговых результатах.

4.21.7.1. Все спорные ситуации решаются старшим судьей поля только с капитанами команд.

4.21.7.2. Для восстановления ситуации, заявленной как «спорная», капитан команды может с разрешения старшего судьи пригласить игрока, заявляющего о данной ситуации.

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

4.21.7.4. В случае отказа от подписи протокола капитан должен весома и коротко обосновать свой отказ.

4.21.7.5. Отказ капитана от подписи протокола не является основанием для старшего судьи о не утверждении протокола.

4.21.7.6. В исключительных случаях для окончательного решения старший судья может пригласить главного судью соревнования.

Раздел 4.22. Неявка или техническое поражение

4.22.1. Техническое поражение будет приписано любой команде в случае:

- снятия команды с соревнований позднее, чем за 1 сутки до соревнования, в таком случае команда будет учитываться в общем рейтинге соревнования, но не получит рейтинговых очков.

- не прохождения регистрации команды в день соревнований установленным организатором способом.

- не появления на пред игровом хронографировании заблаговременно.

4.22.2. В случае неявки обеих команд на предыгровое хронографирование или отказа обеих команд выходить на поле, техническое поражение будет приписано обеим командам.

4.22.3. 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.

4.22.4. Как только объявлено о техническом поражении команды, данная игра не может быть перенесена в расписании и счет не может быть изменен, кроме случаев, когда команда пропустила игру по вине организаторов и текущий раунд игр еще не окончен.

4.22.5. Расписание игр будет составлено с учетом определенных пауз перед началом игр одних и тех же команд. В этот период не будут засчитаны неявки для команд, игры которых могут идти подряд из-за сдвига расписания в следствие технического поражения другой команды.

Раздел 4.23. Ход матча

4.23.1. Во время поинта любой из команд запрещены любые подсказки и сигналы из пит-зоны, а также из зоны зрителей. Подсказками будут

считаться любые звуковые сигналы, в том числе с использованием любых электрических или механических приспособлений, слова, жесты, таблички, а также любая другая невербальная коммуникации и иные способы коммуникации с игроками на поле.

4.23.2. За любые подсказки во время игр, на команды могут быть наложены штрафы любым полевым судьей. А человек, совершивший подсказку, может быть удален с соревнований.

4.23.3. Время матча включает в себя:

- чистое игровое время (в зависимости от формата игр и дивизиона);
- два минутных тайм-аута (по одному одномоментному у каждой команды за матч);
- перерыв между поинтами от 30 секунд до 2 минут (в зависимости от формата игр и дивизиона, а также системы матчей).

4.23.4. Команда начинает игру с «домашней» базы (ближайшей к своей пит-зоне), указанной в расписании.

ГЛАВА 5. РЕЗУЛЬТАТ ИГР И ОЧКИ

Раздел 5.1. Результат игр

5.1.1. Результатом игры является начисление очков каждой команде. Очки в матче состоят из двух критериев:

Призовые очки: Победа, ничья или поражение в матче

Квалификационные очки (Разница сохраненных и пораженных игроков) для формата игры «до одного очка»: очки насчитываются в соответствии с числовой разницей между количеством сохраненных игроков команды-победителя и команды-соперника в конце игры.

Квалификационные очки для остальных форматов игр: разница между выигранными и проигранными поинтами команды за матч.

5.1.2. Призовые очки начисляются в зависимости от форматов игр следующим образом:

5.1.2.1. В спортивных дисциплинах в формате «до одного очка»:

3 очка за успешный занос флага;

2 очка за захват флага. Захватом флага считается, если флаг был захвачен с базы соперника непораженным игроком. Если игроки обеих команд захватили флаги с базы соперников, но не занесли их, то очки присуждаются команде, игрок которой захватил флаг первой. При этом на момент окончания игры флаг должен находиться у непораженного игрока;

1 очко за ничью. Игра сыграна в ничью, если флаг не был захвачен ни одной из команд;

0 очков за проигрыш;

в случае успешного заноса флага, результаты захвата флага в расчете очков не учитывается;

количество захватов флага не суммируется при расчете очков;

в случае успешного заноса флага любой из команд, захват флага другой командой при расчете очков не учитывается.

5.1.2.2. В спортивной дисциплине «Прикладная игра»:

1 очко за минуту удержания нейтральной базы;

1 очко за минуту удержания своей домашней базы;

3 очка за минуту удержания домашней базы противника;

30 очков за первый захват базы противника;

10 очков за первый захват центральной базы.

5.1.2.3. В спортивных дисциплинах в других форматах матчей команда получает победу в поинте в случае:

Нажатие кнопки на стартовой базе соперника или захват базы непораженным игроком.

Выбрасывание полотенца тренером команды-оппонента.

Наложение Большого (Мейджер) или Малого(Малого) штрафов в последние 60 секунд основного времени или последние 60 секунд овертайма.

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

Последний игрок команды-соперника получает Майнер (1-за-1), Мейджер (2-за-1) или Гросс Мейджер (3-за-1).

Игрок команды-соперника получает штраф Майнер (1-за-1), Мейджер (2-за-1) или Гросс Мейджер (3-за-1) и для реализации наложенного штрафа на поле нет достаточного количества непораженных игроков этой команды.

Команда-оппонент использует маркер, несоответствующий требованиям разделов 8.3 и 8.4 данных правил.

5.1.2.3.1. Очки присуждаются в конце каждого поинта старшим судьей.

5.1.2.3.2. Командам зачисляются следующие призовые очки за матч:

5 очков за победу. Победой в матче считается получение одной из команд необходимого количества выигранных поинтов для победы в матче, наибольшее количество выигранных поинтов по истечении основного времени или согласно правилу «милосердия».

1 очко за ничью. Ничьей считается одинаковое количество выигранных поинтов у обеих команд при полном истечении игрового времени в матче.

0 очков за проигрыш в матче.

Команда также получает квалификационные очки за разницу выигранных и проигранных поинтов в матче (PO). Такие очки рассчитываются в соответствии с числовой разницей между количеством выигранных поинтов своей команды и команды соперников в конце матча. Очки могут варьироваться от положительных, например, 5(+4), к отрицательным, например, 0 (-4).

5.1.2.4. Квалификационные очки учитываются только в случае равенства суммы призовых очков за все матчи раунда для всех форматов игр.

Раздел 5.2. Результат выступления команды на соревнованиях, Рейтинговые очки.

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

5.2.2. Формула подсчета результата выступления команды – рейтинговых очков:

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

Где R = (занятое командой место / число команд)

5.2.3. Первые 4 места в рейтинге определяются в финальных играх. В случае если матч за 3 и 4 место не проводится, то места команд будет определено согласно пункту:

5.2.3.1. Рейтинг команд, проигравших четвертьфиналы и 1/8 финала (для всех форматов, кроме соревнований, приводящихся по правилу «милосердия»), рассчитываются следующим образом:

По разнице между количеством выигранных и проигранных поинтов.

По наивысшему количеству выигранных поинтов.

По результатам последней личной встречи.

По наивысшему числу выигранных поинтов за весь турнир.

По разнице в количестве выигранных и проигранных поинтов за весь турнир.

По наибольшему количеству выигранных матчей за весь турнир.

По месту (рейтингу) команды при жеребьевке на турнир.

5.2.3.2. Рейтинг команд, проигравших четвертьфиналы и 1/8 финала для соревнований, приводящихся по правилу «милосердия», рассчитываются следующим образом:

По разнице между выигранными и проигранными поинтами.

По наибольшему количеству поинтов, выигранных в текущем раунде.

По наименьшему количеству поинтов, проигранных в текущем раунде.

По личной встрече команд, набравших одинаковое количество очков, затем

По наибольшему количеству выигранных матчей по правилу «милосердия», затем

По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех выигранных матчах, оконченных по правилу «милосердия», затем

По наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем

По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем

По месту (рейтингу) команды при жеребьевке на турнир.

5.2.3.3. Рейтинг команд, проигравших отборочные игры (для всех форматов, кроме соревнований, приводящихся по правилу «милосердия»), рассчитывается следующим образом:

По количеству выигранных матчей.

По разнице между количеством выигранных и проигранных поинтов.

По наивысшему числу выигранных поинтов.

По результатам личных встреч.

По месту (рейтингу) команды при жеребьёвке на турнир.

5.2.3.4. Рейтинг команд, проигравших отборочные игры (для соревнований, приводящихся по правилу «милосердия») рассчитывается следующим образом:

По количеству выигранных матчей.

По наибольшему количеству выигранных матчей по правилу «милосердия» в текущем раунде, затем

По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех выигранных матчах текущего раунда, оконченных по правилу «милосердия», затем

По наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем

По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем

По личной встрече.

По месту (рейтингу) команды при жеребьёвке на турнир.

5.2.4. Дисквалифицированная команда и команда, снявшаяся с соревнований позднее, один день, будет учтена при расчете общего рейтинга соревнования, но не получит очков.

5.2.5. Любая команда, при переходе из низшего дивизиона в высший в рамках одной спортивной дисциплины в серии соревнований, сохранит только часть очков, которые она заработала в сезоне:

После 1/4 турниров серии – 80%,

После 2/4 турниров серии – 60%,

После 3/4 турниров серии – 40%.

5.2.6. Любая команда, при переходе из высшего дивизиона в низший в рамках одной спортивной дисциплины в серии соревнований, сохранит 20% очков.

5.2.7. Команда, принимающая участие в групповом (отборочном) соревновании серии соревнований не в своей домашней группе (на основании выбора командой домашней группы в начале сезона), играет это соревнование вне рейтинга.

5.2.8. В исключительных случаях команда может принять участие в соревновании все зачета по решению Комиссии по составам при согласовании с проводящей Федерацией (сыграть только отборочные матчи без права выхода в следующие раунды).

Раздел 5.3. Определение победителя при равном количестве очков

5.3.1. Равное количество очков – это полное совпадение сумм показателей призовых, а также квалификационных очков команд в текущем раунде.

