

A. ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1. СТРУКТУРА ТУРНИРА

- 1.1. Посев в отборочном раунде
- 1.2. Выход из отборочного раунда
- 1.3. Посев в плей-офф
- 1.4. Расписание групп в плей-офф
- 1.5. Структура плей-офф

2. СТРУКТУРА МАТЧА

- 2.1. Race To 2
- 2.2. Race To 4/5/7
- 2.3. Овертайм

3. SCORING 3.1. Point Score	8	3.2. Round Score	8
..... 3.3. Forfeits	9	3.4. Score Sheets	10
4. OFFICIATING 4.1. Judges	11	4.2. Velocity	11
..... 4.3. Penalties	11	5. EQUIPMENT 5.1. Clothing	14
5.2. Protective Gear	15	5.3. Markers	16
..... 5.4. Velocity	18	5.5. Paintballs	18
..... 5.6. Other Equipment	19	5.7. Prohibited Equipment	19
6. GAME STRUCTURE 6.1. Staging Area	20	6.2. Field of Play	20
..... 6.3. Point Start	20	6.4. Player Status	20
..... 6.5. Occupation, Possession and Exchange	22	6.6. Flags and Flag Carriers	23
6.7. Eliminated Players	23	6.8. Hits	23
..... 6.9. Point Stoppages	24	6.10. Point Completion	24
7. RANKING & SEEDING 7.1. Season Ranking	25	7.2. Pro Ranking	25
..... 7.3. Promotion & Relegation	26	8. CLASSIFICATION & ROSTERS 8.1. Player Class	26
8.2. Rosters	28	8.3. Roster Classification	28
Limits	28	8.4. Roster Size Limits	29
9. INTERFERENCE, SPORTSMANSHIP, SUSPENSIONS & EJECTIONS 9.1. Interference and Sportsmanship	30	9.2. Suspensions	30
..... 9.3. Ejections	31	9.4. Fines	31
10. MISCELLANEOUS 10.1. Maintenance and Cleanup	31	10.2. Appeals	31
..... 10.3. Rules Modifications	31	10.4. Field Layout	32
10.5. APPENDIX A: Preliminary Round Structure	33		

A-ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

A1. Чтение правил

- A1.1. Последнюю редакцию правил PSP можно найти на pspevents.com
- A1.2. Обязанность игроков и питкоманды всех участвующих команд знать и понимать правила PSP и поддерживаемой лиги.
- A1.3. Если значение любой части этого свода правил неясно, то простейшие толкования наиболее согласующееся с текстом правил, скорее всего, является правильным. Какие-либо пропуски не являются лазейками и приведенные примеры просто примеры, а не поиск возможностей найти лазейку.
- A1.4. Все сноски находятся в конце раздела правил, к которому они относятся.
- A2. Изменения (и дополнения) в 2013 году
- A2.1. В 2013 произошло реструктуризация правил, что повлекло изменение оглавления. Большинство пунктов осталось без изменений. Смотрите текущее оглавление на предмет изменений. Многие изменения стали новыми пунктами правил.
- A2.2. Это просто частичный обзор изменений 2013 года для быстрого просмотра их, кроме одного исключения.
- A2.2.1. Правило "60 секунд", которое позволяло получить очко за штраф в конце основного времени или в овертайме убрано из правил.

1. СТРУКТУРА ТУРНИРА

- 1.1. Посев в отборочном раунде
 - 1.1.1. Команды в каждом дивизионе согласно их рангу (пункт 7.1) в дивизионе в котором они будут играть. [1]
 - 1.1.2. Посев команд в отборочном раунде осуществляется согласно Приложению A.
 - 1.1.3. В отборочных корзинах по 5 команд каждая команда сыграет с каждой по одному разу.
 - 1.1.4. В отборочных группах по 6 команд каждая команда сыграет с каждой по одному разу, за исключением: первая сеянная не играет с 6й, 2я с 5й и 3я с 4й. [1] Если команда играла в другом дивизионе на предыдущем этапе, она будет посеяна согласно рангу в новом дивизионе.
- 1.2. Выход из отборочного раунда
 - 1.2.1. Из каждой отборочной группы выходит одинаковое количество команд, за исключением:
 - 1.2.2. Если количество выходящих в следующий раунд команд не делится на количество корзин нацело, добавляются джокеры.
 - 1.2.3. В первую очередь команды выбираются из каждой группы [2] на основании результатов игр команды в своей группе, после этого джокеры выбираются из 4х команд из всех групп.
- [2] Одинаковое количество команд из каждой группы.
- 1.3. Посев в Плей-Офф
 - 1.3.1. Команды вышедшие через стыковые матчи, при дальнейшем посеве получают высший рейтинг из своего стыкового матча [3]
 - 1.3.2. Команды, прошедшие в стадию плей-офф напрямую, сеются согласно их результатам среди всех команд.
 - 1.3.3. Команды, не игравшие стыковые матчи, всегда сеются выше.
 - 1.3.4. Если команды вышли из двух групп, то команда занявшая первое место в одной группе, играет с командой занявшей 2е место в другой группе.
- [3] Если 12 команд вышло из группового этапа, 4 лучшие напрямую проходят в четвертьфинал, оставшиеся с 5й по 12ю играют между собой за оставшиеся 4 места. 5я с 12й, 6я с 11й и т. д. Согласно правилу, победитель пары 5я-12я получает 5й рейтинг, в независимости от результатов других матчей. То есть команда с 12м рейтингом, в случае победы в своей паре, получает рейтинг 5 и в дальнейшем посев и рейтинг не меняется.
- 1.4. Расписание групп плей-офф
 - 1.4.1. Команды, играющие стыковые матчи, играют только один матч. Команда победитель идет дальше.
- 1.5. Структура плей-офф
 - 1.5.1. В дивизионе с 2мя командами плей-офф не играет

1.5.1. В дивизионе с 2мя командами плей-офф не проводится.

1.5.2. В дивизионе с 3мя командами, две лучшие проходят сразу в финал.

1.5.3. В дивизионах с командами не более 6ти:.

1.5.3.1. Лучшая по рейтингу команда проходит сразу в финал, и

1.5.3.2. Вторая и третья по рейтингу команды выходят в полуфинал, победитель которого выходит в финал.

1.5.4. В дивизионах от 7 до 10 команд,

1.5.4.1. Четыре лучшие выходят в полуфинал, где

1.5.4.1.1. Если по 2 команды вышло из 2х групп, первая из одной группы играет со 2й из другой, иначе

1.5.4.1.2. Посеянная первой команда играет с 4й посеянной. 2я с 3й, и

1.5.4.2. Победители полуфиналов играют за первое и второе место, проигравшие - за 3е и 4е, за исключением

1.5.4.2.1. Проигравшие в полуфиналах в дивизионе ПРО, получают места 3е и 4е согласно их выступлениям в отборочном раунде - команда с высшим рейтингом после отбора получает 3е место.

1.5.5. В дивизионе, где больше 10ти команд, команды, после отборов, попадают в стыковые матчи, которые ведут к 4м полуфиналистам.

1.5.5.1. В дивизионах, где от 11 до 15 команд - выходят 6

1.5.5.2. В дивизионах, где от 16 до 20 команд - выходят 8.

1.5.5.3. В дивизионах, где от 21 до 30 команд - выходят 12.

1.5.5.4. В дивизионах, где от 31 до 40 команд - выходят 16

1.5.5.5. В дивизионах, где от 41 до 60 команд - выходят 24

1.5.5.6. В дивизионах, где от 61 до 80 команд - выходят 32.

1.5.5.7. В дивизионах, где от 81 до 120 команд - выходят 48.

1.5.5.8. В дивизионах, где от 121 до 200 команд - выходят 64.

1.5.6. Уникально для групп ПРО дивизиона: 4я команда из группы А будет играть с 5й команды из группы Б и 4я из группы Б будет играть с 5й из группы А, для определения двух команд, которые будут отправлены в груааы дивизиона Челендж. Проигравшие команды переходят в дивизион Челендж.

2. СТРУКТУРА МАТЧА

2.1. RaceTo-2

2.1.1. Каждый матч состоит из серии 5ти минутных поинтов.

2.1.1.1. Поинты играютс друг за другом между командами, согласно расписанию этого раунда турнира. [5]

2.1.2. Матч заканчивается если:

2.1.2.1. Команда набрала 2 очка, или

2.1.2.2. Было сыграно три поинта, или

2.1.2.3. Команде присуждено техническое поражение.

2.1.3. Команда, чей игрок первый вышел к одному из банеров, начинает матч с этой базы. Команды меняются сторонами на второй поинт и выбирают сторону на третий поинт методом слепого жребия.

2.1.4. Команда набравшая большее число очков в матче выигрывает матч.

2.1.5. Если матч в отборочном раунде закончился с одинаковым счетом у обеих команд - объявляется ничья

2.1.6. Если матч стадии плейофф заканчивается со счетом 1-1, та команда, у которой в выигранном поинте осталось больше времени (за минусом ее штрафных минут в матче) выигрывает матч.

2.1.6.1. Если после подсчета всех штрафных минут, оставшееся время выигранных поинтов у команд одинаковое - играется овертайн согласно пункту 2.1.7.1).

2.1.7. Если матч плейофф, предшествующий полуфинальному и финальному раундам заканчивается со счетом 0-0, то команды меняются сторонами и играют дополнительный 3х минутный овертайм.

2.1.7.1. Если ни одна из команд не выигрывает в овертайме, обе команды объявляются проигравшими, ни одна из них не проходит дальше и соперники победителей этой пары в следующем раунде получают техническую победу. 2.1.8. Если матч плейофф на стадии полуфинального и финального раунда заканчивается со счетом 0-0, то сначала команды играют один 3х минутный овертайм. Если он заканчивается без очка, команды переходят в стадию Shootout. Полные правила, относящиеся к овертайму изложены в разделе 2.3.

[5] При 4х соперниках, команда играет по одному поинту против команд А, В, С и D; затем играет второй поинт против тех же соперников, затем третий поинт, если это необходимо.

2.2. RaceTo-4/5/7

2.2.1. Каждый матч состоит из серии поинтов.

2.2.2. Каждый матч играется с ограниченным количеством времени.

2.2.2.1. Игровое время матча дивизиона RaceTo-7 - 20 минут.

2.2.2.2. Игровое время матча дивизиона RaceTo-5 - 15 минут.

2.2.2.3. Игровое время матча дивизиона RaceTo-4 - 12 минут.

2.2.3. Игровое время начинает уменьшаться (обратный отсчет) в момент старта розыгрыша первого очка матча.

2.2.4. Каждая команда начинает розыгрыш первого очка с противоположной базы от своей питзоны.

2.2.5. Команды меняются сторонами каждую нечетную скмму очков. [6]

2.2.6. После каждого очка - перерыв. [7]

2.2.6.1. Отсчет игрового времени прерывается на время перерыва.

2.2.6.2. Перерыв между поинтами - 2 минуты.

2.2.6.3. Команды могут увеличить время перерыва, попросив тайм-аут. [8] 2.2.6.3.1. Каждая команда в каждом матче имеет один тайм-аут.

2.2.6.3.2. Тайм-аут увеличивает время перерыва на 2 минуты.

2.2.6.3.3. Игрок команды или член пит-команды может воспользоваться тайм-аутом проинформировав об этом судью хронографиста.

2.2.6.3.4. Тайм-аут не может быть использован мене чем за 10 секунд до конца перерыва между геймами.

2.2.7. Если до конца матча осталось менее 10 секунд игрового времени - это время сгорает.

2.2.8. В отборочном раунде дивизионов Race To-4/5, в матчах, где кончилось игровое время и команды имеют одинаковое количество очков, фиксируется ничья и каждая команда получает по 1 очку за матч.

2.2.9. В отборочном раунде дивизиона Race To-7, в матчах, где кончилось игровое время и команды имеют одинаковое количество очков, результат определяется в 3х минутном овертайме.

