

# ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ПЭЙНТБОЛ»

## СОДЕРЖАНИЕ

### ГЛАВА 1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ.

Раздел 1.1. Пэйнтбол

Раздел 1.2. Правила игры

### ГЛАВА 2. СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ФОРМАТЫ ИГР, ДИВИЗИОНЫ

Раздел 2.1. Соревновательные дисциплины

Раздел 2.2. Форматы игр

2.2.1. Форматы игр

2.2.2. Время матча и лимиты правила "милосердия"

2.2.3. Система сплит-матчей

Раздел 2.3. Дивизионная система

### ГЛАВА 3. РАСПИСАНИЕ, ПОСЕВ, РАУНДЫ СОРЕВНОВАНИЯ

Раздел 3.1. Расписание и посев.

3.1.1. Расписание

3.1.2. Посев

3.1.3. Определение победителя при равном количестве очков

Раздел 3.2. Раунды

3.2.1. Отборочный раунд

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

3.2.3. Четверть финал

3.2.4. Полуфинал

3.2.5. Финал

### ГЛАВА 4. ХОД ИГРЫ

Раздел 4.1. Подготовка к играм

4.1.1. Осмотр полей

4.1.2. Техническое совещание

Раздел 4.2. Выбор сторон

Раздел 4.3. Предыгровой осмотр маркеров

Раздел 4.4. Предыгровое хронографирование

Раздел 4.5. Хронографирование на поле

Раздел 4.6. Послеигровое хронографирование

Раздел 4.7. Инспекция снаряжения

## Раздел 4.8. Процедура старта игры (Начало игры)

### 4.8.4. Старт поинта

### 4.8.8. Фальстарт

### 4.8.13. Смена сторон

## Раздел 4.9. Перерыв (пит-стоп)

## Раздел 4.10. Время игры

## Раздел 4.11. ТАЙМАУТ

### 4.11.1. Игровой таймаут

### 4.11.2. Технический таймаут

## Раздел 4.12. Остановка игры

## Раздел 4.13. Конец игры

## Раздел 4.14. Нажатие кнопки

## Раздел 4.15. Захват базы

## Раздел 4.16. Водружение флага

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

## Раздел 4.18. Выбрасывание полотенца

## Раздел 4.19. Правило «60 секунд»

## Раздел 4.20. Овертайм

### 4.20.9. Овертайм 1

### 4.20.10. Овертайм 2

### 4.20.11. Овертайм 3

## Раздел 4.21. Подписание протокола игры

### 4.21.7. Спорные ситуации в итоговых результатах

## Раздел 4.22. Неявка или техническое поражение.

## Раздел 4.23. Ход матча

## ГЛАВА 5. РЕЗУЛЬТАТ ИГР И ОЧКИ

### Раздел 5.1. Результат игр

### Раздел 5.2. Рейтинг турнира

### Раздел 5.3. Определение победителя при равном количестве очков

## ГЛАВА 6. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ, КОНФИГУРАЦИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

### Раздел 6.1. Размер поля и требования

### Раздел 6.2. Пит-зоны

## ГЛАВА 7. КОМАНДЫ, СОСТАВЫ, РОСТЕРЫ И ЗАЯВКИ

### Раздел 7.1. Участники команды

#### 7.1.1. Игроки

- 7.1.2. Пит-команда
- 7.1.3. Представитель команды
- 7.1.4. Тренер
- 7.1.5. Капитан команды.
- 7.1.6. Обязанности участников соревнований.
- Раздел 7.2. Состав команд, заявка и регистрация участников
- Раздел 7.3. Переходы и трансферные окна
- Раздел 7.4. Заявки (ростер)
- Раздел 7.5. Идентификационная карточка игрока (ID-карта)

## ГЛАВА 8. ПЭЙНТБОЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Раздел 8.1. Общие рекомендации
- Раздел 8.2. Воздушная система
- Раздел 8.3. Маркер
- Раздел 8.4. Требования к режиму стрельбы и нарушения
- Раздел 8.5. Ствол
- Раздел 8.6. Фидер
- Раздел 8.7. Заглушки
- Раздел 8.8. Маска
- Раздел 8.9. Одежда
- Раздел 8.10. Защитная одежда
- Раздел 8.11. Пэйнтбольные шары
- Раздел 8.12. Другое оборудование
- Раздел 8.13. Запрещенное оборудование

## ГЛАВА 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ

- Раздел 9.1. Поражения игроков
- Раздел 9.2. Проверка игроков
- Раздел 9.3. Игроки и попадания
- Раздел 9.4. Проверка на поражение (пейнт-чек)

## ГЛАВА 10. СИСТЕМА ШТРАФОВ

- Раздел 10.1. Голосовые предупреждения
- Раздел 10.2. Удаление игрока из игры (выведение игрока с поля)
- Раздел 10.3. Майнер штраф. Штраф "один-за-одного"
- Раздел 10.4. Мейджер штраф. Штраф "два-за-одного"
- Раздел 10.5. Штраф ГросМейджер. Штраф "три-за-одного"
- Раздел 10.6. Правило «Недостаточного количества игроков на поле»

Раздел 10.7. Договорной матч

## ГЛАВА 11. НАКАЗАНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Раздел 11.1. Ответственность игроков команд

Раздел 11.2. Ответственность зрителей

Раздел 11.3. Наказания игроков

Раздел 11.4. Удаление игрока

Раздел 11.5. Дисквалификация команды

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

Раздел 11.7. Сознательное пэйнтбольное поведение

Раздел 11.8. Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение

Раздел 11.9. Порядок наложения штрафов

## ГЛАВА 12. СУДЬИ И ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА

Раздел 12.1. Команда судей

Раздел 12.2. Судейство

Раздел 12.3. Судейские жесты и флаги

## ГЛАВА 13. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

## ГЛАВА 14. ПЕРЕЧЕНЬ ОПРЕДЕЛЕНИЙ

## **ГЛАВА 1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ.**

### **Раздел 1.1. Пэйнтбол**

Настоящие правила разработаны в соответствии с международными правилами и стандартами.