5.3.2. Правило определения победителя при равном количестве очков будет применяться до тех пор, пока одна из команд, набравших одинаковое количество очков с другими командами-участницами в отборочном раунде, не выигрывает по перечисленным ниже критериям, или если одна из команд не уступает остальным по этим критериям.

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

5.3.4. 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.

5.3.5. Как только одна из команд перемещена из группы команд, набравших одинаковое количество очков, правило определения победителя при равном количестве очков применяется заново.

5.3.6. В случае равных показателей очков (кроме формата игры соревнований, приводящихся по правилу «милосердия»), ничья будет разорвана в порядке убывания значимости:

- по числу выигранных матчей, затем
- по личной встрече команд, набравших одинаковое количество очков, затем
- по наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
- по наименьшему количеству всех проигранных поинтов 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 оставшегося времени в каждом проигранном матче), затем
- по месту (рейтингу) команды при жеребьёвке на турнир.

5.3.7. В случае, если у команд с равным количеством очков в раунде нет личных встреч (кроме формата игры соревнований, приводящихся по правилу «милосердия»), то определение победителя среди, будет произведено в порядке убывания значимости:

- по количеству выигранных матчей, затем
- по наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
- по наименьшему количеству всех проигранных поинтов 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 оставшегося времени в каждом проигранном матче), затем
- по месту (рейтингу) команды при жеребьёвке на турнир.

5.3.8. В случае равных показателей очков (для формата игры соревнований, приводящихся по правилу «милосердия»), ничья будет разорвана в порядке убывания значимости:

- по количеству всех присужденных очков во всех матчах текущего раунда, затем
- по личной встрече команд, набравших одинаковое количество очков, затем
- по наибольшему количеству выигранных матчей по правилу «милосердия» в текущем раунде, затем
- по наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех выигранных матчах текущего раунда, оконченных по правилу «милосердия», затем
- по наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
- по наименьшему количеству всех проигранных поинтов 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 оставшегося времени в каждом проигранном матче), затем
- по месту (рейтингу) команды при жеребьёвке на турнир.

5.3.9. В случае равных показателей очков (для формата игры соревнований, приводящихся по правилу «милосердия»), где у всех команд, набравших равное количество очков, нет личных встреч между собой, ничья будет разорвана в порядке убывания значимости:

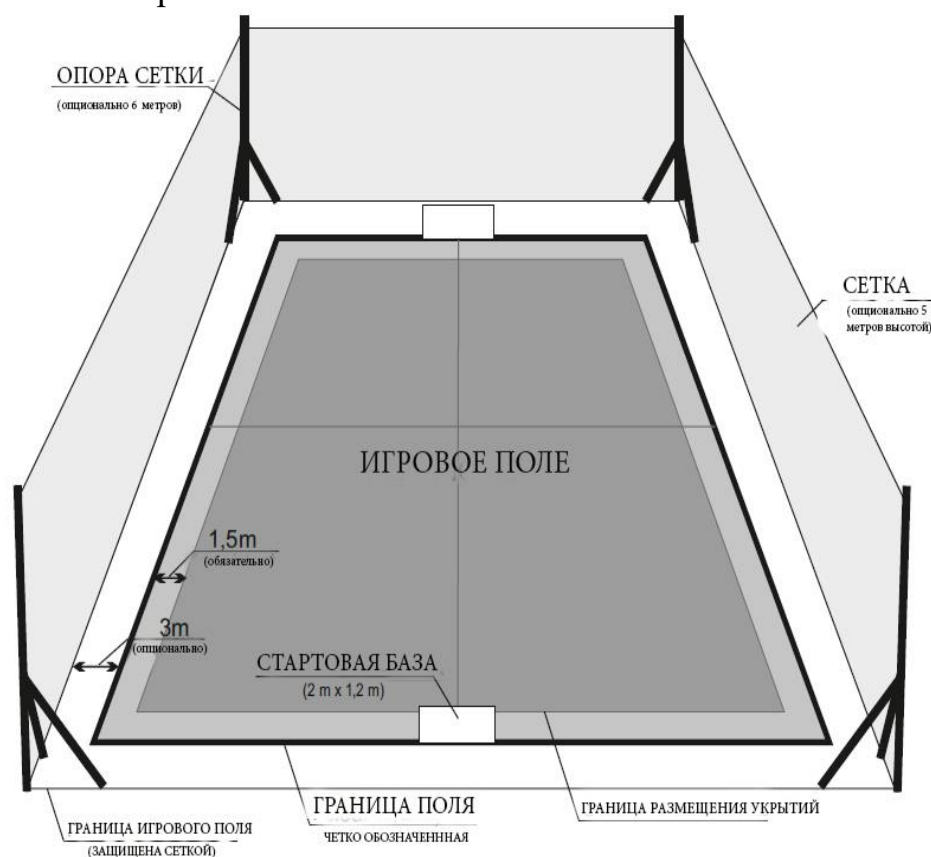
- по количеству всех присужденных очков во всех матчах текущего раунда, затем
- по наибольшему количеству выигранных матчей по правилу «милосердия» в текущем раунде, затем
- по наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех выигранных матчах текущего раунда, оконченных по правилу «милосердия», затем
- по наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
- по наименьшему количеству всех проигранных поинтов 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 оставшегося времени в каждом проигранном матче), затем
- по месту (рейтингу) при жеребьёвке на турнир.

ГЛАВА 6. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ, КОНФИГУРАЦИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Раздел 6.1. Размер поля и требования

6.1.1. Игровое поле должно иметь прямоугольную форму с линейной разметкой 3х3 метра.



6.1.2. Размеры игрового поля обуславливаются соревновательными дисциплинами:

3 чел. x 3 чел.: не менее 30x15 м, в схеме поля должно быть использовано не менее 15 укрытий

5 чел. x 5 чел.: 45x36 м, в схеме поля должно быть использовано не менее 35 укрытий.

7 чел. x 7 чел.: не менее 55x33 м, в схеме поля должно быть использовано не менее 35 укрытий.

10 чел. x 10 чел.: не менее 80x40 м, в схеме поля должно быть использовано не менее 50 укрытий.

Прикладная игра: от 60 до 90 м шириной и от 90 до 120 м длинной.

Укрытия должны быть расположены зеркально относительно поперечной линии центра поля таким образом, чтобы быть полностью зеркально идентичными.

6.1.3. На каждом игровом поле должно быть 2 стартовые базы. Каждая стартовая база должна быть 2x1,2 м шириной.

6.1.3.1. Базы на одном игровом поле должны быть обозначены одинаково.

6.1.3.2. Базы должны быть расположены на отрезке прямой, проходящей через точно намеченный центр поля.

6.1.3.3. Базы должны быть равноудалены от боковых границ игрового поля.

6.1.3.4. Базы могут располагаться вне игрового поля, но должны иметь общую с ним границу.

6.1.4. Граница игрового поля должна быть четко нанесена и размещена не менее, чем в 1,5 метрах от сетки.

6.1.5. Любое поле для игры в пэйнтбол должно быть огорожено защитной сеткой.

6.1.5.1. В качестве защитной сетки возможно использование сети, капроновой, трикотажной или кевларовой.

6.1.5.2. Размеры ячеек защитной сетки должны быть не более 8 мм на 8 мм и высотой не менее 4-х метров в любой точке защитного периметра.

6.1.6. Укрытия должны быть размещены не менее, чем в 1,5 метрах от границы поля. Порядок расположения укрытий должен соответствовать схеме поля официальных мероприятий.

6.1.6.1. На игровых полях могут устанавливаться защитные укрытия любой конфигурации в соответствии с мировыми стандартами.

6.1.6.2. Укрытия должны быть устойчивы.

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

6.1.6.4. Любое укрытие не должно иметь царапающих поверхностей.

6.1.6.6. Перед установкой укрытий и использованием игрового поля, игровое поле должно быть очищено от мусора и травмоопасных предметов (битых стекол, гвоздей, металлических предметов, проволоки, камней и всего что может травмировать участника соревнований).

6.1.6.7. 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 соревнований, будет удален с текущего соревнований.

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

6.1.8. Игровое поле должно иметь ровное покрытие. Покрытие игрового поля может быть травяным (в том числе искусственный газон), гаревым, глиняно-песчаным и не иметь травмоопасных образований: рытвин, бугров, торчащих из земли предметов (сучья, корни растений, арматура и т.д.).

6.1.9. Для соответствия международным требованиям и стандартам поле должно быть оборудовано электронными табло, кнопками на базах, управляющей консолью и системой громкой связи (громкоговорителем).

6.1.10. Для формата игр «до одного очка» каждое игровое поле должно иметь флаги.

6.1.10.1. На каждом поле должно быть два игровых флага для соревнований, вместо флага на базе допускается кнопка-гудок.

6.1.10.2. Размер флага должен быть не менее 30х60 см. На каждом поле должен быть двойной комплект флагов контрастных цветов. Запасной флаг должен всегда быть готовым к вывешиванию в случае, когда водружение основного флага не засчитано.

6.1.10.3. Флаги должны быть размещены перед началом каждой игры на высоте от 0,7 м до 1,8 м на стартовых базах команд или в центре поля, в зависимости от формата игры, и отчетливо виден с любой точки окружности в радиусе не менее 2 метров.

6.1.10.4. Флаги команд. После того, как до начала игры флаг команды установлен на базе флага, к нему не должны прикасаться игроки, защищающие эту базу.

6.1.11. Места для зрителей и технического персонала.

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

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

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

6.1.11.4. Если игровое поле не имеет оградительной сетки, зрители могут находиться на расстоянии не менее 70 м от границ игрового поля.

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

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

6.1.13. Каждая игровая площадка должна иметь зону хронографирования.

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

6.1.13.2. Зона хронографирования должна быть снабжена как минимум одним радаром-хронографом.

6.1.14. Игровое поле, зона хронографирования, места для зрителей и технического персонала должны иметь предупреждающие таблички-указатели: «Надеть маску», «без маски вход воспрещен», «Надень заглушку» «Выход с поля без заглушки запрещен».