2.2.9.1. Овертайм играется сразу после завершения основного времени матча и 2х минутного перерыва. [9]

2.2.9.2. Если ни одна из команд не набрала очки в овертайме, объявляется ничья и команды получают по одному очку за матч.

2.2.10. Матч заканчивается, если:

2.2.10.1. Игровое время закончилось и одна из команд набрала больше очков, чем другая, или

2.2.10.2. Команде присуждено техническое поражение, или

2.2.10.3. Одна из команд набрала:

2.2.10.3.1. 7 очков в матче RaceTo-7, или

2.2.10.3.2. 5 очков в матче RaceTo-5, или

2.2.10.3.3. 4 очка в матче RaceTo-4.

2.2.10.4. В отборочном раунде основное время матча Race To-4 or Race To-5 закончилось и была зафиксирована ничья.

2.2.10.5. В отборочном раунде овертайм матча Race To-7 закончился без очка. 2.2.11. Команда выигрывает матч, если ей не было засчитано техническое поражение и команда набрала в матче больше очков, чем ее соперник.

[6] Сумма очков двух команд нечетная, например 1-0, 4-3, 2-5 и т.д. Если поинт без очка - команды не меняются сторонами.

[7] Включая период перед овертаймом.

[8] Допустимо использовать овертайм между основным временем и овертаймом, если у команды остался овертайм с основного времени матча.

Дополнительного таймаута в овертайме нет. Команды могут использовать свои таймауты в один перерыв.

[9] Команды не меняются сторонами в овертайме. Любые штрафы, полученные и не закончившиеся в основное время, переносятся на овертайм..

2.3. Овертайм

2.3.1. В любом матче стадии плейофф, в котором зафиксирована ничья, ишается овертайм.

2.3.2. Первый овертайм - 3 минуты, который начинается сразу после окончания основного времени матча и 2х минутного перерыва.

2.3.2.1. Если этот овертайм закончился в ничью, следующая и финальная опция овертайма - Shootout.

2.3.3. Shootout это серия из 5ти 60ти секундных дуэлей 1 на 1 с минутным перерывом между ними. Shootout начинается после окончания овертайма и 2х минутного перерыва.

2.3.3.1. Не один игрок не может участвовать в Shootout более одного раза. 2.3.3.2. Для получения очка в раунде Shootout игрок должен поразить соперника и занести флаг, находящийся изначально в том же месте, где был в основное время матча, или

2.3.3.2.1. получить очко в результате штрафа сопернику.
2.3.3.3. Первая команда, занесшая флаг дважды, выигрывает матч.
2.3.3.4. Любой майнор штраф данному игроку приводит к объявлению его пораженным, но
2.3.3.4.1. его соперник обязан занести флаг для подсчета времени дуэли. 2.3.3.5. Любой мейджор штраф во время Shootout приводит к объявлению игрока, получившего штраф, пораженным и немедленному заносу флага в пользу противоположной команды и ее победе в матче, если это будет второй занос флага.
2.3.3.6. Если Shootout заканчивается вничью, команда быстрее занесшая флаг в дуэли выигрывает матч, включая заносы из-за штрафов.
2.3.3.7. Если Shootout заканчивается без единого заноса флага, победителем становится:
2.3.3.7.1. Команда захватившая флаг большее число раз; с максимальным числом в 5 захватов в Shootout. Игрок считается захватившим флаг, если игрок, после захвата флага, оставался в игре не менее 3 секунд.
2.3.3.7.2. Если соревнующиеся команды захватывали флаг одинаковое количество раз, команда захватившая флаг быстрее объявляется победителем.
3. Счет
3.1. Счет розыгрыша (поинта)
3.1.1. Команда получает очко каждый раз, как:
3.1.1.1. Любой игрок, оставшийся в игре [10] заносит флаг на базу соперника, [11] или
3.1.1.2. В дивизионах RaceTo-4/5/7, соперник сдается [12], или
3.1.1.3. В дивизионе RaceTo-7 игрок поротивоположной команды получает штраф, в то время как в дедбоксе уже 3 игрока его команды, к в пункте [4.3.6.2.3], [13]
[10] Это значит что игрок оставшийся в игре, должен именно занести флаг.
[11] Судья отменит занесение флага, если флаг занес пораженный игрок. Судья просигнализирует о заработанном очке только убедившись, что игрок в игре.
[12] В отличии от системы сигналов ПСП, организаторы турнира могут установить свои варианты сигналов о поражении являя9фелье флага, просто слова тренеров и т. п.).
[13] Только для дивизиона RaceTo-7. Если пенальти убрало всех "в игре" игроков команды с поля - их соперникам присуждается очко.
3.2. Очки в раунде
3.2.1. Команды в круговом раунде занимают места в группе согласно полученным очкам в матчах этого раунда.
3.2.1.1. Команда получает 2 очка за победу в матче.
3.2.1.2. Команда получает 1 очко в случае ничьи.
3.2.1.3. Во всех остальных матчах команда получает 0 очков.
3.2.2. В случае ничьи в круговом раунде, ничья будет отменена, в случае: 3.2.2.1. В ситуации, когда одна из равных команд должна вылететь [14], а затем
3.2.2.2. Разница побед во всех матчах в текущем раунде, затем
3.2.2.3. Общее число очков во всех матчах текущего раунда, затем
3.2.2.4. Лучшее оставшееся время в выигранных геймах/матчах [15], затем 3.2.2.5. Оставшееся время в проигранных геймах/матчах[16], затем
3.2.2.6. Место в предыдущих раундах, чаще всего в первом, затем
3.2.2.7. Посев на турнир.
3.2.3. In any group of three or more tied teams, tiebreakers are successively applied until one team wins, or no team wins and one team loses the tiebreaker.
3.2.3.1. If one team wins a tiebreaker, that team is removed from the group and is ranked higher than all other teams in the group.
3.2.3.2. If no team wins and one team loses a tiebreaker, that team is removed from the group and is ranked lower than all other teams remaining in the group.
3.2.3.3. Once a team is removed from the group, tie-breaking the remaining teams in the group is restarted with the first tiebreaker, [5.2.1.1.] [17]
3.2.4. Teams eliminated in the same head-to-head round will continue to be ranked according to their place in the most recent non-head-to-head round. [14] Head-To-Head tiebreakers are applied by comparing the group of all teams with the same match score and number of wins in the following manner:
1. A team wins the head-to-head tiebreaker if the team: a. Has, for any opponent played in the current round, won more matches in the current round against that opponent than lost; and b. Is, for any opponent not played in the current round, ranked ahead of that opponent in the remaining tiebreakers. 2. If no team wins the tiebreakers as in 1. a team loses the head-to-head tiebreaker if the team: a. Has, for any opponent played in the current round, lost more matches in the current round against that opponent than won; and b. Is, for any opponent not played in the current round, ranked behind that opponent in the remaining tiebreakers. 3. If no team wins or loses the head-to-head tiebreakers as in 1. or 2. (for example, three teams have played each other and each won once), proceed to successive tiebreakers until a tiebreaker is reached where at least one team is not tied with the others: a. If one team wins that tiebreaker, they are removed from the tied group and the remaining teams in the tie should have their tie broken starting with the very first tiebreaker, otherwise b. If one team loses that tiebreaker they are removed from the tied group and the remaining teams in the tie should have their tie broken starting with the very first tiebreaker, otherwise c. Split the tied teams into two groups; the first group with all teams tied to win that tiebreaker, and the other group with the remaining teams, then break the ties for each group separately starting with the very first tiebreaker. All teams from the first group are ranked ahead of all teams from the second group. 4. Once a team has won or lost the tiebreaker, remove it from the group assigning it the highest rank for a win or the lowest rank for a loss, and then start back at step one with the remaining teams in the group, repeating until only one team remains. [15] Total of time remaining in each game won in RaceTo-2, and each match won in RaceTo-4/5/7. [16] Total of time elapsed in each game lost in RaceTo-2, and each match lost in RaceTo-4/5/7. [17] Total point points scored minus total point points given up in all matches in the current round.
3.3. Технические поражения
3.3.1. Любой команде будет запротоколирован проигрыш в случае присуждения ей технического поражения.
3.3.2. Команде засчитывается выигрыш, если ее оппоненту засчитано техническое поражение, кроме случая когда обе команды получили техническое поражение.
3.3.2.1. В дивизионе RaceTo-2 команда выигравшая матч из-за технического поражения оппонента, получает следующие очки за матч:
3.3.2.1.1. 2 points won, with the point time remaining in each match the higher of
3.3.2.1.1.1. The point time remaining if the match was played and the team won the match, or 3.3.2.1.1.2. The average point time remaining in the team's other points won in the current round, or 3.3.2.1.1.3. The average point time remaining in points scored against the opponent in the current round, or 3.3.2.1.1.4. Zero.
3.3.2.1.2. 0 points lost 3.3.2.1.3. Any penalty minutes received during any points of the match played. 3.3.2.2. If a RaceTo-4/5/7 team scores a match win by a forfeit, the match will be scored with 3.3.2.2.1. Margin points equal to the higher of [18] 3.3.2.2.1.1. The margin points of the match if the match was played, or 3.3.2.2.1.2. The average margin of the team's other matches in the current round, or 3.3.2.2.1.3. The average margin against the opponent in the opponent's other matches in the current round, and 3.3.2.2.2. Total points scored determined in the same manner as margin was determined in [3.3.2.2.1.] [19] 3.3.3. The opponent of a RaceTo-2 team that forfeits a point will receive one game point with a point time remaining of the higher of zero or the game time remaining in any other point won by the team against the forfeiting team in the current round. 3.3.3.1. A RaceTo-2 team that forfeits two points in the same match forfeits the match. [18] A team that has played no matches in the current round has NO average margin scored, NOT zero, and thus a negative margin cannot be replaced by a 0 if the forfeiting team has not played any other matches. [19] If margin is based on the match played, then points scored is based on the match played; if margin is based on the team's average, then points played is based on the team's average; and if margin is based on margin against the forfeiting team, points are based on points scored against the opposing team.
3.4. Протоколы матчей
3.4.1. Любой судья или назначенное официальное лицо может заполнять протокол. Главный судья показывает протокол капитану каждой команды.
3.4.2. Любые изменения в протоколе должны быть подписаны главным судьей поля, [20] если только исправления не связаны с устранением математической ошибки, [21] также изменения могут быть подписаны судьей протоколистом.
3.4.3. В случае, если один или оба капитана не согласны с данными в протоколе и не подписывают их, главный судья имеет право самостоятельно внести изменения и/или утвердить протокол самостоятельно.
3.4.3.1. Главный судья поля или официальный судья протоколист могут исправить грамматические или математический ошибки в любое время до начала следующего раунда турнира. [22]
[20] Не знаю как правильно перевести это примечание This allows teams to do the "right thing" if they agree on a scoring error. If two teams are intentionally doing the wrong thing to fix the score, they should be dealt with as any other team intentionally fixing scores. [21] Например, если в протокол занесено: 40, 32, 21, и 3 игрока с общей суммой в 93, общая сумма может быть скорректирована на 96. Однако, если осталось 4 игрока, а не 3 и протокол подписан, эта корректировка должна быть подписана обоими также капитанами.
[22] Табло это просто табло, ошибки на нем поправляет судья-протоколист, Табло и протоколы - разные вещи.
4. СУДЕЙСТВО
4.1. Судьи
4.1.1. На каждом поле Старший судья руководит игрой на этом поле.
4.1.2. Любое решение Старшего судьи на поле является решающим.
4.1.3. Полевой судья не может отменять какие-либо решения Старшего судьи на поле.
4.1.4. Полевой судья руководит на этапе решением игровых или "полевых" споров.
4.1.4.1. Любое решение Полевого судьи является окончательным.
4.1.5. Главный судья отвечает за решение споров "вне поля" и/или споров, связанных с турниром.

4.2. Скорострельность

4.2.1. Судья может проверить хронографом маркер на поле в любое время игры, в том числе: до, после или между матчами.