Раздел 6.2. Пит-зоны

6.2.1. Каждое игровое поле должно быть оборудовано двумя пит-зонами для команд, расположенными на одной из длинных сторон поля и судейской палаткой между пит-зонами.

6.2.2. Каждой команде будет предоставлено место для подготовки к игре, прилегающее к игровому полю (пит-зона), оборудованное столами для оборудования команды и заправочными станциями.

6.2.3. 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.

6.2.4. 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».

6.2.5. В случае любой подобной коммуникации может быть применено предупреждение вплоть до Большого штрафа.

6.2.6. В случае, наложения штрафа за такое нарушение, судья, принимающий это решение, наложит штраф на ближайших непораженных игроков команды, совершившей нарушение.

6.2.7. К установленной команде-нарушителю может быть применен штраф и/или техническое поражение.

6.2.8. Только имеющие допуск, внесенные в заявку и прошедшие регистрацию игроки будут допущены в закрытую зону подготовки к игре (пит-зону).

6.2.9. Все игроки, персонал и лица, имеющие допуск, должны иметь при себе и показывать по требованию свою идентификационную карточку (ID-карту). Отказ сделать это приведет к запрету доступа в закрытую зону подготовки к игре (пит-зону), без исключений.

6.2.10. Проникновение за ограждение и/или в охраняемую зону подготовки к играм может привести к удалению с соревнований, а также будущих турниров по решению организатора соревнований.

ГЛАВА 7. КОМАНДЫ, СОСТАВЫ И ЗАЯВКИ

Раздел 7.1. Участники команды

7.1.1. Игроки

7.1.1.1. Только игроки, согласные с Правилами и Регламентом соревнования, могут принять в нем участие. Участие в соревновании является согласием с правилами и регламентами.

7.1.1.2. Игроки должны соблюдать турнирные Правила и Положения.

7.1.1.3. Игроки не должны вмешиваться в работу судей.

7.1.1.4. Любой свободный игрок, находящийся в заявке команды может заменить основного игрока или удаленного игрока, в любое время в течение соревнований.

7.1.1.5. Каждому спортсмену присваивается дивизионная принадлежность. Дивизионная принадлежность определяется перед началом первого участия спортсмена в соревнованиях в сезоне на основании заявок и составов команд и результатов соревнований предыдущих лет на основании действующей процедуры.

7.1.2. Пит-команда:

7.1.2.1. Пит-команда является частью команды и осуществляет помощь игрокам между поинтами и играми.

7.1.2.2. Участники пит-команды не могут играть за эту команду, кроме случаев, когда они зарегистрированы как игроки команды.

7.1.2.3. Пит-команда может выходить на поле только если это разрешено судьями.

7.1.2.4. Нарушения, совершенные участниками пит-команды, могут повлечь за собой наложение штрафов на команду.

7.1.3. Представитель команды:

7.1.3.1. Представитель команды должен быть внесен в заявку команды и отмечен организаторами. У команды может быть только один представитель. Капитан или тренер может выполнять обязанности Представителя. Представитель несет ответственность за организацию и дисциплину членов команды.

7.1.3.2. Представитель команды является единственным лицом, уполномоченным обсуждать вопросы со старшим судьей или официальными лицами Соревнований после матча команды.

7.1.3.3. Представитель команды должен присутствовать на собрании капитанов или технических совещаниях, если они проводятся.

7.1.3.4. Один человек может выполнять обязанности представителя команды и капитана или тренера в одно и то же время.

7.1.4. Тренер:

7.1.4.1. У каждой команды должен быть назначенный тренер.

7.1.4.2. 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.

7.1.4.3. 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).

7.1.5. Капитан команды:

7.1.5.1. Капитаном команды является один из числа заявленных игроков.

7.1.5.2. Если капитан по каким-либо причинам не может выйти на игру, он должен назвать игрока, который будет его заменять во время этого матча.

7.1.5.3. Капитан команды, если у команды нет назначенного представителя или если капитан является представителем, принимает участие на техническом совещании.

7.1.5.4. Только капитан команды имеет право подписывать игровой протокол и подавать письменный протест главному судье.

7.1.5.5. Только капитан команды имеет право представлять интересы команды в спорных игровых ситуациях.

7.1.5.6. Капитан команды обязан иметь специальную повязку красного цвета на предплечье.

7.1.6. Обязанности участников соревнований:

7.1.6.1. Участники должны знать и строго выполнять правила соревнований.

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

7.1.6.3. Участники не могут дискутировать, протестовать или требовать разъяснения у судей по поводу их решений, кроме представителя команды: ее капитана или тренера.

Раздел 7.2. Состав команд, заявка и регистрация участников

7.2.1. В каждой команде должно быть установленное количество игроков:

- в составе команды, выступающей в Дивизионе 1 – без ограничений.
- в составе команды Дивизиона 2 – не более двух игроков, имеющих дивизионную принадлежность «Дивизион 1».
- в составе команды Дивизиона 3 – не более двух игроков, имеющих дивизионную принадлежность «Дивизион 2», или одного игрока с дивизионной принадлежностью «Дивизион 1» и одного игрока с дивизионной принадлежностью «Дивизион 2».
- в команде Дивизиона 4 – не более двух игроков, имеющих дивизионную принадлежность «Дивизион 3», или одного игрока с дивизионной принадлежностью «Дивизион 3» и одного игрока с дивизионной принадлежностью «Дивизион 2». Игроки с дивизионной принадлежностью «Дивизион 1» запрещены к участию в составе команды Дивизиона 4.

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

7.2.3. Команды могут иметь в своем составе до 15-ти игроков на протяжении сезона.

7.2.4. Команды могут иметь в своем составе до 10-и игроков в списке на одном турнире (включая играющего тренера) и максимум 2 человек в пит зоне и 1 тренер, если он не играющий.

7.2.5. Максимальное количество игроков на поинт определяется согласно спортивной дисциплине.

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

7.2.7. Игрок, который принимает участие или зарегистрирован под ложным именем будет отстранен от участия в текущем соревновании и дисквалифицирован по решению контрольно-дисциплинарного комитета федерации. А также иные штрафные санкции будут наложены на команду, за которую выступал этот игрок, по решению главного судьи соревнования.

7.2.8. Состав игроков не может меняться после начала соревнования, кроме как в случае экстренных ситуаций (болезнь, травма). Возможно внесение изменений в состав участников за 30 (тридцать) минут до начала отборочного или финального раунда (замена может быть проведена из числа игроков команды, заявленных на сезон, не принимающих участия в конкретном соревновании в этом дивизионе, при условии согласования с капитанами команд, комиссаром по составам и главным судьей соревнований).

7.2.9. Только игроки, прошедшие регистрацию на соревнование у организаторов согласно регламенту, имеют право принимать участие в соревновании. Игрок, не прошедший регистрацию на соревнование установленным организаторами образом, будет отстранен от участия на этом соревновании. А также иные штрафные санкции будут наложены на команду, за которую выступал этот игрок, по решению главного судьи соревнования.

Раздел 7.3. Переходы игроков.

7.3.1. На одном отборочном (групповом) этапе игрок может принять участие в играх в разных дивизионах, при условии:

дивизион команды выше или соответствует собственной дивизионной принадлежности;

игрок не выступает за другие команды этого дивизиона на этом отборочном (групповом) этапе.

7.3.2. Игроки могут совершать неограниченное количество переходов в рамках команд своей дивизионной принадлежности или выше, но только на разных отборочных (групповых) этапах. Выступление игрока за две команды одного дивизиона на одном отборочном (групповом) этапе повлечет дисквалификацию этого игрока с текущего соревнования, а также всех последующих соревнований серии во всех группах (регионах страны) в

течение этого игрового сезона. Результаты за этап команд, за которые выступал дисквалифицированный игрок, будут обнулены. А также иные штрафные санкции будут наложены на команду, за которую выступал этот игрок, по решению главного судьи соревнования.

7.3.3. Переходы игроков между командами в рамках серии соревнований возможны с письменного разрешения капитанов обеих команд и должны быть завизированы Комиссаром по составам, а также не должны нарушать регламент соревнования и правила трансфера игроков данной серии соревнования.

7.3.4. При участии в составе команды игрока с дивизионной принадлежностью выше, чем у команды, за которую он выступает, ему запрещены переходы в другие команды этого дивизиона и дивизионов ниже этого в течение сезона соревнований, в том числе и на соревнованиях других групп (субъектов Российской Федерации).

7.3.5. Переход игроков возможен в период до $\frac{3}{4}$ групповых (отборочных) соревнований по группам. (на пример в группе где 3 отборочных этапа – переходы закрываются после 2-ого этапа, в группе, где 4 отборочных этапа – переходы закрываются после 3-ого этапа, в группе, где 5 отборочных этапов – переходы закрываются после 4-ого этапа). После закрытия периода возможного перехода, игрок, который планирует принимать участие в финале соревнований, может выступать только за ту команду, с которой отыграл последний отборочный этап соревнований в период возможного перехода. Если игрок не планирует выступать в финале, он может продолжать выступать за разные команды, согласно требованиям правил по составам команд.

7.3.6. Принять участие в финале соревнований имеют право игроки, внесенные в заявку команды и отмеченные организаторами, как фактически сыгравшие с этой командой в группе (регионе), от которого эта команда отбиралась, не менее двух отборочных (групповых) этапов соревнований из всех групповых (отборочных) соревнований этой группы.

7.3.7. Участие игрока в другом составе команды, в том числе в другом дивизионе, может быть засчитано для допуска этого игрока на финал соревнований, при условии, что названия составов команды содержат в себе полное название основной команды, и игрок выполнил требования переходов в рамках периода возможного перехода.

7.3.8. Финал серии соревнований:

В финале серии соревнований допускается играть только за 1 команду и только в одном дивизионе.

Иные ограничения по допуску участников в финал соревнований устанавливаются организаторами и должны быть отражены в официальном регламенте соревнования.

Раздел 7.4. Заявка

7.4.1. Все игроки команды, принимающие участие в соревновании, должны быть включены в заявку команды. Более детальная информация и требования к заявкам команд должны быть утверждены в регламенте соревнования и опубликованы на официальном ресурсе соревнования.

7.4.2. Только люди, включенные в заявку команды как игроки, могут принимать участие в соревнованиях.

7.4.3. Ни один игрок не может быть внесен в заявку более одной команды, кроме случаев, когда регламент соревнования допускает участие игрока в разных дивизионах на одном турнире.

7.4.4. Все команды должны подтвердить полную заявку команды на регистрации. Подтвержденная заявка команды на регистрации будет принят только после полной оплаты регистрационных взносов.

7.4.5. Игрок, играющий за две разные команды в одном дивизионе на одном соревновании, или выступающий за две разные команды на соревновании, если это запрещено регламентом, или отстраненный (дисквалифицированный) от участия в соревновании, будет немедленно отстранен от участия и дисквалифицирован на срок по решению контрольно-дисциплинарного комитета федерации, а результаты всех игр, в которых он принял участие будут обнулены и засчитаны, как поражения, так же иные штрафные санкции будут наложены на команду, за которую выступал этот игрок по решению Главного Судьи соревнования.

7.4.6. Оригинал заявки с подписями и печатями представителя органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации в области физической культуры и спорта и региональной спортивной федерации (при ее наличии) передается организаторам соревнования в день игры с указанием фактических игроков, принимающих участие в текущем этапе соревнований.

7.4.8. В оригинале заявки должны быть проставлены допуски врача к участию в соревновании всем участникам соревнования, внесенным в заявку.

Раздел 7.5. Идентификационная карточка игрока.

7.5. 1. Для участия в соревнованиях каждый участник соревнований должен иметь действующую идентификационную карточку игрока. Игрок должен предоставить свою идентификационную карточку игрока в любом месте соревнований по просьбе любого представителя организаторов. Ни один игрок не будет допущен к играм без предоставления судье своей идентификационной карты игрока перед выходом на поле.

7.5.2. Только действующие идентификационные карточки игрока дают право на проход в «Закрытую Зону для игроков».

7.5.3. Требования к идентификационной карточке игрока или ее аналоги должны быть указаны в регламенте соревнования.

7.5.4. Отсутствие у игрока действующей идентификационной карточки игрока или отказ ее предоставить судьям или официальным лицам соревнований будет считаться как отсутствие регистрации и допуска игрока

на данное соревнование, и к игроку и команде будут применены санкции, перечисленные в пункте 7.2.9 настоящих правил.

ГЛАВА 8. ПЭЙНТБОЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Раздел 8.1. Общие рекомендации

8.1.1. Организатор соревнования имеет право публиковать специальный список разрешенного и запрещенного оборудования на своих соревнованиях в дополнение к данным правилам. Игрокам настоятельно рекомендуется использовать только разрешенное оборудование во избежание отстранения от участия в соревнованиях.

8.1.2. Два непораженных игрока могут осуществлять обмен оборудованием в процессе игры.

8.1.3. Судейская коллегия соревнования и любое официальное лицо соревнования может дополнительно рассмотреть оборудование на предмет его допуска к использованию на соревнованиях в случае возникновения сомнений в рамках действующих правил и регламентов.

8.1.4. Согласование использования оборудования, которое может подпадать под данный раздел правил, лежит на игроке, который его использует.

Раздел 8.2. Воздушная система

8.2.1. Разрешены только воздушные и углекислотные баллоны.

8.2.2. Станции заправки должны соответствовать требованиям конкретного типа заправки газом.

8.2.3. Баллоны должны соответствовать стандартам безопасности производителя и не могут быть в какой-либо форме модифицированы.

8.2.4. Максимальное давление воздуха в воздушных системах составляет 4500 фунтов на квадратный дюйм или меньше по специальным требованиям соревнования.

8.2.5. Сроки сертификации должны быть действительны на протяжении всех дней соревнования.

8.2.6. Баллоны должны быть в оригинальном виде производителя и соответствовать международным стандартам безопасности.

8.2.7. Использование колб с просроченной датой сертификации запрещено. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с соревнований.

8.2.8. Баллоны высокого давления могут быть покрыты слоем неопрена по соображениям безопасности.

8.2.9. Игрок может выйти на поле только с одним баллоном, который должен быть соединен с маркером.

8.2.10. Строго запрещается бросать баллон на землю (особенно если он соединен с маркером) в любых случаях. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с соревнований и иные санкции.

Раздел 8.3. Маркер



8.3.1. Игроки могут использовать в игре только один маркер калибра 0.50 или 0.68 дюйма, который состоит из одного ствола и одной системы курка (триггера). Триггеры двойного действия запрещены (то есть способные производить за один цикл нажатия на триггер два выстрела).

8.3.2. Триггер (курок) – подвижный рычаг или кнопка, которая приводится в движение пальцем.

Цикл работы триггера заключается в нажатии и отпусканием пальцем на него для каждого цикла.

8.3.3. Маркер должен иметь защитную скобу триггера, которая прикреплена к оригинальной рукоятке производителя. Защитная скоба должна защищать триггер маркера.

8.3.4. Маркер с электронной системой стрельбы должен быть зафиксирован в разрешенном регламентом соревнования режиме стрельбы.

8.3.5. Игроку запрещено менять настройки маркера и режима стрельбы на игровом поле.

8.3.6. Пэйнтбольный маркер, имеющий возможность настройки стрельбы и режима, отличным от разрешенного режима соревнования, должен быть настроен на режим соревнования и переделан таким образом, чтобы перенастройка требовала специальных инструментов или существенной разборки маркера.

8.3.7. Все маркера с любой формой внешних регуляторов скорости должны быть изменены таким образом, чтобы регулятор скорости не был доступен в ходе игры. Все регуляторы должны иметь турнирные блокировки, которые не дают возможности регулировать их без специального инструмента.

8.3.8. Игроки не могут использовать ткань, неопрен и другие материалы для покрытия фидеров, стволов или маркеров.

8.3.9. Разрешено использование стикеров на маркерах, не превышающих размер 5*10 см, с каждой из сторон маркера. Наклейки не могут содержать желтый цвет.

8.3.10. Маркер, не содержащий электронных компонентов:

Должен делать не более одного выстрела при нажатии и возвращении в исходное положение триггера.

Должен делать только один выстрел если триггер зажат.

Не должен повышать или уменьшать силу, необходимую для нажатия или удерживания триггера в любой позиции без использования инструментов (реактивный триггер).

Защитная рамка болта (ограничитель) должна быть расположена в штатном месте на всех маркерах.

8.3.11. Помповый маркер может взводиться только вручную между каждым выстрелом, хотя допускается использование специальной ручки для перезарядки.

8.3.11.1. Такое действие с помповым маркером должно состоять из одного полного цикла движения назад и возвращения вперед механизма помпы.

8.3.11.2. Защитная рамка болта (ограничитель) должна быть расположена в штатном месте на всех помповых маркерах.

8.3.12. Триггер может состоять из одной или двух частей:

Стандартный триггер, который требует движения назад и возвращения вперед для каждого цикла помпы.

Автоматический триггер, который состоит из триггера, который может быть зафиксирован в положении «вперед» во время цикла механизма помпы.

8.3.13. Игроки, совершающие какие-либо действия с маркером в игре, за исключением чистки ствола, внутренней части и/или ножки фидера, а также включение/выключение маркера и глаз с разрешения судьи, будут немедленно удалены с игрового поля. Любое нажатие на кнопки настроек разрешено только при согласии судьи.

Раздел 8.4. Требования к режиму стрельбы и нарушения

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

Триггер был нажат и возвращен в исходное положение 4 раза подряд и Триггер был нажат и возвращен в исходное положение как минимум раз каждые 200 миллисекунд.

8.4.2. Маркер должен стрелять не более одного пэйнтбольного шарика каждые 95 миллисекунд (10,5 – шаров в секунду).

8.4.3. К игроку, чей маркер на игровом поле делает два выстрела в процессе хронографирования в диапазоне от 10,6 до 10,8 bps включительно, будет применен Мейджер штраф (2-за-1).

8.4.4. К игроку, чей маркер на игровом поле делает два выстрела в процессе хронографирования 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.

8.4.5. К игроку, чей маркер на игровом поле делает два выстрела в процессе хронографирования 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 соревнований.

Таблица №4

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

Раздел 8.5. Ствол

8.5.1. Ствол маркера может быть оснащен прорезями, специальными вставками, но не может быть оборудован встроенным или выносным глушителем.

8.5.2. Один игрок может иметь при себе на поле только один ствол.

8.5.3. Стволы с системой контроля или модифицирующие траекторию полета шаров запрещены.

8.5.4. Стволы не могут быть покрыты какими-либо материалами.

8.5.5. Наклейки на стволе запрещены.

Раздел 8.6. Фидер

8.6.1. Фидер не может быть прозрачным.

8.6.2. 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.

8.6.3. Фидер не может быть покрыт каким-либо материалом.

8.6.4. Наклейки на фидеры не разрешены, кроме одной размером не более 5*10 см с каждой стороны. Наклейки не могут содержать желтый цвет.

8.6.4.1. В некоторых дивизионах соревнований могут иметь специальные требования к наклейкам, о чем должно быть указано в регламенте соревнования.

8.6.4.2. В некоторых дивизионах соревнований игроки должны иметь наклейку на фидере, содержащую номер игрока, состоящий из одной или двух цифр, размером 3,5 дюйма в высоту, в формате одного из трех утвержденных шрифтов (CompactaBlk, Serpentine D or Agency). Такие наклейки должны быть размещены на видном месте на обеих сторонах фидера.

8.6.5. Прозрачные крышки фидеров и спидфиды разрешены.

8.6.6. Одному игроку разрешено иметь при себе на поле только один фидер.

Раздел 8.7. Заглушки

8.7.1. Все маркера с подключенной воздушной системой должны иметь правильно прикрепленную к стволу заглушку во всех зонах проведения соревнований, в том числе во всех местах в непосредственной близости от места проведения соревнований, в том числе, но, не ограничиваясь: зоной парковки и отелями, представленными организаторами соревнований.