4.2.2. Скорость выстрела из маркера не может превышать 300 футов в секунду. [23].

4.2.2.1. На игрока на поле, маркер которого стреляет со скоростью от 301 до 310 футов в секунду, будет наложен Малый штраф.

4.2.2.2. Игрок на поле, маркер которого стреляет со скоростью между 311 и 325 футов в секунду, будет удален с Большим штрафом.

4.2.2.3. Игрок на поле, чей маркер стреляет со скоростью более 325 футов в секунду, будет наказан Групповым штрафом. [23]

4.3. Штрафы

4.3.1. Любой судья может вынести штраф на игровом поле. Любое уполномоченный персонал может выдавать штрафы за пределами игрового поля.

4.3.2. Штрафы назначаются людям. Меры принимаются против оштрафованного лица и/или их команд. Команда оштрафованного лица - команда, у которой это оштрафованное лицо указано в качестве игрока или сотрудника в ее составе, или команда, от имени которой оштрафованный игрок действует, если он не внесен в список игроков или сотрудников команды.

4.3.3. На каждое конкретное действие игрока или команды может быть наложено не более одного штрафа. В случае, если данное действие квалифицируется для наложения более, чем одного штрафа, применяется самый строгий штраф.

4.3.4. Штрафы RaceTo-2

4.3.4.1. Судья удаляет одного активного игрока команды за каждый Малый штраф, полученный командой.

4.3.4.2. Судья удаляет двух активных игроков команды за каждый Большой или Групповой штраф, полученный командой.

4.3.4.2.1. Игрок, получивший групповой штраф, не может играть в течение следующих трёх пойнтов команды [24]

4.3.4.3. Если штраф применяется в отношении активного игрока, то игрок, в отношении которого наложен штраф, должен стать одним из удаленных игроков.

4.3.4.4. Если активных игроков, оставшихся на игровом поле, недостаточно, чтобы удовлетворить требования штрафа, на команду будет наложен штраф - минута от оставшегося общего времени игры в текущем матче за каждого игрока, которого не предоставляется возможным удалить.

4.3.4.5. Если штраф накладывается в перерыве, непосредственно предшествующем пойнту, в котором команда играет, команда начнет игру в составе, меньшем на одного игрока за каждого игрока, удаление которого предполагает наложенный штраф.

4.3.4.6. Если штраф накладывается ни в течение пойнта, который команда играет, ни во время перерыва перед следующим пойнтом команды, на команду будет наложен штраф - минута за каждого игрока, который был бы удален штрафом. [25] [24] Следующие три пойнта независимо от соперника. Команда не играет меньшим составом при наличии возможности. [25] Это включает в себя штрафы, наложенные игроку, захватившему флаг, после заноса флага. Таким образом, команда будет оштрафована на две минуты штрафа за игрока, занесшего флаг с очевидным поражением, и на одну минуту за игрока, занесшего флаг с неочевидным поражением

4.3.5. Штрафы RaceTo-4/5

4.3.5.1. Судья удалит одного активного игрока команды за каждый Малый штраф, полученный командой.

4.3.5.2. Судья удалит двух активных игроков команды за каждый Большой или Групповой штраф, полученный командой.

4.3.5.2.1. Игрок, получивший групповой штраф, не может играть в течение следующих 10 минут матча. [26]

4.3.5.3. Если штраф применяется в отношении активного игрока, то игрок, в отношении которого наложен штраф, должен стать одним из удаленных игроков.

4.3.5.4. Если активных игроков, оставшихся на игровом поле, недостаточно, чтобы удовлетворить требования штрафа, на команду будет наложен назначенный штраф за каждого игрока, который не может быть удален. [27]

4.3.5.4.1. Команда начинает пойнты в количестве, меньшем на двух игроков за каждый полученный в начале пойнта назначенный штраф.

4.3.5.4.2. Назначенные штрафы количеством до двух исполняются в начале каждого пойнта.

4.3.5.4.3. Если в любое время команда имеет пять и более назначенных штрафов, три из них удаляются, а команда соперников получает одно очко.

4.3.5.5. Если штраф назначается перед матчем или в перерыве, команда будет иметь назначенный штраф, налагаемый вместо каждого игрока, которые в противном случае были бы удалены. [28] [26] Если текущий матч заканчивается до истечения 10 минут, игроку предлагается остаток в течение последующего матча. [27] Заметим, что нет никаких активных игроков между пойнтами, так что любой штраф, наложенный после окончания пойнта, становится наложенным на следующий пойнт. Это включает в себя специальное наказание для игрока, который заносит флаг пораженным - команда начинает следующий пойнт в меньшем составе, даже если у них были непораженные игроки в текущем пойнте. [28] Это включает в себя штрафы, наложенные на игрока, занесшего флаг. Таким образом, команда будет наказана двумя наложенными штрафами за флаг, занесенный с очевидным поражением, и одним наложенным штрафом за флаг, занесенный с неочевидным поражением

4.3.6. Штрафы RaceTo-7

4.3.6.1. Судья удаляет одного активного игрока за каждый наложенный штраф.

4.3.6.2. оштрафованный игрок должен перейти в штрафную зону, чтобы отбыть штраф.

4.3.6.2.1. При наличии двух или более активных игроков, оставшихся в команде оштрафованного игрока, игрок, находящийся ближе всех к оштрафованному, выбывает.

4.3.6.2.2. Если в команде осталось менее двух активных игроков [29], и наложенный штраф является Большим или Групповым [30],

4.3.6.2.2.1. Если пойнт не закончился, он заканчивается сразу же, [31] и

4.3.6.2.2.2. Противоположная команда получает одно очко, и

4.3.6.2.2.3. Оштрафованный игрок отправляется в штрафную зону.

4.3.6.2.3. Если игрок получает штраф, когда в штрафной зоне уже есть 3 игрока из его команды, [32]

4.3.6.2.3.1. Если пойнт не закончился, он заканчивается сразу же.

4.3.6.2.3.2. Из четырех штрафов штраф с наименьшими оставшимся временем заканчивается, а остальные три игрока остаются в штрафной зоне в начале следующего пойнта. [33]

4.3.6.2.3.3. Противоположная команда получает очко.

4.3.6.2.4. Если обе команды получают штрафы, которые позволить сопернику получить очко, эти очки компенсируют друг друга. [34]

4.3.6.3. Если штраф налагается до или между пойнтами, он должен быть исполнен в полном объеме в начале следующего пойнта.

4.3.6.4. Малый штраф составляет 1 минуту.

4.3.6.5. Большой или Групповой штраф составляет 2 минуты.

4.3.6.6. Игрок, который получает групповой штраф, не может играть в течение следующих 10 минут времени пойнта. Это переносится на следующий матч, в котором игрок выступает, даже если матч в следующем этапе или в другом турнире. Если игрок, получивший Групповой штраф, будет помещен в штрафную зону, команда должна выбрать другого игрока, чтобы исполнить штраф игрока.

4.3.6.7. Штрафное время начинается идти, когда игрок, отбывающий штраф, входит в [35] в штрафную зону.

4.3.6.8. Штрафное время идет только тогда, когда идет время пойнта.

4.3.6.9. Если противоположная команда получает очко в то время, как у команды есть игрок, отбывающий Малый штраф, Малый штраф с наименьшим оставшимся временем заканчивается. [29] Если, не считая оштрафованного игрока, есть два или более активных игроков команды, оставшихся на поле, то это правило не действует. [30] Если команда получает несколько штрафов по пункту 4.3.6.2.2 в том же пойнте, противоположная команда получает только одно очко. (Очко за окончание пойнта, а не за собственный штраф) [31] Пойнт заканчивается сразу же. Это останавливает время пойнта (для того, чтобы препятствовать игрокам "тянуть" время или играть, оставаясь активным достаточно долго, чтобы игроки их команды вышли из штрафной зоны).

Так как пойнт закончился, когда штраф был наложен, и игрок не находится в штрафной зоне, это не позволяет игроку убрать свой штраф, когда противоположная команда получает очко - что не было бы штрафом. Тем не менее, если есть другой игрок, уже отбывающий Малый штраф в штрафной зоне, их Малый штраф заканчивается как обычно, когда противоположная команда получает очко. [32] Заметим, что если пойнт уже закончился в связи с 4.3.6.2.2 и один из штрафов малый, этот штраф заканчивается, и у нас есть место для новых игроков. Если все игроки в штрафной зоне получили Большие, Групповые или Двойные Малые штрафы, то мы должны завершить штраф с наименьшим оставшимся временем и присудить противоположной команде дополнительное очко, чтобы компенсировать им ранний выход игрока из штрафной зоны. Обратите внимание, что в отличие от 4.3.6.2.2, очко связан с штрафом, а не окончанием пойнта, так что противоположная команда получает одно очко за каждый штраф. [33] Если по каким-либо обстоятельствам уже есть 3 игрока в штрафной зоне, а остальные два игрока получают в это время штрафы, два штрафа из пяти заканчиваются, и команда соперника зарабатывает два очка. [34] Если каждая команда должна получить по очку, они обе не получают ни одного очка. Ни при каких обстоятельствах команда не может получить больше одного очка за один сыгранный пойнт. [35] Вступает в силу, когда игрок впервые касается штрафной зоны, пока он находится в ней. Это означает, что они также не могут покидать штрафную зону, как только они коснулись его, не неся штрафа за ранний выход из штрафной зоны.

4.3.6.10. Штрафная Зона

4.3.6.10.1. Штрафной зоной является выделенная область на игровом поле, в которой игроки, получившие штраф, должны оставаться в течение времени действия штрафа.

4.3.6.10.2. Внутренней стороной штрафная зона обращена к игровому полю. Внутреннее пространство - нейтральная зона для игрока, отправленного в штрафную зону. [36]

4.3.6.10.3. Игроки в штрафной являются нейтральными. (Пораженные и выбывшие игроки никогда не становятся активными.) "Нейтральный игрок"

означает, что игрок может повторно войти в матч или войти в качестве активного игрока.

означает, что игрок может повторно войти в матч или поинт в качестве активного игрока.

4.3.6.10.4. Игроки в штрафной зоне могут покинуть штрафную:

4.3.6.10.4.1. Когда их штрафное время истекло. Игрок, чье штрафное время заканчивается в течение поинта, и который выходит на игровое поле в течение периода, продолжительностью более трех секунд, между концом времени штрафа и концом времени поинта, становится активным игроком.

4.3.6.10.4.2. В конце поинта, в котором противоположная команда зарабатывает очко, если

4.3.6.10.4.2.1. Игрок отбывает Малый штраф, и

4.3.6.10.4.2.2. Игрок имеет наименьшее оставшееся время штрафа, чем любой игрок его команды, также отбывающий Малый штраф.

4.3.6.10.4.3. Во время перерыва между поинтами Малый штраф будет наложен на игрока, если он не вернется в штрафную зону до начала следующего поинта.

4.3.6.10.4.4. В конце матча.

4.3.6.10.5. Игрок, отбывающий штраф, который оставляет штрафную зону в любое время, не указанное в [4.3.6.10.4.] получит Малый штраф. [37] [36] Так как команда может иметь только 5 игроков на поле в течение поинта, и так как штрафная зона связана с игровым полем, игроки в штрафной зоне входят в количество игроков на поле, которое может иметь команда (пять). [37] Дополнительный игрок должен быть удален с игрового поля, чтобы отбывать штраф.

5. EQUIPMENT

5.1. Clothing

5.1.1. Players must wear only one pair of full-length pants and only a long-sleeved jersey. Players may wear only one layer of underclothing consisting of, at maximum, one pair of under-shorts and one short or long sleeve t-shirt. 5.1.1.1. Either the jersey or the undershirt may be padded as per 5.1.4. but not both.

5.1.2. Prohibited colors - any player/team found to be wearing clothing that may impede the judge's ability to make a proper call, may be asked to remove such clothing. 5.1.3. No part of a player may be covered by more than two layers of clothing. 5.1.4. Padding in jerseys is not limited to specific areas; provided that the thickness does not exceed 5 mm (0.197") Padding material is limited to an open cell foam and must not be modified from the manufacturer's original form.