8.7.1.1. Скручивание ствола или части ствола, а также вставка в него любого другого оборудования и вещей (шомпола), не являются выполнением требований данного правила.

8.7.1.2. Единственными исключениями в данном правиле являются:

- во время измерения скорости на станции хронографирования.
- во время тестовой стрельбы в специально оборудованном для этого месте.
- на поле перед стартом игры.
- во время чистки маркера.

8.7.2. Первое нарушение требований данного раздела участником соревнования повлечет официальное предупреждение капитану его команды.

8.7.3. 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 соревнований.

Раздел 8.8. Маска

8.8.1. Маски, используемые игроками и участниками, должны быть произведены для использования в пэйнтболе, должны быть в хорошем состоянии и с неповрежденным стеклом.

8.8.2. Маски должны соответствовать стандартам принятым Международной федерацией пэйнтбола. Производители масок по запросу должны предоставить организатору соревнования результаты независимой экспертизы, подтверждающей их соответствие, для всех масок, которые могут быть использованы участниками на турнире.

8.8.3. 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.

8.8.4. Нарушение правил этого раздела участником соревнования повлечет официальное предупреждение капитану его команды в случае первого нарушения.

8.8.5. 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 соревнований.

8.8.6. Все люди, находящиеся на поле, должны носить полную защиту лица в полной комплектации, выпущенной 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.

8.8.7. Вентиляторы на маски и декоративные дополнения на маску допускаются, если они не содержат мягкий защитный материал и не впитывающие.

Раздел 8.9. Одежда

8.9.1. Каждый игрок может носить не более двух слоев одежды (Каждый слой одежды должен быть идентичен хлопковой футболке, с приблизительной плотностью 150г/кв.м).

8.9.2. В случае, когда температура окружающей среды официально признана ниже 10°C, разрешаются три слоя одежды.

8.9.3. 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.

8.9.4. Игроки должны носить длинные штаны, и джерси с длинным рукавом как верхний слой одежды.

8.9.5. Форма игроков не может содержать запрещенный желтый цвет, кроме случаев, когда желтый цвет присутствует в джерси, штанах, перчатках или обуви игрока, размером не более 0,25 см до другого цвета и желтый цвет составляет не более 10% на площади 5*5см на одежде.

8.9.6. Форма игроков, содержащая белый цвет должна быть тщательно очищенной. Если на ней слишком много следов краски, судья может потребовать заменить эту часть формы.

8.9.7. 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 сильноабразивного материала, такого как войлок или флис, или очень мягкого и скользящего материала, такого как нейлон или резина.

8.9.8. Присутствие лоскутов на одежде рассматривается как два слоя, сшитых друг с другом. Лоскуты считаются как два слоя в месте их расположения.

8.9.9. Игроки не могут носить обувь с металлическими/керамическими шипами, острыми шипами и скобками.

8.9.10. Джерси должна быть полностью заправлена в штаны или харнесс.

8.9.11. Игроки могут носить одну пару защитных перчаток.

8.9.12. Игроки могут носить до двух (но не более) предметов на голове.

8.9.12.1. Игроки могут носить головные уборы, длина которых не превышает 2 см ниже уровня плеч.

8.9.12.2. Защита от пота на лоб разрешена при условии, что она формата повязки на лоб не более 5 см в ширину и не более 1 см в толщину.

8.9.13. Если игрок будет замечен в ношении запрещенной одежды, он будет объявлен пораженным.

8.9.14. Наклейки на одежде запрещены.

8.9.15. Жилеты не допускаются, если они содержат мягкий защитный материал.

Раздел 8.10. Защитная одежда

8.10.1. Защитная одежда (защита) не может быть модифицирована от оригинального формата производителя и должна соответствовать международным пэйнтбольным стандартам. Другая защита запрещена.

8.10.2. 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.

8.10.3. 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.

8.10.4. 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.

8.10.5. Игроки могут носить специальные штаны для скольжения, при условии, что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя.

8.10.6. Мужчины игроки могут носить защиту паха.

8.10.7. 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.

8.10.8. Игрокам рекомендуется носить защиту головы, толщиной, не превышающей 1 см, для защиты поверхности черепа.

Раздел 8.11. Пэйнтбольные шары

8.11.1. Игрок может носить неограниченное количество пэйнтбольных шаров, кроме форматов, подразумевающих ограничение по количеству шаров игре.

8.11.2. Шары, используемые на соревнованиях должны соответствовать стандартам международной федерацией пэйнтбола и отвечать экологическим требованиям лиги, не оставляя пятен.

8.11.3. Пэйнтбольные шары должны быть полностью водорастворимыми.

8.11.4. Пэйнтбольные шары с красным, оранжевым и розовым наполнителем запрещены.

8.11.5. Только пэйнтбольные шары разрешенных производителей должны использоваться на соревнованиях.

8.11.6. Организаторы соревнований могут устанавливать ограничения на тип, марку и расцветку шаров.

8.11.7. Запрещается:

- использование шаров с наполнителем из порошка, мастики, содержащие сыпучие и ядовитые вещества;
- использование шаров из пластмассы, резины, поролона и так далее;
- использование шаров, покрытых слоем порошка, жирных или жидких материалов и так далее;
- использование запрещенных организаторами соревнования шаров;
- использование своих шаров без согласования с организаторами соревнования.

Раздел 8.12. Другое оборудование

8.12.1. Игроки могут носить неограниченное количество туб (кроме форматов, подразумевающих ограничение по количеству шаров игре) и шомполов, кроме туб с защитой из мягких или впитывающих материалов.

8.12.2. Игроки могут носить не более одного харнесса, предназначенного для переноски туб.

8.12.3. Игроки могут носить не более одного хронометра.

8.12.4. 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 или впитывающих материалов. Обязанность игрока

уведомить судейскую бригаду перед игрой об использовании этих предметов во избежание ошибочных судейских решений.

8.12.5. Два непораженных игрока могут обмениваться снаряжением.

Раздел 8.13. Запрещенное оборудование

8.13.1. В список запрещенного оборудования входят, но не ограничивается:

Оборудование (маркера, фидеры, джерси, штаны и так далее) желтого цвета или цвета, соответствующего цвету (по таблице «Pantone» 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965 и 803), а также 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 раздражающие или несмываемые пэйнтбольные шары, а также 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.

8.13.2. 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.

8.13.3. На команду, которая будет замечена в использовании запрещенных пэйнтбольных шаров в их тубах или фидерах или с открытой коробкой таких шаров, может быть наложен денежный штраф и дисквалификация с обнулением всех набранных очков на соревновании.

8.13.4. Если иное оборудование или одежда не перечислены как разрешенные правилами – оно считается запрещенным, кроме случаев, когда использование данного оборудования или одежды согласовано с главным судьей перед началом соревнования.

8.13.5. К игрокам, использующим запрещенное оборудование или одежду на поле, будет применен Майнер штраф (1-за-1).

ГЛАВА 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ

Раздел 9.1. Поражения игроков

9.1.1. Игрок считается пораженным, если пэйнтбольный шарик, выпущенный из пэйнтбольного маркера, непораженным игроком, попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, разбивается и оставляет сколь угодно малое количество краски.

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 пэйнтбольный шарик сначала падает 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 попадания в игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным (на игрока 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. Решение о квалификации следов краски как поражение принимается только полевым судьей согласно текущей игровой ситуации.

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 и уверены в происхождении подобных следов. 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.

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

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

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

9.1.9. Игрок будет считаться пораженным, если он потеряет маску.

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

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

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

9.1.13. Игроки, замеченные в неспортивном поведении, будут объявлены пораженными и удалены с поля. А также иные штрафы и наказания могут быть применены. Под неспортивным поведением понимается следующее:

- несоблюдение указания судьи;
- умышленное избегание судьи, не позволяющее провести хронографирование на поле, проверку на краску или наложение штрафа, полученного сокомандником. При этом удаление с поля этого игрока не будет засчитано в исполнение наложенного ранее штрафа.
- умышленная стрельба по судьям.
- умышленная стрельба по явно обозначенному пораженному игроку с целью ранить или запугать его.
- чрезмерная стрельба по игроку (овершутинг), превышающая разумно необходимую для его поражения.
- просьба произвести проверку на краску судьей, чтобы отвлечь от проверки игрокам своей команды или себя, или использование судей для определения места расположения соперников.

9.1.14. Игрок, нарушивший процедуру старта игры, будет считаться пораженным, если он не выполнил процедуру старта после фальстарта.

9.1.15. 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.

9.1.16. 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 выхода с поля, будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии, что повлечет за собой наложение соответствующих штрафов.

Раздел 9.2. Проверка игроков

9.2.1. После остановки игры, но до присвоения очка одной из команд в текущем поинте, любой непораженный игрок любой из команд может быть осмотрен полевым судьей. Судьи могут проверить этих игроков на наличие поражений (краски) и провести хронографирование, и в случае обнаружения нарушения, сообщить о них старшему судье для применения штрафов.

Раздел 9.3. Игроки и попадания

9.3.1. Игроки ответственны за осознание попаданий и объективное признание себя пораженным.

9.3.2. В случае поражения игрок должен немедленно прекратить игру и обозначить себя пораженным и выполнить процедуру, описанную в пункте 9.1.16 настоящих правил. В случае невыполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.

9.3.3. Если игрок получает попадание в область, невозможную для самостоятельного осмотра (например, козырек, шея, спина или в харнесс) он должен немедленно прекратить игру и попросить судью проверить на краску (пэинт-чек). В случае невыполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.

9.3.4. Игрок, почувствовавший попадание в движении, может завершить движение в сторону любого ближайшего укрытия между ним и игроком команды-соперницы. В ином случае он должен немедленно изменить направление движения в другую сторону и остановиться за ближайшим укрытием. После остановки у укрытия игрок должен немедленно осмотреть себя на предмет поражения. Стрельба, выбор позиции для продолжения игры, коммуникация, не проведение осмотра на поражение и неподчинение сигналу судьи о поражении, если он действительно поражен, будет считаться игрой в пораженном состоянии.