5.1.5. No short sleeve or "sleeveless" vest type jerseys can be worn as the outer most layer. 5.1.6. Any layer of clothing that is thicker than a standard 100% cotton T-shirt is padding. 5.1.7. Players may not wear extremely oversized clothing. Clothing is oversized if, when tightly gathered about the body or limb with excess clothing pinched together and away from the body, the excess clothing extends more than 4 inches from the body or limb. [39]

5.1.8. Players may not wear clothing that is made out of highly absorbent or slick material, such as felt, fleece, nylon or rubber. 5.1.9. Players may wear up to, but not in excess, of two items on their head. As an example, one sandanna and one beanie or one headband and one sandanna. Hats, caps and headbands may not be modified from the manufacturer's original form, and may not extend more than one inch below the collarbone or below the shoulder blades, and headbands may be no wider than two inches. [40] 5.1.10. Players may wear one pair of socks. Socks may not extend higher than below the knee, and must not be of a quilted or padded nature, and count as one layer of clothing.

5.1.11. Players may wear one pair of footwear.

14

5.1.11.1. Footwear must not be modified from the manufacturer's original form, and 5.1.11.2. Must not include metal cleats or spikes, and 5.1.12. A player who continues to play with illegal clothing will be assessed a gross penalty. 5.1.13. Any head judge may prohibit a particular item of clothing. 5.1.14. The jersey worn by players in the pro brackets must meet league specified standards. 5.1.14.1. Player choice is restricted to single or double digit numbers that should appear in 3 (three) places on the player's jersey; in 8in. high numerals centered on the back with a baseline no more than 16 in. down from the shoulder seam, and, on the centerline of each sleeve in numerals approx. 3.5 in. high with a baseline no more than 10 in. from the collar. Only the players last name appears on the back of the jersey in letters approx. 3.5 in. high between the player's number and the collar in one of the approved font types; Compacta Blk, Serpentine D & Agency. [39] The article of clothing should be grabbed at a single point and pulled away from the body or limb. Once this has been done, the clothing should be pinched on opposite sides of this point so that these two points are brought together next to the body or limb. The clothing will then be tight around the body or limb, with any extra clothing pulled through the pinch and held at the original grab point. [40] "Turtle" caps and headbands can be worn as the ONLY layer on the head. Players will be asked to remove any excess layers.

5.2. Protective Gear

5.2.1. Players must wear a complete goggle system that meets ASTM standards [41] and is in good repair and not otherwise damaged in a manner that affects their ability to protect the player [42]. A person who fails to wear an acceptable goggle system in a designated goggles-on area, including the field of play, will be assessed a minor penalty. [43]

5.2.1.1. No material may be removed from the manufacturer's original form. Items not of a padded or absorbent, or moisture resistant or repelling nature [44] may be added to the goggle system provided they do not adversely impact the ability of the goggle system to protect the player. 5.2.1.2. Players must wear the full-face protection provided with the goggle system as it is designed and sold by the manufacturer.

5.2.1.3. Players must wear the ear protection provided with the goggle system as designed and sold by the manufacturer. 5.2.2. Considered optional protective gear players may also wear slider shorts as long as they are unaltered from the manufacturer's original form and do not overlap with any other allowed protective gear.

5.2.3. Players may wear one layer of padding and/or other protection on the elbow, forearm, knee or shin, provided that padding and/or protection has not been modified from the manufacturer's original form. [45] 5.2.4. Players may wear a single pair of gloves. Gloves may not have material in addition to the manufacturer's original form.

5.2.5. Players may wear neoprene neck protection of a single layer not to exceed 0.5 cm in thickness. 5.2.6. Male players may wear groin protection and female players may wear breast protection. [41] Goggle manufacturers must submit independent laboratory test results to the promoter at least 10 days prior to the start of a tournament demonstrating that the goggle system meets or exceeds ASTM standards for any system such manufacturer wishes to be allowed for use during that tournament.

[42] Cracks in the lens, however slight, affect the ability of the goggles to protect the player. [43] A player may not ever remove their goggles once they enter the field of play. Note that if any player removes their goggles intentionally, they are automatically eliminated and a teammate must be eliminated to satisfy the minor penalty. Because an elimination is NOT a penalty, the player eliminating themselves does not count as a penalty being assessed.

15

[44] Ex. Goggle Fans, but decorative additions that are not padded or absorbent are acceptable. [45] Hits on padding are obvious. Players should not wear so much padding that they cannot feel hits.

5.3. Markers

5.3.1. Players may carry a single, .68 caliber, pump or semi-automatic paintball marker that includes a single barrel and a single trigger. 5.3.2. Prohibited colors - any player found to be using a marker whose color may impede the judge's ability to make a proper call, may be asked to discontinue the use of that marker.

5.3.2.1. This includes the "protected" (or restricted) color, yellow, as described in [5.6.3.] & [5.6.3.1.] 5.3.3. A marker covered in whole or in part by a material of a padded or an absorbent, or moisture resistant or repelling nature is illegal. 5.3.4. A trigger is a movable lever that causes a marker to fire when force is applied directly to the trigger with a vector parallel and opposite to the vector the marker fires paintballs. [46] A marker that can be caused to fire by any other means is illegal.

5.3.5. A trigger guard that is unaltered from the grip frame manufacturer's original form must protect the trigger of the marker. 5.3.6. A marker with any electronic components [47] 5.3.6.1. May fire no more than one paintball within any 80 millisecond period (12.5 bps) [48] 5.3.6.1.1. A player on the field of play whose marker fires two shots within 15 milliseconds less than the minimum shot interval will be assessed a minor suspension.

5.3.6.1.2. A player on the field of play whose marker fires two shots within 10 milliseconds less than the minimum shot interval will be assessed a gross penalty.

5.3.6.1.3. A player on the field of play whose marker fires two shots within 5 milliseconds less than the minimum shot interval will be assessed a major penalty.

5.3.6.1.4. A player on the field of play whose marker fires two shots within the minimum shot interval [49] will be assessed a minor penalty. 5.3.6.2. May fire no more than three shots per press and release of the trigger, and no more than three shots between presses of the trigger. [50] A player, who carries a marker onto the field of play that fires more than three shots per press and release of the trigger, or more than three shots between two presses of the trigger, will receive a gross penalty and a minor suspension.

5.3.6.3. May fire no more than one shot per press and release of the trigger unless 5.3.6.3.1. The trigger has been pressed and released four times, [51] and 5.3.6.3.2. The trigger has been pressed and released at least once per second since the first of the four trigger pulls. 5.3.6.4. Any person who carries a marker onto the field of play that will fire more than one shot per press and release of the trigger before the trigger has been pressed and released at least four times after not having been fired for at least one second will receive a gross penalty and a minor suspension. 5.3.7. A marker with no electronic components 5.3.7.1. May not fire more than one shot per press and release of the trigger, [52] and 5.3.7.2. May only fire a shot when the trigger is pressed, and 5.3.7.3. May not increase or decrease the force required to pull or hold the trigger to or at any position without the use of tools. [53] 5.3.8. A pump marker may only be manually re-cocked between each shot, thus allowing for the hammer to be reset. 5.3.8.1. This pump action must consist of one complete backward (pull) and return forward (push) cycle of the pump mechanism. 5.3.8.2. "Beaver tails" must be in place on any 'Autococker' based pump markers 5.3.8.3. The trigger may consist of one of two types: 5.3.8.3.1. A standard which requires a pull and release for each pump cycle, or

16

5.3.8.3.2. An auto-trigger, which consists of a trigger which can be held in the 'pull' position while cycling the pump mechanism. 5.3.9. A marker with settings, whether mechanical, pneumatic, or electronic, that may be adjusted without the use of tools to allow the marker to operate in an illegal manner is illegal. [54] A player who operates buttons, switches, valves or other adjustable device on a marker on the field of play without the permission of a judge will be assessed a minor penalty. A player who operates buttons, switches, valves or other adjustable device on a marker on the field of play after being instructed to provide the marker to an official, or prior to being instructed to do so, will receive a gross penalty and that player will receive a minor suspension.

5.3.10. Marker barrels may be equipped with porting, but may not have a sound suppressor attached or integral to the construction of the barrel. 5.3.11. A marker with any valve, expansion chamber, or other item or device except a barrel or screw-- in air source [55] that may be adjusted on the field of play to increase or decrease velocity without the use of tools is illegal.

5.3.12. Any person possessing a marker that is attached to an air source, does not have a barrel sock properly installed over the end of the barrel, is not at a designated chronograph station being chronographed and is not on the field of play during, in the 10 seconds prior to, or the 10 seconds immediately after a point, [56] will be assessed a minor penalty.

5.3.13. Any illegal marker is not allowed on the field of play. Players carrying an illegal marker on the field of play will be assessed a gross penalty. A player bringing an illegal marker onto the field of play after being informed by a judge that the marker is illegal will be assessed a gross penalty and a minor suspension.

5.3.14. Any player whose marker has been modified from the manufacturer's original form to disguise its mode of operation or to allow the player to change the mode of operation on the field without the use of tools will receive a major suspension. 5.3.15. A marker may be confiscated for inspection at any time, and may be kept for up to three days following the conclusion of the event.

[46] They may operate if and only if the trigger is pulled, and may not fire if it is hit, dropped, shaken or sneezed on. [47] Batteries, circuit boards, chips, wires, etc. [48]

[49] A measurement of 80 milliseconds or higher is acceptable. A measurement of 79.9 milliseconds or lower will be penalized. [50] Shots may not be buffered past trigger pulls - if you pull the trigger, the marker fires, and you pull the trigger again, the marker may only fire three more times, not five.

[51] If the trigger is pulled one, two or three times, the marker may fire no more than the number of times the trigger is pulled. The marker may fire up to three balls per pull after that. If the marker is not fired for a second, the trigger must again be pulled three times before the marker may fire more than one shot per pull.

[52] Once the marker is fired, the player must reduce the force applied to the trigger and allow the trigger to travel forward past the firing point and then reapply the force on the trigger and bring the trigger back past the firing point before the marker may fire again, i.e., no bounce. [53] No reactive triggers. The trigger force may change as the position of the trigger changes, but the force exerted against the trigger finger at any given trigger position should not change, for example, as

17

a result of the marker firing. [54] Essentially, anything that can adjust velocity, shot mode, de-bounce, etc, must be locked- [55] This exception only applies to screwing in or unscrewing the air source - any settings on the air tank itself must not be adjustable without the use of tools. [56] Players will be given a reasonable amount of time (10-15 seconds) to install barrel condoms after a point ends.

5.4. Paintballs [57]

5.4.1. Players may carry any number of paintballs. 5.4.2. Paintballs must be completely water-soluble. 5.4.3. Paintballs may NOT contain PINK, RED, or ORANGE fill. 5.4.4. Paintballs must not stain. [58] [57] Only authorized paintball manufacturers paint may be shot at PSP events. Participating vendors will be identified at each event's captains meeting. [58] See Appendix A for tests used to determine if specific paint stains.

5.5. Other Equipment

5.5.1. Players may carry one constant air or CO2 tank, including any tank attached to the player's marker, or any number of disposable CO2 cartridges. 5.5.1.1. Constant air or CO2 tanks may have a neoprene or plastic protective cover, provided no material has been added to the protective cover's original form.

5.5.1.2. Constant air and CO2 tanks may not have any stickers not present on the tank at the time of original sale. 5.5.1.3. All constant air and CO2 tanks must have a DOT stamp, and must be within the DOT-certified hydro-testing certification date. Players using uncertified or out-of-date tanks will be fined \$100 and receive a major penalty.

5.5.2. Players may carry any number of pods and squeegees, but no pods that are padded or absorbent in nature. 5.5.3. Players may carry one hopper. 5.5.3.1. Hoppers may not be covered by any absorbent or padded material.

5.5.3.2. Hoppers used in divisional play are allowed to have one (1) 2 inch by 6 inch sticker on each side only. The sticker may contain the colors Red, White, Blue, Gray, and Black. 5.5.3.3. Hoppers used in pro play should be black and are subject to league specified requirements. 5.5.3.3.1. which include displaying a one or two digit personal player number in 3.5 in. high white numerals in one of the three approved font types provided by the PSP. (Alternative hopper color(s) and numbers may be allowed but is not recommended. The PSP provides a template of authorized number styles.)

5.5.4. Players may carry any number of batteries. 5.5.5. Players may wear one pack, designed to carry pods and/or an air source. 5.5.6. Players may carry one remote line that connects their air source to their marker. 5.5.7. Players must carry a barrel sock. 5.5.8. Players may carry one time keeping device. 5.5.9. Stickers may be affixed to equipment other than an air source. A judge may require that stickers be removed if the judge believes the stickers interfere with their ability to officiate. 5.5.10. Players may carry or wear items that are made necessary by a medical condition or to protect an existing injury, as long as such objects are not unnecessarily padded or absorbent. It is the player's responsibility to bring the use of such items to the attention of the refereeing crew prior to play beginning in order to assure no calls are made by mistake.

18

5.6. Prohibited Equipment

5.6.1. Shoes with rigid, pointed spikes of any material or edged metal spikes [59] are prohibited. Players on the field of play with such shoes will be assessed a gross penalty. 5.6.2. Any operable electronic signaling or communication device is prohibited. Players with such a device will be assessed a gross penalty.

5.6.3. The color yellow is prohibited on any players equipment or clothing, except that a player's jersey, pants or gloves may have yellow, so long as no part of the yellow coloring is more than 0.25 cm from some other color, and no more than 10% of any 5cm by 5cm square on clothing or item is yellow. 5.6.3.1. For reference purposes, 'yellow' is any color similar to Pantone colors 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965, and 803, although any head judge may prohibit any equipment they believe interferes with the judges' ability to officiate effectively. 5.6.4. Any other clothing or equipment not expressly permitted by the rules is prohibited unless permitted by the Ultimate Judge. Players possessing prohibited clothing or equipment on the field of play will be assessed a minor penalty. [59] Similar "spikes" are often found on baseball cleats.

6. Игра

6.1 Зона расположения команды (ПитЗона)

6.1.1 Каждой команде будет представлено место расположения (питзона) прилегающее к игровому полю. Все игроки и другой персонал команды должны оставаться в питзоне во время розыгрыша очка на поле за исключением:

6.1.1.1 Игроки или персонал могут находиться на поле для игры в перерыве непосредственно до или после розыгрыша такого очка, или

6.1.1.2 Для прохода непосредственно в место покупки шаров и обратно или

6.1.1.3 для прохода в ближайшее место заправки баллонов если заправка в текущий момент не доступна/не работает/отсутствует в месте расположения команды (питзоне) или

6.1.1.4 с разрешения старшего судьи поля

6.1.1.5 Ни один человек заявленный в ростер команды не имеет права использовать никакие электронные или механические устройства связи с любым другим человеком во время розыгрыша очков или матчей

6.1.1.5.1 Ни одна команда не может привлечь лиц, не включенных в ростер, для использования электронных или механических устройств для связи с любым другим игроком (лицами) во время розыгрыша очка или матчей для того, чтобы передать информацию игрокам или персоналу.

6.1.1.5.2 Любое общение из зоны размещения (питзоны) в сторону игрового поля запрещено во время розыгрыша очка или матча. "Общение" с точки зрения судьи может быть определено как невербальные звуки, сигналы, жесты и прочее.

6.1.1.5.3 Любое такое общение может привести к простому предупреждению или наказанию вплоть до основного штрафа, который будет наложен на пит, нарушивший правило.

6.1.1.5.4 Наложение штрафа происходит немедленно в момент нарушения, судья накладывает штраф на ближайшего активного игрока команды нарушивший правило.

6.1.1.5.5 В случае если будет обнаружен шаблон нелегального общения, команда нарушившая правило будет подвержена денежному штрафу или будет объявлено теннисское поражение.

6.1.2. Только авторизованным лицам включенным в ростер разрешено находиться рядом и/или в зоне размещения (питзоне)

6.1.2.1 Все игроки, персонал и авторизованные лица должны иметь с собой и предоставлять по запросу свои PSP ID. Невыполнение этого требования может привести к отказу в доступе в зону размещения команд.

6.1.2.1.1 Введение в заблуждение охраны зоны размещения может привести к денежным штрафам или удалению с турнира и возможно будущих турниров по решению генерального директора ПСП

6.2 Игровое поле

6.2.1 Игровое поле состоит из ровной прямоугольной области в границах которой происходит игра и любая область между игровой границей поля и сетки окружающей игровое поле.

6.2.2 Игровое поле должно быть свободно от каких-либо лишних объектов и препятствий или опасностей для участников и должностных лиц.

6.2.3 Края в границе области в которой проходит игра должны быть обозначены линиями. Линия границы и любой объект или поверхность вне границ не являются игровой областью.

6.2.4 Область в которой проходит игра должна включать как минимум 40 укрытий утсановленных симметрично относительно центра или относительно центральной оси игровой области.

6.2.5. Укрытия должны быть минимум на расстоянии 1 метра от любой границы игровой области

6.2.6 Игровое поле должно включать часть стартовой площадки в центре и параллельно границе поля на каждой стороне игровой области и должна состоять из

6.2.6.1 Вертикальной прямоугольной поверхности высотой 1 метр и шириной 2 метра или

6.2.6.2 наклонного укрытия высотой 1 метр и шириной 2 метра или

6.2.6.2.3 Штрафной зоны обтянутой сеткой шириной 2 метра и высотой не мене 2 метров.

6.2.7 Внутренняя сторона поверхности стартовой площадки и сетки штрафной области обращенной в сторонй игровой области находится внутри игровой области.

6.2.7.1 Область внутри штрафной зоны не находится ни внутри или ни вне игровой области.

6.2.8 Каждая команда выставляет на поле не более 5 игроков на каждый поинт. Любая команда, которая имеет более 5 игроков на поле во время розыгрыша очка получит малый штраф.

6.2.9 Команде разрешается осмотреть поле для игры во специальное время для осмотра поля, которое определяется организатором соревнований.

6.2.10 Любoй человек, который намеренно изменяет игровое поле будет подвержен малой дисквалификации.

6.2.11 Любая команда, чей игрок, сотрудник или аффилированное лицо изменяет поле для игры, может быть подвержена денежному штрафу

6.2.11.1 Любая команда систематически пренебрегает правилами может быть подвержена денежному штрафу, дисквалификации или удалена с соревнований

6.2.12 На любое лицо на поле для игры вне времени отведенного для осмотра поля организатором соревнований или непосредственно до, во время или после розыгрыша очка в котором лицо, указанное в ростере как игрок или персонал соревнующихся команд, без разрешения судьи или авторизованных сотрудников соревнований может быть наложен большой штраф. [60]

[60] Это фактически утапливает правило наложения большого штрафа за выход на поле в любое время без разрешения судьи или регистрации.

6.3 Начало розыгрыша очка

6.3.1 Розыгрышу очка предшествует перерыв. Розыгрыш очка начинается когда заканчивается перерыв. Начало розыгрыша очка будет объявлено зуммером табло или другим звуковым устройством.

6.4 Статус игрока [61]

6.4.1. "Активный" Игрок - любой игрок находящийся в границах игровой зоны в момент начала текущего розыгрыша очка чей ствол касается стартовой танции(банера) в момент звучания зумера или горна, который обозначает начало розыгрыша очка и не ставший впоследствии неактивным или пораженным.

6.4.1.1 Если игрок покинул стартовую станцию слишком рано(до сирены) (фальшстарт) или случайно не смог коснуться стартовой станции стволом до момента начала розыгрыша очка, то игрок может произвести касание банера стволом и играть поинт с условием, что никаких действий не произошло в этом промежутке, которые изменили статус игрока. [62]

6.4.2 "Неактивный" игрок, это игрок который не был объявлен пораженным из-за очевидного попадания или решения судьи, но должен быть объявлен пораженным в связи с одним из следующих пунктов

6.4.2.1 Попытка выйти на поле после начала розыгрыша очка или

6.4.2.2 Игрок разрядил маркер вдоль поля или в направлении соперника до начала розыгрыша очка или до момента касания банера после фальшстарта, или

6.4.2.2.1 Коснулся земли, поверхности или объекта за пределами игровой области, за исключением Особых ситуаций на Разбеге.

6.4.2.2.1 Особые Ситуации на разбеге позволяют "активным" игрокам наступать на заднюю границу поля и заступать за границу поля в пределах 3 метров от стартовой станции (банера) в начале розыгрыша очка.

6.4.2.3 Имеет неочевидное попадание или

6.4.2.4 Потерял (утратил контроль) над любым предметом из обязательного оборудования, например, маркер, маска или харнес, [6.5.1.2] или

6.4.2.5 Прошел между двумя укрытиями, которые находились в физическом контакте друг с другом.

6.4.3 Неактивный игрок объявляется пораженным судьей

6.4.4. "Пораженный" игрок [63] любой игрок

6.4.4.1 с очевидным попаданием или

6.4.4.2 который не был на поле в момент начал розыгрыша очка или

6.4.4.3 который объявил себя пораженным

6.4.4.3.1 Сняв свою маску или

6.4.4.3.2 Сказав "поражен" или "аут" или

6.4.4.3.3 Подняв свой маркер или открытую ладонь над головой или

6.4.4.3.4 Надев заглушку на ствол или

6.4.4.4 Который был объявлен пораженным судьей

6.4.5 Ни при каких обстоятельствах пораженный игрок не может стать неактивным или активным или неактивный игрок стать активным.

6.4.5.1 В RaceTo-7 формате, игрок отпавленный на скамейке штрафников не является активным, неактивным или пораженным. Игрок отбывающий штрафное время является "ожидающим активации" или нейтральным

6.4.5.1.1 Игрок остается нейтральным на все время штрафа. Когда штрафное время истекает игрок должен войти на игровое поле через сетчатую границу в течении 3 секунд или будет автоматически объявлен пораженным.

6.4.6 Игрок осознающий, что судья подходит для проверки игрока на краску, не имеет права двигаться вперед. Игроки, которые перемещаются, что бы избежать проверки на краску, получают малый штраф. Любые дополнительные нарушения сделанные в момент избегания судьи будут заслуживать дополнительного наказания на усмотрение судьи.[64]

[61] во время розыгрыша очка, любой игрок является активным, неактивным или пораженным. Неактивный игрок когда игрок вне розыгрыша очка и его попадания не должны считаться, но игрок не знает, что он вне розыгрыша очка (например, игрок ногой наступил на границу поля, затем игрок аутировал 2 игроков - игрок должен быть объявлен пораженным без штрафа и оба игрока должны быть отсавлены в игре). Пораженный игрок, когда игрок знает, что он не может продолжать игру, либо потому, что судья сказал ему, что он поражен, или потому, что у них есть очевидное попадание, или потому, что игроки не были на игровом поле в момент начала розыгрыша очка. Таким образом, при оценки соответствующих мер наказания (штрафов), судья должен только определить был игрок активным, неактивным или пораженным когда нарушение было совершено. В RaceTo-7 формате, игрок на скамейке штрафников является нейтральным или "ожидающим активации" так как игрок получит статус " активный" по окончании штрафного времени.

[62] Фальшстарт и некасание стволом стартового банера до момента начал розыгрыша очка приводит к изменению статуса игрока на "неактивный" и позволяет судье объявить игрока пораженным. Касание банера стволом после начал поинта восстанавливает статус активного игрока но не может отменить все последующие события после начала розыгрыша очка и до касания банера, например в игрока попали и он был объявлен пораженным во время попытки вернуться на стартовую позицию и коснуться стволом банера.