9.3.5. 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.

Раздел 9.4. Проверка на поражение (пэинт-чек)

9.4.1. Проверка на краску осуществляется судьями в любой момент игры с целью определить: разбился ли пэинтбольный шарик и оставил ли краску на любом игроке.

9.4.2. 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 также в случаях, если поверхность попадания не видна судье, или если судья направлен это сделать другим судьей.

9.4.3. Судья может, но не обязан делать проверку на краску по просьбе игрока.

9.4.4. Судьи должны проводить проверку на краску с минимальным вторжением в ход игры.

9.4.5. Решение о результатах проверки судья обозначает специальными сигналами и жестами, описанными в соответствующем разделе.

ГЛАВА 10. НАРУШЕНИЯ

Раздел 10.1. Голосовые предупреждения

10.1.1. Судьи прибегнут к голосовым предупреждениям при следующих нарушениях, но не ограничиваясь:

Первое неподчинение указанию судьи.

Первое не обозначение себя пораженным (рука на голове) после поражения.

Первое невыполнение требования «надеть заглушку» в зоне, где обязательно ношение заглушки на маркере.

Первое использование ненормативной лексики любым участником команды в пит-зоне.

Первое нахождение в специальных зонах, предусматривающих ношение маски, без маски.

Раздел 10.2. Удаление игрока из игры (выведение игрока с поля)

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

Оскорбительные просьбы проверки на краску.

Использование ненормативной лексики на поле (могут последовать другие штрафы).

Отказ следовать указаниям судьи.

Выход за границы поля или изменение границы поля. Выходом за границу поля считается нахождение любой части тела или оборудования игрока, а также его проекция за границей игрового поля.

Следы краски на игроке и его оборудовании.

Невозврат ствола к баннеру в случае некасания ствола стартовой базы до звукового сигнала начала игры.

Направление ствола в сторону оппонента или стрельба до возврата ствола к стартовой зоне при фальстарте.

Не ношение маски на игровом поле во время игры.

Отказ предоставить идентификационную карточку игрока (ID-карту) или ее аналог по запросу судьи во время игры.

Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле от игрока или представителя команды, находящегося в пит-зоне.

Чрезмерная стрельба (Овершутинг) (стрельба в игрока более разумно необходимого для поражения этого игрока).

Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля.

Нахождение игрока в соединительном стыке между двух соединенных укрытий, считающихся одним.

Использование маркера, при хронографировании которого скорость вылета шара 301-310 футов в секунду включительно.

Надевание заглушки на ствол во время игры. И иные действия, имитирующие действия пораженного игрока.

Повторное использование ненормативной лексики участниками команды в пит-зоне во время матча. При повторном использовании ненормативной лексики в пит-зоне не во время поинта команды, следующую игру команда-нарушитель начнет в меньшинстве.

Игрок будет считаться пораженным, если он собирает пэйнтбольные шары с земли, с целью использовать их для стрельбы.

Раздел 10.3. Малый (Майнор) штраф - Штраф «один-за-одного» (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и его сокомандника)

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

Продолжение игры с поражением на любой части тела или оборудования (в том числе стрельба, разговоры, выбор позиции для продолжения игры, движение вперед).

Обозначение себя непораженным игроком в конце игры, имея поражение.

Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 301-314 футов в секунду включительно.

Общение с кем-либо после обозначения игрока пораженным.

Ношение запрещенного оборудования или одежды на игровом поле.

Игрок, который стреляет в сторону зоны зрителей или задней линии оппонента во время перерыва между поинтами.

Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес зрителей или участников любой из команд.

Раздел 10.4. Большой (Мейджер) штраф. Штраф «два-за-одного» (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и двух игрокам своей команды)

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

Продолжение игры в пораженном состоянии, существенно повлиявшее на ход игры или дающее команде существенное превосходство.

Игрок, явно обозначенный судьей пораженным игроком на поле, стреляющий в игрока оппонента на поле.

Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 315-329 футов в секунду включительно.

Доворот маркера со стрельбой в сторону оппонента будучи пораженным.

Раздел 10.5. Нарушение (Гросс Мейджер) - Штраф «три-за-одного» (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и трех игрокам своей команды).

10.5.1. Применение штрафа «три-за-одного» к игрокам, находящимся на поле, может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- Затирание. Затиранием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет, пытается удалить следы краски от попадания с целью избежать объявления себя пораженным. А также сознательное сокрытие поражение.

- Игрок, замеченный в попытке избавиться от шомпола, тубы или тряпки, на которых есть попадание, с целью избежать объявления себя пораженным, будет оштрафован за затирание.

Раздел 10.6. Краткосрочное отстранение (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и трех игрокам своей команды, также игрок совершивший нарушение будет отстранен от текущей и следующей игры своей команды).

Краткосрочное отстранение может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- Пораженный игрок, стреляющий в игрока из-за пределов игрового поля.

- 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 также регулировка настроек во время игры запрещено, с момента старта поинта и до момента, пока игрок находится на поле, не вернувшись в пит-зону. Кроме, включения и выключения игроком маркера, а также включения и выключения 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 одноразового оборудования (шомпол, туба).

- Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 330 футов в секунду и выше.

Раздел 10.6.1 Правило «Недостаточного количества игроков на поле»

10.6.1.1. Наложение Майнер, Мейджер и Гросс 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 непораженных игроков на поле для присуждения поинта.

- следующий поинт, команда, на которую был наложен штраф, начнет в меньшем составе, чтобы полностью исполнить наложенный штраф.

10.6.1.2. Если последний игрок команды получает Майнер, Мейджер или Гросс Мейджер штраф, победа в поинте автоматически присуждается команде-сопернице.

10.6.1.3. В случае наложения Майнер, Мейджер или Гросс Мейджер штрафов, когда количества непораженных игроков команды, на которую наложен штраф, достаточно для исполнения штрафа и на поле не останется непораженных игроков ни одной из команд, поинт заканчивается и очко не будет присуждено никакой команде. Поинт «без очка».

Раздел 10.7. Договорной матч

Любая команда, уличенная в переговорах с командой-оппонентом о счете и результатах матча, будет дисквалифицирована с соревнований, а все игроки команды, значащиеся в ее составе, будут отстранены от оставшихся игр соревнований, а очки команды обнулены.

ГЛАВА 11. НАКАЗАНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ, НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Раздел 11.1. Ответственность игроков команд

11.1.1. Команды несут ответственность за поведение всех спортсменов, находящихся в заявке команды, включая игроков, пит-команду и болельщиков. В ходе соревнований они могут подвергаться штрафам, наказаниям и удалениям.

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

Раздел 11.2. Ответственность зрителей

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

11.2.2. 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 соревнований. Точный вариант наказания за нарушение принимается официальными лицами соревнований.

11.2.3. Организатор соревнования в праве отказать зрителю в присутствии на соревнованиях на основании решений по административным и иным правовым решениям органов исполнительной власти Российской Федерации.

Раздел 11.3. Наказания игроков

11.3.1. Любой старший судья может инициировать удаление игрока на игровом поле.

11.3.2. Любое официальное лицо соревнования за пределами поля может обратиться к главному судье для удаления.

11.3.3. Любой человек, который демонстрирует неспортивное поведение, может получить Майнер или Мейджер штраф.

11.3.4. Любой человек, который демонстрирует грубое неспортивное поведение, может получить краткосрочное или долгосрочное отстранение.

11.3.5. Неигровые нарушения. Неигровыми нарушениями считаются нарушения, совершенные любым участием соревнования вне процесса игры. За такие нарушения могут быть применены различные наказания к нарушителю и его команде от предупреждения и начала игры командой в меньшинстве до дисквалификации.

11.3.6. Получение участником соревнования второго предупреждения будет считаться неспортивным поведением и соответствующие штрафы и наказания будут применены по решению главного судьи соревнования.

Раздел 11.4. Отстранение игрока

11.4.1. Игрок может быть дисквалифицирован и удален с места проведения соревнований за следующие нарушения, но не ограничиваясь ими:

- намеренный физический контакт (контакт с использованием маркера, удар частями тела, толчки и другие агрессивные или оскорбительные действия).
- отказ предоставить маркер на осмотр судье или активация выключателя, кнопок или триггера при запросе судьи предоставить маркер на осмотр.
- любое из нарушений в настройках или внешнем виде маркеров, описанных в разделе «маркера».
- оскорбления в адрес любого игрока, судьи или зрителя.
- преднамеренная стрельба из-за границы поля.
- преднамеренная стрельба в судей.
- выход на поле после объявления игрока пораженным с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.

Решение по удалению игрока с текущего соревнования принимается главным судьей соревнования, дальнейшие санкции применяются по решению контрольно-дисциплинарного комитета.

11.4.2. Краткосрочное отстранение:

11.4.2.1. Игрок не сможет играть остаток матча, а также следующий матч, даже если этот матч в следующем раунде соревнований.

11.4.2.2. Игрок, получивший краткосрочное отстранение, должен присутствовать в течение всех поинтов и матчей его команды, соблюдая тишину, в месте, определенном старшим судьей.

11.4.2.3. Любой гресс мейджер-штраф так же может привести к краткосрочному отстранению.

11.4.3. Долгосрочное отстранение

11.4.3.1. Игрок, получивший долгосрочное отстранение, должен покинуть турнир, а также

не может присутствовать на любом официальном соревновании до окончания срока отстранения, и

может быть отстранен на срок до 1 года старшим судьей, и

может быть подвержен штрафу в размере до 10 минимальных размеров оплаты труда. Игрок не сможет принимать участие во всех последующих соревнованиях до полной оплаты штрафа.

Решение о долгосрочном отстранении и сроке удаления принимается контрольно-дисциплинарным комитетом федерации.

11.4.4. Игрок, который получил удаление, должен отдать свою идентификационную карту или ее аналог главному судье, который наложил наказание.