[63] Отметим, что в этих правилах, фазы "активный" и "пораженный" означает что статус игрока НЕМЕДЛЕННО и АВТОМАТИЧЕСКИ меняется на неактивный или пораженный. соответственно, без каких либо действий со стороны судьи. Фраза " объявлен пораженным судьей" означает что игрок сохраняет свой текущий статус, до тех пор пока судья проинформирует игрока, что он поражен либо устно, либо жестом

[64] Малый штраф является дополнением к любому объявлению игрока пораженным или игрой с нарушением. Если игрок не имеет попаданий и избегает проверку на краску, этот игрок объявляется пораженным. Если игрок не активен и избегает проверку на краску, то игрок объявляется пораженным 9 за то что он неактивен) и сокомандник объявляется пораженным (за малый штраф). Если игрок имеет очевидное попадание, он объявляется пораженным, сокомандник объявляется пораженным (за игру в пораженном состоянии) и еще один сокомандник объявляется пораженным (за избегание проверки на краску). Если судья может определить, что игрок был не в курсе, что его собираются проверить на краску, то тогда не накладывается за это штраф.

6.5.Владение оборудованием и обмен

6.5.1 Любой предмет одежды или оборудования на игроке на момент выхода на поле для игры считается объектом находящимся в распоряжении игрока. Предметы входящие в список "переносимого оборудования" должны оставаться во владении игрока [65] на всем протяжении розыгрыша очка в то время как предметы не входящие в список " переносимого оборудования" [66] могут быть отброшены/оставлены намеренно или не намеряно.

6.5.1.1. "Утрата владения" происходит когда любой предмет бывший под контролем игрока покинул границы поля или находится на расстоянии более 1.5 метра от игрока или в случае маски, она сместилась и разоблчила любую часть головы игрока и/или лица обычно закрытой и защищенной.

6.5.1.1.1 Любoй игрок чья маска слетела с лица объявляется пораженным (с целью безопасности)

6.5.1.2 Предметы входящие в список "переносимого оборудования" - маркер, маска и харнес

6.5.1.3 Такие предметы как шомпола, туьы, краска, шапки или кепки, фидера и влаг не входят в список " переносимого оборудования"

6.5.2 Игроки не могу владеть любым оборудованием во время розыгрыша очка которое не было в его владении или во владение его сокомандника в момент начала розыгрыша очка [67], за исключением того что игроки могут владеть флагом или шарами валяющимися на земле.

6.5.2.1 Игроки, которые завладею любым оборудованием отброшенным намерено или ненамерено, будут подвержены малом штрафу.

6.5.3 Игроки на поле для игры утратившие владение над любым предметом из списка "переносимого оборудования" будут объявлены пораженными [68] за исключение случаев, когда судья может забрать оборудование у игрока и пораженный игрок может отбросить оборудование находясь за границе игрового поля.

6.5.4 Игроки которые теряют физически контроль над любым предметом, котоьре имеет действующее попадание, за исключением предметов взятых судьей, получают огромный штраф))

[65] Простое касание оборудования не означает установления физического контроля. В общем, любое оборудование, которое передвигается вместе с игроком, когда игрок передвигается, может считаться в физическом контакте с игроком. Это включает укрытие, если вы переместили укрытие потому что

вы случайно столкнулись с ним, то вы в порядке, но если вы намеряно двигаете укрытие, то вы объявляетесь пораженным.

[66] Если вы начали розыгрыш очка с оборудованием или если предмет был впередан вам, то считается, что вы владеете им и если в любой такой предмет попадет шарик с краской и расколется, то игрок будет объявлен пораженным.

[67] Установление владения над любым предметом в любом другом смысле приведет к малому штрафу.

[68] Как только вы потеряли владение над любым предметом из списка "переносимых предметов" вы поражены. Если вы поражен на поле для игры и потрелили владение над любым вашим предметом до выхода с поля для игры, один из ваших сокомандников будет объявлен пораженным.

6.6 Флаг и флагоносец.

6.6.1 Каждый розыгрыш очка будет начинаться с одного флага размещенного на флаговой станции расположенной на равном расстоянии от двух стартовых банеров в границах игрового поля

6.6.1.1 На игрока завладевшего флагом и прячущего или пытающегося спрятать флаг будет наложен малый штраф

6.6.1.2 Если игрок поражается в момент владения флагом, игрок должен бросить флаг в точке поражения. Судья может повесить флаг на ближайшем укрытии

6.7 Пораженные игроки

6.7.1 Пораженный игрок должен немедленно и быстро поднять маркер или открытую ладонь над головой и выйти за границы игрового поля кратчайшим путем или путем указанным судьей.

6.7.1.1 На пораженного игрока, который не следует процедуре описанной в пункте [6.7.1.], за исключением случаев, предусмотренных в [6.8.6], будет наложен малый штраф

6.7.2 Пораженный игрок, который продолжает стрелять или иным образом производит операции с маркером или воздушной системой до выхода с поля для игры будет наказан большим штрафом.

6.7.3 На пораженного игрока, который намеряно вошел в границы игрового поля в то время как продолжается розыгрыш очка будет наложен огромный штраф)

6.7.4 Пораженный игрок, который поразил игроков противоположной команды находясь в границах игрового поля, получит большой штраф и может получить малую дисквалификацию [69]

6.7.5 Пораженный игрок, который поразил игроков противоположной команды находясь вне границ игрового поля получит огромный штраф и может получить малую дисквалификацию

[69] Это означает, что в дополнение к получению штрафа 1-4-1, дополнительный игрок должен быть удален с поля за каждого пораженного противника, даже если противник ошибочно удален судьей или не удален.

6.8 Попадания

6.8.1 Пейбольный шарик является живым с момента выстрела из маркера находящегося во владении активного игрока до момента полной остановки шара

6.8.2 Любой живой шар ударившийся и разбившийся на игроке или любом оборудовании находящимся во владении игрока или любой след указывающий, что такой такое действие произошло является попаданием.

6.8.3 Недействительное попадание это любое попадание которое по мнению судьи произошло не в результате удара и раскола живого шара. Только судья имеет право удалить недействительно попадание, за исключением того, что игрок может удалить недействительное попадание с маски с разрешения судьи.

6.8.4 Действительное попадание это попадание которое не является недействительным. Если действительное попадание удалено с игрока находящегося в границах игрового поля с помощью любых средств, кроме судьи, или игрок пытается удалить действительное попадание, то на этого игрока будет наложен огромный штраф [70]

6.8.5 Очевидное попадание это любое действительное попадание которое оставило след и игрок получивший попадание может его увидеть, услышать или почувствовать, включая, но не ограничиваясь любым действительным попаданием в любое место кроме маски, харенса и его содержимого, маркера, фидера и балона [71] игрок с очевидным попаданием является пораженным. [72]

6.8.6 Игрок с очевидным попаданием в месте, которое игрок не может самостоятельно проверить, может попросить судью или сокомандника проверить попадание прежде чем выполнить действия описанные в пункте [6.7.1], но не может предпринимать никаких других действий [73]

6.8.7 Игроки которые находятся в движении в момент когда они получают очевидное попадание в место где они не могут проверить сами себя могут продолжить движение к ближайшему укрытию где ожидать судью или сокомандника для проверки на краску как описано в пункте [6.8.6]

6.8.8 Игрок, который просит сокомандника или судью проверить попадание, которое игрок может проверить без посторонней помощи будет наказан большим штрафом [74]

6.8.9 Неочевидное попадание это любое действительное попадание которое не является очевидным. Игрок с неочевидным попаданием является неактивным и будет объявлен пораженным судьей

6.8.9.1 Игрок объявленный судьей неактивным в связи с неочевидным попаданием, которое судья не наблюдает будет объявлен пораженным [75]

6.8.10 Игрок которому становится известно о неочевидном поражении на нем или на его оборудовании становится пораженным.

[70] Шансы. что игрок получил попадание не почувствовал, не увидел или не услышал попадания и и случайно удалил попадание настолько малы, что предпочтительно накладывать огромный штраф в таких случаях, что бы предотвратить удаление попаданий игроками на регулярной основе с помощью подкатов, обтирания об укрытие и пр.

[72] It is much better if players have to rarely stop playing for a few seconds to get hits checked than it is to have players regularly playing on because "The hit might have bounced" and they can keep playing until a ref drags them off the field, so players are eliminated when an obvious hit is received without any action from a judge being required. A player who is shot in the back and continues to shoot will receive a major penalty. A player making a bunker move who is shot and runs another 5 feet to complete the move will be assessed a major penalty and an additional minor penalty for shooting a player while eliminated.

[72] Гораздо лучше если игрок прекратит играть на несколько секунд для проверки на краску, чем игроки постоянно будут нарушать правило потому что "Шар возможно отскочил" и они могут продолжить играть до тех пор пока судья не вытащит их с поля, таким образом игроки являются пораженными в момент очевидного попадания без каких либо действий со стороны судьи.

[73] Если вы не уверены если шар раскололся и вы не можете проверить себя, вы можете попросить судью или сокомандника проверить попадание без штрафа прежде чем покинуть поле для игры, пока вы не предприняли никаких других действий. Вы можете решить продолжить играть, ОДНАКО, если выяснится, что попадание было действительное вы получите большой штраф плюс малый штраф за каждого оппонента которого вы поразили потому что вы играли с очевидным попаданием, поэтому вы должны тщательно подумать стоит ли риск получить штраф того что бы продолжить играть или лучше протестировать проверку на краску

[74] Игрок обязан объявить себя пораженным когда у него есть очевидное попадание. Работа судьи наказывать игрока которые продолжают играть с очевидным попаданием, поэтому если вы зовете судью проверить попадание, которое можете проверить сами - ожидайте получить штраф

[75] Если судья замечает, что игрок получил неочевидное попадание, судья должен объявить игрока пораженным немедленно и без штрафов. Если судья нашел неочевидное попадание на игроке, судья должен просто объявить игрока пораженным, но может, на усмотрение судьи, наложить малый штраф.

6.9 Остановка розыгрыша очка

6.9.1 Если розыгрыш очка должен быть отменен из-за чьей-то травмы, то отсновка розыгрыша сигнализируется зуммером и судьи проинструктируют игроков оставаться на своих позициях

6.9.1.1 Как только причина остановки будет устранена, 10 секунды перерыв будет обозначен на табло и розыгрыш очка будет возобновлен.

6.9.1.2 Игрок, который не коснется стволем земли полсе сигнала возобновления розыгрыша очка до момента как напривт маркер вдоль поля или на опонента будет объявлен пораженным.

6.9.2 Если розыгрыш очка отменен по любой другой причине, то

6.9.2.1 Отсновка розыгрыша будет обозначена сигналом и

6.9.2.2 Все не выданные штрафы будут розданы

6.9.2.3 "Активные" игроки вернуться на стартовые позиции

6.9.2.4 10 секундный перерыв будет обозначен на табло и розыгрыш будет возобновлен как обычный розыгрыш, за исключением того, что только живые игроки на момент остановки розыгрыша могут продолжить игру.