11.4.5. Если игрок отказывается передавать свою идентификационную карту - он будет отстранен от следующего соревнования автоматически.

11.4.6. Идентификационная карточка игрока или ее аналог будет возвращена по истечению срока отстранения.

11.4.7. Долгосрочное отстранение 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 игрового поля.

Человек, который вступает в преднамеренный физический контакт с официальным лицом соревнования.

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 пэйнтбольную маску.

Раздел 11.5. Дисквалификация команды

11.5.1. Только главный судья соревнований может дисквалифицировать команду. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья поля или официальное лицо соревнования.

11.5.2. Команда, дисквалифицированная с соревнований, теряет все очки, набранные на нем, без возврата оплаченного вступительного взноса. Иные штрафные санкции могут быть применены по решению контрольно-дисциплинарного комитета федерации.

11.5.3. Команда, дисквалифицированная за незаконную заявку или игру с недопущенными к игре игроками, получит техническое поражение во всех матчах соревнования. А также автоматически проигрывает все предстоящие матчи.

Раздел 11.6. Штрафы, отстранение и наказания игроков на несколько турниров

11.6.1. Причины для отстранения, штрафов и наказаний могут варьироваться между соревнованиями и должны быть основаны на действующем дисциплинарном кодексе контрольно-дисциплинарного комитета федерации.

11.6.2. Размеры штрафов, время дисквалификаций так же индивидуальны для каждого соревнования и должны быть прописаны в регламенте.

11.6.3. Все дисквалификации, наложенные в рамках одного официального соревнования, распространяются на все остальные официальные соревнования и серии.

11.6.4. Все нарушения, являющиеся достаточно серьезными и оказавшие влияние на ход и результаты соревнований, должны быть рассмотрены контрольно-дисциплинарным комитетом федерации.

Для принятия решения о необходимых дальнейших действиях материалы направляются в аккредитованную организацию по виду спорта.

Раздел 11.7. Сознательное пэйнтбольное поведение

11.7.1. Федерация призывает всех игроков, участвующих в турнире, ответственно относиться к виду спорта пэйнтбол. Игроки должны вставлять заглушки в ствол маркера, когда находятся вне игрового поля или зоны игроков. Игроки не должны использовать маркер вне игрового поля, а также в отелях и общественных местах.

11.7.2. Разговаривая с людьми, игроки должны хорошо и уважительно отзываться о пэйнтболе.

11.7.3. Игроки должны уважать и соблюдать региональные законы.

Раздел 11.8. Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение

11.8.1. Команды и игроки, принимающие участие в соревнованиях, не должны осуществлять действия, которые могут негативным образом повлиять на репутацию организатора или партнера соревнований.

11.8.2. Во время проведения соревнований игроки не должны:

- разряжать маркеры вне игровой зоны;
- беспокоить кого-либо или угрожать кому-либо (в том числе зрителям и обслуживающему персоналу);
- провоцировать потасовки или другие формы насилия;
- носить или показывать неприличные изображения, слова, эмблемы;
- намеренно наносить ущерб или разрушать частную собственность (в том числе отели);
- участвовать в любых других криминальных, опасных или наносящих ущерб действиях, которые могут представить пэйнтбол в негативном свете.

11.8.3. О любом поведении спортсменов и других участников соревнования, включая зрителей, расцененное организаторами соревнований как недостойное, опасное или наносящее ущерб должно быть сообщено в письменном виде в КДК для принятия соответствующих мер к нарушителю, согласно действующему Дисциплинарному кодексу контрольно-дисциплинарного комитета федерации.

Раздел 11.9. Порядок наложения штрафов

11.9.1. В случае выявления у обеих команд нарушений, которые влекут за собой остановку игры и присвоение поинта команде-оппоненту, то данный штраф будет применен против первой команды, нарушившей правила.

11.9.2. Данный пункт правил распространяется только на игровые штрафы.

11.9.3. Наказания за неспортивное поведение, а также нарушение, влекущие за собой дисквалификацию или удаление игроков и команд, будут применены ко всем нарушителям.

ГЛАВА 12. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ И ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА

12.1. Судейская коллегия.

12.1.1. Соревнования проводит судейская коллегия в составе: главная судейская коллегия, судьи в соответствии с пунктами 12.1.7.-12.1.11. настоящих Правил.

12.1.2. Главная судейская коллегия утверждаются соответствующей федерацией или организацией, проводящей соревнования, исходя из статуса соревнований. Остальные члены судейской коллегии назначаются главным судьей соревнований.

12.1.3. В состав главной судейской коллегии входят: главный судья соревнований, заместитель главного судьи, главный секретарь.

12.1.4. Главный судья осуществляет руководство по проведению соревнований в соответствии с положением о соревновании и Правилами. Он отвечает за проведение соревнований перед организацией, проводящей эти соревнования.

12.1.4.1. Главный судья обязан:

проверить готовность к соревнованиям всех помещений, судейского оборудования и инвентаря, соответствия их требованиям Правил;

совместно с проводящей организацией утвердить программу соревнований;

проводить жеребьевку;

рассматривать протесты и своевременно принимать по ним решения;

проводить заседания (брифинги) судей совместно с представителями команд перед началом соревнований, а также в тех случаях, когда возникает в этом необходимость;

заверить технические протоколы соревнований.

12.1.4.2. Главный судья имеет право:

отменить или отложить соревнования, если к началу соревнований место проведения, оборудование, техника и инвентарь не готовы или не соответствуют нормам безопасности проведения парашютных прыжков;

прекратить или приостанавливать соревнования при неблагоприятных условиях (погода, нарушение общественного порядка);

произвести корректировку программы и расписания соревнований;

производить смену судей по ходу соревнований;

отстранить от судейства судей, совершивших грубые ошибки и(или) не справляющихся с обязанностями;

не допускать к соревнованиям спортсменов, которые по спортивной квалификации и другим качествам не отвечают требованиям настоящих Правил или Положения;

отстранить от соревнований спортсменов, технически не подготовленных, допустивших грубые нарушения настоящих Правил или допустивших неспортивное поведение в отношении к соперникам, зрителям или судьям.

12.1.5. Главный секретарь:
 руководит работой секретариата соревнований;
 руководит комиссией по допуску и обеспечивает регистрацию спортсменов;
 организует проведение жеребьевки;
 ведет протоколы соревнований;
 оформляет распоряжения и решения главного судьи, представляет главному судье результаты соревнований на утверждение и необходимые данные для итогового отчета;
 составляет общий технический отчет и после утверждения главным судьей сдает в организацию проводящую соревнования;
 обеспечивает информационными материалами все службы соревнований, представителей команд.

12.1.6. Заместитель главного судьи.

Заместитель главного судьи вместе с главным судьей руководит соревнованиями и несет ответственность за их проведение.

При отсутствии главного судьи его функции выполняет заместитель.

12.1.7. Старший судья поля:

руководит работой судей на игровом поле.

12.1.8. Помощник старшего судьи на игровом поле:

назначается при проведении соревнований во всех спортивных дисциплинах, при отсутствии старшего судьи его функции выполняет помощник;

отвечает за своевременное прибытие команд или спортсменов соревнований на игровое поле, проверяет их снаряжение в целях безопасности и отправляет их на стартовые базы.

12.1.9. Судья информатор:

Приглашает команды на игровое поле, подает сигналы на начало, остановку и окончание матча, информирует команды о игровом времени, ведет игровой протокол матча, информирует команды о взятых тайм-аутах, остановках игры.

12.1.10. Судья –хронографист:

назначается для контроля соответствия игрового оборудования по скорострельности и скорости согласно правилам до и в ходе матча.

12.1.11. Полевой судья – назначается для контроля выполнения правил игры участниками соревнований, выведения пораженных игроков наложения штрафов игрокам нарушающих правила игры.

Раздел 12.2. Состав судейской коллегии.

12.2.1. Рекомендованный состав состоит из:

- Главный судья соревнований;
- Секретарь соревнований;
- Старший судья на каждом игровом поле;
- Помощник старшего судьи на каждом игровом поле;

- Полевые судьи;
- Судья-информатор;
- Судья-хронографист.

12.2.2. На каждом игровом поле рекомендуется иметь не менее:

8 полевых судей (включая судью-хронографиста), один старший судья и один помощник старшего судьи, судья-информатор.

12.2.3. Все полевые судьи и старшие судьи поля находятся под руководством главного судьи соревнований.

Раздел 12.2. Судейство

12.2.1. Каждый старший судья поля является высшей властью на этом игровом поле.

12.2.2. Каждое решение старшего судьи на его игровом поле является окончательным.

12.2.3. Главный судья не будет отменять никакое решение относительно игровых ситуаций, принятое старшим судьей.

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

12.2.5. Любое решение, принятое главным судьей, является окончательным.

12.2.6. Судейская форма – джерси яркой расцветки, игровые штаны и защитная маска. Допускается размещение на судейской форме логотипов спонсоров и организаторов соревнований.

12.2.7. Все судьи должны знать правила и регламент соревнований и должны прилагать все усилия для выполнения ими обязанностей.

12.2.8. Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях за или против любой команды и если это повлияло на результат игры, он будет удален из списка судейской бригады до конца соревнований. Все сведения по подобным инцидентам также будут переданы Главному судье соревнований и для дальнейшего разбора во главную судейскую коллегию.

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

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

Раздел 12.3. Судейские жесты и флаги

12.3.1. 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».

12.3.2. «В игре» – судья покажет, что игрок чист от попаданий и не поражен, совершая вращательное движение пальцем или полотенцем в воздухе.

12.3.3. Сигнал наложения штрафа:

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

- жестами. Двойное движение обеих рук со сжатыми кулаками вверх и вниз перед игроками, на которых распространяется штраф.

- жестами и флагами. Подбрасывание в воздух желтого флага (Майнер штраф) или красного флага (Мейджер штраф или Гросс Мейджер Штраф).

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

12.3.3.3. Сигнал о наложении Майнер штрафа (1-за-1): Судья сначала обозначит поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа одним из двух способов:

- 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 обозначает голосом «АУТ» каждому из пораженных игроков.