6.9.3 Игроки должны надеть заглашку на маркеа когда розыгрыш очка остановлен и не снимать маски до тех пор пока судьи не разрешат снять маску

6.10 Завершение розыгрыша очка

6.10.1 Розыгрыш очка заканчивается в случае

6.10.1.1 Судья сигнализирует занос флага [76] или

6.10.1.2 поражены все игроки или

6.10.1.3 команда бросила полотенце [77] или

6.10.1.4 закончилось время розыгрыша очка в матчах RaceTo-2

6.10.1.5 закончилось время матча в RaceTo-4/5/7 матчах

[76] Судья не должен сигнализировать занос флага, если неактивный или пораженный игрок пытается занести флаг

[77] только для RaceTo-4/5/7 (используется флаг капитуляции в том случае если нет кнопки "сдаться")

7. РЕЙТИНГ И ПОСЕВ

7.1 Рейтинг сезона

7.1.1 Каждая команда будет присвоен рейтинг того дивизиона в котором она участвовала последний раз

7.1.2 Команды получают рейтинг по сумме очков полученных командой на каждом этапе, которые вычисляются по формуле описанной в 8.1.1.1.1 за исключением

7.1.2.1 Очки заработанные в более высоком дивизионе чем тот в котором команда участвовала последний раз будут уменьшены на 50% за каждый более высокий дивизион чем тот в котором команда участвовала в последний раз. [78]

7.1.2.2 Очки заработанные в RaceTo-2 дивизионе будут уменьшены на 50% в том случае расчета рейтинга для RaceTo-4, RaceTo-5 или RaceTo-7

7.1.2.3 Очки получаемы командой в лиге Чемпионов и лиге Претендентов описаны в 7.2

7.1.3 Команда играющая в дивизионе отличном от того в котором она игра в последний раз будет посеяна на следующий этап на основании рейтинга того дивизиона в котором команда будет принимать участие.

7.1.4 Команда может включать в свой рейтинг очки с нескольких этапов только в том случае, если минимальное количество игроков остается неизменным от этапа к этапу. [79]

7.1.4.1 Как минимум 4 игрока должны остаться неизменными от одного этапа к другому в RaceTo-7, RaceTo-5 и RaceTo-4 дивизионах, за исключением

7.1.4.1.1 про дивизиона(ов) где применяются более строгие правила. См 8.2.3

7.1.4.2 Как минимум 3 игрока должны остаться неизменными от одного этапа к другому в RaceTo-2 дивизионе.

7.1.4.3 Как минимум 2 игрока должны остаться неизменными от одного этапа к другому в дивизионах где у игры принимает участие меньше 5 игроков. [78] В целях определения рейтинга для ПРО команд - лига претендентов и лига чемпионов являясь одним дивизионом.

[79] Требование к минимальному количеству неизменных игроков применяется от этапа к этапу, а не на весь сезон. Например, Команда RaceTo-4 может поменять 8 из 12 игроков между первым и вторым этапом и 8 из 12 других игроков между вторым и третьим этапом и к рейтинг будет рассчитываться на основании всех трех этапов, даже если в ростере на 3 этап не будет игроков участвовавших в первом этапе.

7.1.5 Если у команд одинаковое количество рейтинговых очков

7.1.5.1 Команда с наибольшим количеством рейтинговых очков, заработанных на этапах, в которых команда оказывалась в финалах этапов в этом дивизионе в текущем сезоне будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.2 если предыдущее правило не помогло определить какая из команд имеет более высокий рейтинг, то тогда команда с наибольшим количеством рейтинговых очков, заработанных на этапах, в которых команда оказывалась в полуфиналах этапов в этом дивизионе в текущем сезоне будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.3 если предыдущее правило не помогло определить какая из команд имеет более высокий рейтинг, то тогда команда с наибольшим количеством рейтинговых очков, заработанных на этапах, в которых команда оказывалась в четвертьфиналах этапов в этом дивизионе в текущем сезоне будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.4 если предыдущее правило не помогло определить какая из команд имеет более высокий рейтинг, то тогда команда с наибольшей разницей побед в матчах в финалах этапов в этом дивизионе в текущем сезоне будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.5 если предыдущее правило не помогло определить какая из команд имеет более высокий рейтинг, то тогда команда с наибольшей разницей побед в матчах в полуфиналах этапов в этом дивизионе в текущем сезоне будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.6 если предыдущее правило не помогло определить какая из команд имеет более высокий рейтинг, то тогда команда с наибольшей разницей побед в матчах в четвертьфиналах этапов в этом дивизионе в текущем сезоне будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.7 если предыдущее правило не помогло определить какая из команд имеет более высокий рейтинг, то тогда команда с наибольшей разницей побед во всех раундах всех этапов в этом дивизионе в текущем сезоне будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.8 если предыдущее правило не помогло определить какая из команд имеет более высокий рейтинг, то тогда команда с наибольшим рейтингом на конец прошлого сезона будет иметь более высокий рейтинг.

7.1.5.9 Если предыдущее правило не помогло определить какая команда имеет более высокий рейтинг, то команда, чье название (за исключением любых чисел или номеров в словесной форме и любых не числовых символов и в также производных слова "team"/"команда") первая в алфавитном порядке будет посеяна выше,

7.2 ПРО Рейтинг

7.2.1 Порядок вычисления рейтинга для Лиги Чемпионов и Претендентов не был завершен. [80]

7.2.2 Команды получившие рейтинговые очки сохраняют эти очки без изменений в случае перемещения между лигами.

7.2.3 В случае если в любой из лиг будут участвовать менее 10 команд на любом этапе (после Далласа 2013) [81] заработанные очки останутся без изменений и отсутствие 9ой или 10ой команды в лиге не приведет к пересчету заработанных очков, так что

7.2.3.1 TBD

[80] В момент публикации правил, ПРО рейтинг еще не будет определен. Эти правила будут обновлены как только эта информация будет доступна.

[81] Среди всех ПРО команд участвующих в Даллас 2013 рейтинговые очки получает только команда из лиги Чемпионов. Команды лиги претендентов начиная со второго этапа получают очки за 4 этапа в сезоне 2013 плюс очки среднее количество очков за 4 этапа. Если какие либо участники лиги чемпионов соревновались в Д1 в Далласе, то эти очки будут отброшены для определения победителя серии в лиги чемпионов. Команды лиги чемпионов, которые соревновались в Д1 в Далласе получат свой рейтинг в сезоне тем же методом как и все остальные команды лиги претендентов - очки за 4 этапа плюс среднее количество очков за 4 этапа.

7.3 Понезание и повышение

7.3.1 Только для команд соревнующихся в Д1, Лиги чемпионов и Претендентов

7.3.2 По окончании сезона две верхних команды Д1 имеют право на повышение в лигу Претендентов как 9-я и 10-я команда в посевах лиги Претендентов (или 19 и 20 место в про дивизионе) на следующий сезон,

7.3.3 В то же время две последних команды в рейтинге лиги Претендентов будут переведены в Д1 на следующий сезон как первая и вторая команда в рейтинге команд Д1

7.3.4 По окончании каждого этапа две верхних команды лиги Претендентов будут переведены в лигу Чемпионов и будут посеяны как 9ая и 10ая команда.

7.3.5. В то же время две последних команды в рейтинге лиги чемпионов будут переведены в лигу Претендентов и посеяны под 1ым и 2ым номером

8. Классификация и ростеры

8.1 Уровень/класс/рейтинг игрока

8.1.1 Игрокам будет присвоен класс/рейтинг, основанный на классификационном рейтинге вычисляемом на основании истории участия в прошедших турнирах и данных о достижениях.

8.1.1.1 Каждый игрок получает турнирные очки за каждый ростер в котором он числится как игрок.

"8.1.1.1.1 Полученные турнирные очки вычисляются по следующей формуле
 $90 \times (1 - \frac{\text{Количество Команд} - \text{Место команды}}{\text{Количество} - 1}) + 10$ "

8.1.1.2 Турнирные очки умножаются на коэффициент дивизиона в котором участвовал игрок.

8.1.1.2.1 Очки в ПРО дивизионе умножаются на 32

8.1.1.2.2 Очки в Полу-про дивизионе умножаются на 24

8.1.1.2.3 Очки в Дивизионе 1 умножаются на 16

8.1.1.2.4 Очки в Дивизионе 2 умножаются на 8

8.1.1.2.5 Очки в Дивизионе 3 умножаются на 4

8.1.1.2.6 Очки в Дивизионе 4 умножаются на 2

8.1.1.2.7 Очки в Дивизионе 5 умножаются на 1

8.1.1.2.8 Очки в Дивизионе 6 или Новички умножаются на 1/2

8.1.1.3 Очки набранные на прошлых этапах уменьшаются в размере

8.1.1.3.1 Турнирные очки старше одного сезона будут уменьшены на 10%

8.1.1.3.2 Турнирные очки старше двух сезонов будут уменьшены на 30%

8.1.1.3.3 Турнирные очки старше трех сезонов будут уменьшены на 50%

8.1.1.3.4 Турнирные очки старше четырех сезонов будут уменьшены на 65%

8.1.1.3.5 Турнирные очки старше пяти сезонов будут уменьшены на 75%

8.1.1.4 Если команда принимала участие в дивизионе где количество команды было меньше 10, то очки будут уменьшены на 5% за каждую отсутствующую команду

8.1.1.5 Если игрок как минимум 41 год, то очки старше 3 сезонов будут уменьшены на 5% за каждый год возраста старше 40, с максимально возможным уменьшением в 50% в возрасте 50 лет или старше.

8.1.1.6 Очки полученные на турнире, где у команды менее чем 5 игроков на поле будут уменьшены на 25% за каждого недостающего игрока.

8.1.1.7 Если полные результаты турнира не доступны, то турнирные очки будут рассчитаны из имеющихся данных.

8.1.1.7.1 Если никаких данных не доступно, то турнирные очки устанавливаются равными 55

8.1.1.7.2 Если нет данных о круге на котором команда выбыла из турнира, то очки полученные командой будут рассчитаны на основе места в турнирной таблице [82]

8.1.1.7.3 Если нет данных по результату команды выбывающей из турнира, тогда команда получит среднее количество очков для среди всех команд

8.1.1.8 Если пет дапыл по раунду где команда вывела из турнира, тогда команда получит среднее количество очков для среди всех команды выбывших в этом раунде [83]

8.1.1.8 Рейтинг игрока это сумма до 3х турнирных очков (результатов), однако

8.1.1.8.1 Если игрок имеет один результат его рейтинг уменьшается вдвое,

8.1.1.8.2 Если у игрока два результата, его рейтинг уменьшается на большую величину его очков, полученных в дивизионе 4 и ниже, или

8.1.1.8.3 Если у игрока три результата, его рейтинг уменьшается на большую величину из:

8.1.1.8.3.1 Половины его максимально набранных очков, или

8.1.1.8.3.2 Наибольший результат полученный в Дивизионе 4 и ниже.

8.1.1.8.4 Рейтинг игрока с четырьмя и более результатами складывается из суммы второго, третьего и четвертого высшего результата.

8.1.1.9 Класс игрока определяется его рейтингом

8.1.1.9.1 Игрок, имеющий рейтинг на конец предыдущего сезона выше 3936 очков, имеет класс как минимум Семи-Про.

8.1.1.9.2 Игрок, имеющий рейтинг на конец предыдущего сезона выше 1974 очка, имеет класс как минимум Дивизион 1.

8.1.1.9.3 Игрок, имеющий рейтинг на конец предыдущего сезона выше 984 очка, имеет класс как минимум Дивизион 2.

8.1.1.9.4 Игрок, имеющий рейтинг на конец предыдущего сезона выше 492 очка, имеет класс как минимум Дивизион 3.

8.1.1.9.5 Игрок, имеющий рейтинг на конец предыдущего сезона выше 100 очков, имеет класс как минимум Дивизион 4.

8.1.1.9.6 Игрок, имеющий рейтинг на конец предыдущего сезона выше 20 очков, имеет класс как минимум Дивизион 5.

8.1.1.10 Класс игрока может быть повышен в середине сезона, если он играет в дивизионе выше своего класса.

8.1.1.10.1 Класс игрока, играющего в Про Дивизионе Претендентов и чей рейтинг становится больше 4800 очков до завершения сезона, немедленно повышается до как минимум Семи-Про

8.1.1.10.2 Класс игрока, играющего в дивизионе 1 и чей рейтинг становится больше 2400 очков, немедленно повышается до Дивизиона 1.

8.1.1.10.3 Класс игрока, играющего в дивизионе 2 и чей рейтинг становится больше 1200 очков, немедленно повышается до Дивизиона 2.

8.1.1.10.4 Класс игрока, играющего в дивизионе 3 и чей рейтинг становится больше 600 очков, немедленно повышается до Дивизиона 3.

8.1.1.10.5 Класс игрока, играющего в дивизионе 4 и чей рейтинг становится больше 300 очков, немедленно повышается до Дивизиона 4.

8.1.1.10.6 Класс игрока, играющего в дивизионе 5 и чей рейтинг становится больше 75 очков, немедленно повышается до Дивизиона 5.

8.1.1.11 Любый игрок, имеющий класс Семи-Про и сыгравший минимум 2 турнира в ПРО дивизионе Чемпионов, получает класс игрока - Про.

8.1.1.12 Класс игрока, который играет в группе Претендентов и чей рейтинг становится больше 5940 очков, немедленно повышается до ПРО.

[82] например, если есть данные только по отборочным играм и команда вылетела в отборочном раунде, тогда команда получит очки согласно месту занятому командой в отборочном раунде.

[83] например, если доступны данные только отборочного раунда и 8 команд вышли из отборов и итоговые места этих команд неизвестны, игрок получит средние очки с 1-8е место.

8.2 Ростеры

8.2.1 Команда может внести любое лицо в свой ростер как игрока или как персонал команды

8.2.1.1 Лица указанные в ростере как игроки или персонал могут находиться в зоне размещения команды (питзоне) или на игровом поле до и во время игр команды за исключением:

8.2.1.2 Любая команда, выпустившая на игровое поле игрока [84] который не указан в качестве игрока в ростере команды будет удалена с турнира и игрок получит дисквалификацию сроком на один год.

8.2.2 Игрок не считается внесленным в ростер команды, до тех пока он не подпишет ростер в момент регистрации на турнире.

8.2.3 Команда может добавить игрока или сотрудника ростер команды в любое время до завершения последнего матча команды на турнире, с учетом ограничений на количество игроков и персонала в ростере команды,

8.2.4 Команда не может удалять игрока из командного ростера после начал первого матча этой команды на турнире

[84] Игрок - любое лицо находящееся на поле со всем оборудованием для участия в матче команды и однозначно ассоциирующийся с командой.

8.3 Ограничения по ростерам

8.3.1 RaceTo-2

8.3.1.1 Любое количество игроков D2 и ниже, а также максимум один игрок D1 могут быть указаны в ростере команды D2 RaceTo-2

8.3.1.2 Любое количество игроков D3 и ниже, а также максимум один игрок D2 могут быть указаны в ростере команды D3 RaceTo-2

8.3.1.3 Любое количество игроков D4 и ниже, а также максимум один игрок D3 могут быть указаны в ростере команды D4 RaceTo-2

8.3.1.4 Любое количество игроков D5 и ниже, а также максимум один игрок D4 могут быть указаны в ростере команды D5 RaceTo-2

8.3.2 RaceTo-4/5

8.3.2.1 Любое количество игроков уровня полу-про и ниже, а так же не более 2 про игроков могут быть указаны в ростере команды D1 RaceTo-5

8.3.2.2 Любое количество игроков уровня D2 и ниже могут быть указаны в ростере команды D2 RaceTo-5 плюс

8.3.2.2.1 до двух игроков уровня D1 или

8.3.2.2.2 один игрок уровня D1 и один игрок уровня полу-про с квалификационным рейтингом не выше 5904, с общей суммой квалификационного рейтинга двух топ игроков в ростере не больше 7872

8.3.2.3 Любое количество игроков уровня D3 или ниже могут быть указаны в ростере команды D3 RaceTo-4 плюс

8.3.2.3.1 до двух игроков уровня D2 или

8.3.2.3.2 один игрок уровня D2 и один игрок уровня D1 с квалификационным рейтингом не выше 2952, с общей суммой квалификационного рейтинга двух топ игроков в ростере не выше 3936

8.3.2.4 Любое количество игроков уровня D4 или ниже могут быть указаны в ростере команды D4 RaceTo-4 плюс

8.3.2.4.1 до двух игроков уровня D3 или

8.3.2.4.2 один игрок уровня D3 и один игрок уровня D2 с квалификационным рейтингом не выше 1476 с общей суммой квалификационного рейтинга двух топ игроков в ростере не выше 1968.

8.3.3 RaceTo-7

8.3.3.1 Любые игроки могут быть указаны в ростере Про команды RaceTo-7, за исключением

8.3.3.1.1. Любый игрок указанный в ростере команды, которая вылетела из Лиги Чемпионов в Лигу Претендентов не имеет права быть указанным в ростере команды Лиги Чемпионов в текущем сезоне за исключением случаев когда

8.3.3.1.3 Этот игрок появляется в ростере в случае если так команда перешла из лиги Претендентов в Лигу чемпионов

8.3.3.2 После первого турнира сезона ПРО команда может указывать в ростере только тех игроков кто играл на турнире за эту команду, за исключением

8.3.3.2.1 Команда может внести в ростер игрока который играл в другой про команде не более 2 раз в сезоне и

8.3.3.2.2 Команда может внести в ростер любого игрока, который не был в ростере ПРО команд в текущем сезоне.

8.3.3.3 ПРО команды должны опубликовать их ростер на Кубок Мира к 1 сентября и никакие изменения в ростер не допускаются после этой даты.

8.4 ограничения на размеры ростеров

8.4.1 RaceTo-2

8.4.1.1 не более 12 человек в ростере raceTo-2

8.4.1.2 не более 8 игроков в ростере raceTo-2

8.4.1.3 не более 5 других членов команды в ростере raceTo-2

8.4.2 RaceTo-4/5 [85]

8.4.2.1 не более 17 человек в ростере raceTo-4/5

8.4.2.2 не более 12 игроков в ростере raceTo-4/5

8.4.2.3 не более 12 других членов команды в ростере raceTo-4/5

8.4.3 PRO RaceTo-7

8.4.3.1 не более 20 человек в ростере PRO raceTo-7

8.4.3.2 не более 12 игроков в ростере PRO raceTo-7

8.4.3.3 не более 15 других членов команды в ростере PRO raceTo-7

[85] На дивизон Мастерс распространяются те же ограничения по ростерам как и на RaceTo-4/5

9. Спортивное поведение, дисквалификация и удаление с соревнований

9.1. Спортивное поведение

9.1.1 На любое лицо которое ведет стрельбу в сторону зрителей или в направлении противника во время перерыва будет наложен малый штраф.

9.1.2 На любое лицо, замеченное в агрессивном или оскорбительном поведении в отношении другого лица, за исключением судьи, будет наложен как минимум малый штраф.

9.1.3 На любое лицо, замеченное в агрессивном или оскорбительном поведении в отношении судьи, будет наложен как минимум большой штраф.

9.1.4. На любое лицо вовлеченное в грубый физический контакт с другим лицом, включая стрельбу по людям не участвующим в розыгрыше поинта или стрельба вне игрового поля, будет наложена большая дисквалификация.

9.1.5 На любое лицо вовлеченное в намеренный физический контакт с любым официальным лицом будет наложена большая дисквалификация

9.1.6 Любое лицо, которое просит баллон будет удалено с соревнований и будет оштрафован от участия в следующем запланированном этапе

9.1.7. На любое лицо, бросившее любое оборудование на игровом поле, кроме баллона, одноразового оборудования или флага, будет наложен большой штраф.

9.1.8. На любое лицо, которое намеряно стерляет в направлении другого лица без пейнтбольной маски, будет наложена большая дисквалификация.

9.1.9 На любое лицо вовлеченное в другие незначительные акты неспортивного поведения может быть наложен малый или основной штраф.

9.1.10 На любое лицо вовлеченное в другие значительные акты неспортивного поведения может быть наложена малая или большая дисквалификация.

9.1.11 На каждого игрока любой команды, кто намеряно проигрывает очки команде соперника или договаривается с противником об определенном результате, будет наложена большая дисквалификация

9.2 Дисквалификация

9.2.1 Любой старший судья может принять решение о дисквалификации на игровом поле. Любой уполномоченный сотрудник может обратиться к Главному судье или Генеральному Директору по вопросу дисквалификации лица находящегося вне игрового поля.

9.2.1.1. Игрок получивший малую дисквалификацию

9.2.1.1.1 Не может играть

9.2.1.1.1.1 Следующие 4 пункта, если он находится в ростере команды RaceTo-2

9.2.1.1.1.2 До конца матча и в следующем матче, если он находится в ростере команды RaceTo-4/5/7, даже если следующий матч будет матчем следующего раунда или турнира.

9.2.1.1.2 Должен присутствовать на всех пунктах и матчах играемых его командой и молча находиться в месте определенным старшим судьей на протяжении всего матча [86].

9.2.1.2 Игрок получивший большую дисквалификацию будет удален с соревнований и

9.2.1.2.1 не может присутствовать в месте проведения соревнований в течении всего срока дисквалификации и

9.2.1.2.2 будет причиной наложения большого штрафа на команду и

9.2.1.2.3 может быть дисквалифицирован на срок до одного года Главным судьей и

9.2.1.2.4 может быть оштрафован на сумму до \$1000. Игрок не может участвовать в последующих соревнованиях до тех пор пока штраф не будет оплачен.

9.2.1.3 На команду, игрок которой получил дисквалификацию, будет наложен большой штраф

9.2.2. Призовой фонд команды, любой член которой получил большую дисквалификацию, будет уменьшен на 1/5 за каждого дисквалифицированного игрока.

9.2.3 Любая команда, которая имеет трех и более дисквалифицированных игроков на любом из этапов, будет немедленно отстранена и удалена с соревнований.

[86] Место будет рядом с табло. Это необходимо для того, что бы дисквалифицированный игрок не мог выполнять роль тренера на бровке (подсказчика).

9.3 Отстранение от соревнований

9.3.1 Только Главный судья может отстранить команду от соревнований

9.3.2 Команда, отстраненная от соревнований, не может получить обратно оплаченный вступительный взнос, а так же лишается всех призов и очков полученных на текущем этапе соревнований.

9.3.3. Команда, отстраненная по причине неправомерного роста или из-за игры с игроками, не имеющими права играть в команде, будет лишена результатов всех матчей на текущем этапе соревнований включая оставшиеся матчи.

9.4 Денежные штрафы.

9.4.1. Лицо, на которое был наложен денежный штраф, лишается ID карточки и пропуска на соревнования до момента оплаты штрафа.

9.4.2 Ни одно лицо с неоплаченным штрафом не может появиться или быть добавленным в ростер на любой следующий этап соревнований.

10. Разное

10.1. Обслуживание и уборка

10.1.1 Все участники должны придерживаться административных правил и постановлений, принятых организатором соревнования по обслуживанию и очистке места проведения соревнований.

10.1.2. Все участники должны выбросить оставшийся после них мусор в специальные мусорные урны.

10.1.3 Команды должны убрать коробки из под краски из зоны размещения.

10.1.4. Любое лицо, которое не придерживается правил и норм, содержащихся в разделе 10.1 или иных правил установленных организатором соревнований может быть оштрафован уполномоченным персоналом на сумму до \$ 250

10.2 Апелляции

10.2.1 Решения принятые судьями на поле могут быть обжалованы у старшего судьи поля.

10.2.2. Ни один судья не может вернуть пораженного игрока в игру.

10.2.3 Решение старшего судьи поля является окончательным, за исключением решений об дисквалификации и удаления с соревнований.

10.2.4 Любой игрок или команда которые были дисквалифицированы от игры могут немедленно обжаловать решение об дисквалификации у Генерального Директора.

10.2.5. Команда может подать письменную жалобу Главному Судье относительно решений уполномоченного персонала, судьи ведущего подсчет очков, судьи или старшего судьи.

10.3 Изменение правил

10.3.1 Судьи имеют право интерпретировать, расширять и применять правила к ситуациям, которые не охвачены правилами.

10.3.2 Если в силу исключительных обстоятельств, возникают причины для модификации правил во время турнира, Главный Судья может внести изменения в правила, в следствии чего будет проведен сбор капитанов для информирования команд об изменениях или команды будут проинформированы на поле до начала их следующего матча.