- подбрасывание в воздух желтого флага. 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 обозначает голосом «АУТ» каждому из пораженных игроков.

12.3.3.4. Сигнал о наложении Мейджер штрафа (2-за-1) и Гросс Мейджер штрафа (3-за-1): Судья сначала обозначит поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа одним из двух способов:

- 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 обозначает голосом «АУТ» каждому из пораженных игроков.

- подбрасывание в воздух красного флага. 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 обозначает голосом «АУТ» каждому из пораженных игроков.

12.3.4. «60 секунд» – все судьи должны поднять обе руки вверх, несколько раз прикладывая кулак одной руки к прямой ладони другой.

12.3.5. «10 секунд» – все судьи должны поднять вверх обе руки и вытянуть их, соприкасаясь руками. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала «10 секунд». Старший судья поля может голосом объявить «10 секунд». Все судьи должны опустить руки вниз сразу после сигнала старта.

12.3.6. «Время» – один или несколько судей поднимают вытянутые руки над головой, скрещивая их в форме буквы в форме «Т».

12.4. Протесты.

12.4.1. Протест может подаваться в письменном виде, не позднее 60 минут с момента публикации на информационном стенде предварительных результатов за тур или с момента возникновения спорной ситуации. Протест может быть подан только представителем команды, но при этом должен быть подписан спортсменом или капитаном команды, от имени которого действует представитель.

12.4.2. Протесты рассматриваются специальной комиссией (далее Жюри), которая состоит из главного судьи, главного секретаря и заместителя главного судьи соревнований.

12.4.3. Жюри должно рассмотреть протест в течение 60 минут с момента поступления протеста. Принятые решения по протесту должны быть подписаны главным судьей соревнований и опубликованы на информационном стенде не позднее чем через 60 минут после поступления протеста.

12.4.4. Протест считается удовлетворенным только в случае единогласного решения всех членов Жюри.

12.4.5. Протесты на официальные результаты тура, которые опубликованы на информационном стенде и подписаны главным судьей, не принимаются к рассмотрению.

12.4.6. Не принимаются к рассмотрению любые протесты относительно оценки результатов иных лиц, кроме тех, кем подписан протест.

12.4.7. Протест может быть отозван представителем в любое время до окончательного голосования Жюри.

12.4.8. Каждый протест должен ссылаться на конкретный пункт данных Правил или Положения.

12.4.9. Жюри не будет рассматривать никакие видеозаписи, прилагаемые к протесту, кроме тех, которые сделаны устройствами, установка и применение которых предусмотрены данными Правилами.

ГЛАВА 13. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

13.1. Решения, принятые ответственными представителями, в рамках данного раздела не могут быть пересмотрены.

13.2. Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена в главную судейскую коллегию федерации в кратчайшие сроки. Комитеты имеют право изменить и дополнять данные правила.

13.3. Все решения, принятые в рамках данного раздела, вносятся в Реестр игровых прецедентов, для последующего анализа главной судейской коллегии.

13.4. При необходимости поправки и дополнения к правилам и регламентам могут быть выпущены Российской Федерацией пэйнтбола в течение сезона. Такие изменения должны быть незамедлительно доведены до всех Федераций и организаторов соревнований, а также опубликованы на официальных ресурсах Российской Федерации пэйнтбола.

ГЛАВА 14. ТЕРМИНЫ И ИХ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Аксессуары – шомпола и средства очистки ствола, харнессы и пэйнтбольные тубы.

Воздушная система – портативный контейнер (колба), служащая для хранения газа, необходимого для реализации процесса стрельбы маркера пэйнтбольными шарами.

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

Дивизион – деление команд по длительности чистого игрового времени матча и количеству побед (разнице в счете).

Защитное снаряжение – все вещи, которые игроки надевают в качестве защитной одежды тела. Стандарты допустимой толщины одежды и защитного снаряжения определяются стандартами хлопкового изделия, но не превышают 150г/кв.м.

Корпус маркера – предмет, содержащий механизм стрельбы.

Маркер – устройство, состоящее из воздушной системы, ствола, фидера для маркирования шарами с краской игроков команды противника. Технические характеристики пэйнтбольных маркеров описаны в соответствующем положении. Каждый пэйнтбольный маркер должен соответствовать этим параметрам, чтобы быть допущенным к использованию на пэйнтбольных полях.

Маркера делятся на следующие типы по их автономности и системе зарядки:

- базовый класс - ограничиваются стрельбой в 11 шаров, при этом 1 шар уже находится в положении стрельбы, а 10 остальных хранятся в специализированном фидере.

- помповый класс - маркера предполагают ручную систему перезарядки с использованием помпы, расположенной на или под стволом, а шаг помпы должен быть не менее размера пэйнтбольного шарика.

- полуавтоматический класс - пэйнтбольные маркера характеризуются тем, что каждый последующий шар автоматически подается после каждого

выстрела. Выстрелы не могут быть автоматическими после одного нажатия на триггер.

Неработающий маркер – должен соответствовать следующим характеристикам:

- отсутствие пэйнтбольных шаров в маркере и фидере.
- система подачи воздуха отключена, если это технически возможно, и в корпусе маркера отсутствует воздух под давлением.
- электронный включатель находится в положении OFF(выключено), если это технически возможно.

- 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.

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.

Неигровое поражение – штраф, наложенный на человека, не принимающего участие в матче на поле (некорректная работа тренера или подсказывающего).

- судья жестами объявляет игрока пораженным при отсутствии реального поражения от пэйнтбольного шара. Неигровые поражения всегда предполагают наложение штрафа на непораженного игрока команды и рассматривается как стандартный штраф. Неигровые поражения могут быть наложены только старшим судьей поля.

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 также любые другие неправомерные действия и т.д. Как правило, поведение игрока должно быть безупречно и должно демонстрировать пример самоконтроля, учитывая использование в игре пэйнтбольных маркеров. Любое неправомерное действие будет считаться неспортивным поведением.

Полотенце – термин игровой ситуации, когда до окончания игрового времени поинта или матча тренер останавливает игру, при этом время останавливается и победа в поинте (матче) засчитывается команде противника.

Поражение – игрок считается пораженным в случае, если при расколе пэйнтбольный 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 и вернуть игрока в игру.

Проверка игроков на краску (пэйнт-чек) - осуществляется судьями на предмет раскола шаров на игроке. Проверка также может быть осуществлена самим игроком, или игрок может попросить это сделать судью, если он не может это сделать самостоятельно (просьба проверки).

Продолжение игры в пораженном состоянии – продолжение игровых действий будучи пораженным. Под продолжением игры в пораженном состоянии подразумевается следующее и не только:

- продолжение стрельбы или иное воздействие на игроков соперника.
- продолжение движения, кроме случаев движения по наикратчайшему пути, чтобы покинуть поле по указанию судьи.
- разговоры, подача сигналов и другая коммуникация, направленная в сторону судей, соперников, зрителей или игрокам своей команды.
- препятствие атакующих действий игроков соперника или работы судей.
- препятствие в работе судей по осмотру на предмет попадания.
- отстрел маркера или спуск воздуха и воздушной системы, а также передача игрокам своей команды оборудования и пэйнтбольных шаров.
- не обозначение игрока себя пораженным (рука на голове).

Штрафом за продолжение игры в пораженном состоянии является удаление с игрового поля игрока-своей команды (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-игрокам своей команды (штраф два-за-одного).

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 4.13.2.

Разыгранный Поинт (или выигранный поинт) – каждый раз, когда по окончании раунда применимо любое из описанных в Разделе 10.1. событий.

Пэйнтбольный 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 пэйнтболу.

Рампинг (режим стрельбы), ROF (выстрелов в секунду) – количество шаров, выпущенных за секунду.

Скорость (футов в секунду) – скорость полета пэйнтбольного шара в футах за секунду.

Средства безопасности – маска, чехол на баллон и заглушка являются частью средств безопасности.

Ствол – трубка, через которую вылетает шар при стрельбе.

Туба – пластиковый контейнер для переноски определенного числа пэйнтбольных шаров.

Триггер (спусковой крючок) – часть маркера, нажатием на которую игрок осуществляет процесс стрельбы пэйнтбольными шарами.

Укрытия – объемные или плоские конструкции определенного правилами размера и количества, устанавливаемые на игровом поле, 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.

Фальстарт – соответствует одному из следующих условий:

- 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).

- любая часть тела игрока находится за границей поля (будь то земля или сетка).

- игрок сделал один или несколько выстрелов в направлении соперника в промежутке между сигналом 10 секунд и стартовым сигналом.

Фидер – емкость для шаров, крепящаяся к маркеру.

Харнесс (разгрузка) – оборудование для переноски туб.

Чистый игрок (непораженный игрок) – игрок, не имеющий на себе поражений.



**МОСКОВСКАЯ
ГОРОДСКАЯ
СПОРТИВНАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ
ПЭЙНТБОЛА**

«Утверждаю»

Президент Российской

Федерации пэйнтбола



Игнатов

14 февраля 2019 г.

«Утверждаю»

Президент Московской городской
спортивной федерации пэйнтбола



Игнатов

14 февраля 2019 г.

Дополнения к действующим правилам РФП 2018 От 14 февраля 2019 г.

1. Если при наложении штрафа Мэйджор или Гросс Мэйджор количество активных игроков совпадает с необходимым для его реализации, то очко будет отдано команде-противнику, при этом в ней не обязательно должны быть активные игроки.
2. Если игрок, нажавший кнопку получает Мэйджор или Гросс Мэйджор штраф и количество активных игроков совпадает с необходимым для его реализации, то очко будет отдано команде-противнику.
3. Если игрок, нажавший кнопку получает штраф и количество активных игроков больше, чем необходимо для его реализации, а у команды-противника нет активных игроков, то поинт будет объявлен "без очка".
4. Если игрок, нажавший кнопку получает Майнор штраф и совпадает с необходимым для его реализации, а у команды-противника нет активных игроков, то поинт будет объявлен "без очка".