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

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

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

В зависимости от вида соревнований количество игроков в команде на игру должно быть: три, пять, семь или десять человек.

### **Раздел 1.2. Правила игры**

Знание и понимание правил вида спорта "Пэйнтбол" является ответственностью игроков и всех участников любой из всех участвующих команд. Участие в соревновании является согласием с данными Правилами.

Если значение любой из частей данных Правил не ясно, то наиболее простая и соответствующая основным положениям Правил интерпретация будет считаться правильной. Пробелы в правилах не являются лазейкой. В случае, когда приводятся примеры - они не являются суммой всех возможных вариантов, а лишь демонстрируют пример.

## **ГЛАВА 2. СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ФОРМАТЫ ИГР, ДИВИЗИОНЫ**

### **Раздел 2.1. Соревновательные дисциплины**

Соревнования по пэйнтболу проводятся по пяти дисциплинам:

- Игра 3 чел. x 3 чел.
- Игра 5 чел. x 5 чел.
- Игра 7 чел. x 7 чел.
- Игра 10 чел. x 10 чел.
- Прикладная игра (2-15 чел.) x (2-15 чел.).

### **Раздел 2.2. Форматы игр**

#### **2.2.1. Форматы игр:**

2.2.1.1. Формат игры "классический пэйнтбол": цель игры захватить флаг на базе соперника и занести его на домашнюю базу. Захватывать, переносить и обмениваться флагом могут только непопавшие игроки. Для победы в матче достаточно один раз это реализовать.

2.2.1.2 Формат игры "пятерки" (5М формат): цель игры дотронуться до базы соперника непораженным. Для победы в матче достаточно один раз это реализовать. Игрокам разрешается использовать только маркера с механическим спуском.

2.2.1.3 Формат игры "Хball": цель игры захватить базу соперника или нажать на кнопку на базе соперника непораженными игроком определенное количество раз за отведенное время (серия поинтов).

\*ХBall: 10 минут чистого игрового времени, до 5 побед.

\*ХBallLight: 10 минут чистого игрового времени, до 4 побед.

\*ХBallSuperLight: 8 минут чистого игрового времени, до 3 побед.

\*ХBallUltraLight: 6 минут чистого игрового времени до 2 побед.

\* WPBO ХBall: ограниченное количество игрового времени, неограниченное количество побед с применением правила "милосердия". Количество игрового времени устанавливается организаторами соревнования и может менять в зависимости от Дивизиона.

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

\* 1 фидер максимальной вместимостью 280 шаров,

\* 2 тубы максимальной вместимостью 140 шаров.

\* На поле игроки, принимающие участие в текущем поинте, имеют право обмениваться тубами друг с другом, чтобы общее количество туб на поле у одной команды не превышало количества игроков \* 2.

2.2.1.5. Формат игры "Прикладная игра":

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

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

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

## 2.2.2.Время матча WPBO ХBall и лимиты правила "милосердия":

2.2.2.1. Матчи в формате WPBO ХBall используют правило "милосердия", основанное на разнице в количестве выигранных поинтов командами. Организатор устанавливает точную разницу в количестве поинтов для Правила "милосердия" для каждого соревнования.

2.2.2.2. Разница в количестве поинтов правила "милосердия" может меняться в зависимости от дивизиона.

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

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

### **2.2.3. Система сплит-матчей**

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

- \* Команды А и Б играют поинт, за которым последует перерыв между поинтами. Во время перерыва между поинтами команд А и Б, команды В и Д играют поинт.
- \* Перерыв между поинтами двух игр в формате системы сплит-матчей может быть от 30 секунд до 2 минут в зависимости от специальных условий соревнования.
- \* В случае, если матч (команд А и Б) или (Команд В и Д) закончился, оставшийся матч продолжится со стандартным двухминутным перерывом между поинтами.

## **Раздел 2.3. Дивизионная система**

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

2.3.2. Классификация Дивизионов:

- \* Первый Дивизион. Наивысший профессиональный Дивизион = формат XBall/WPBO XBall
- \* Второй Дивизион = XBall Light
- \* Третий Дивизион = XBall SuperLight
- \* Четвертый Дивизион = XBall UltraLight/Классический пэйнтбол

2.3.3. Дивизионная система соревнования может быть применена только в рамках одной соревновательной дисциплины. Разные соревновательные дисциплины не могут быть объединены в одну дивизионную систему. Каждая соревновательная дисциплина на одном соревновании должна иметь собственную дивизионную систему.

2.3.4. Допускается проведение соревнования без деления команд на Дивизионы.

2.3.5. Форматы игр, структура раундов могут меняться в Дивизионах одной соревновательной Дисциплины.

## **ГЛАВА 3. РАСПИСАНИЕ, ПОСЕВ, ХОД ИГРЫ И РЕЙТИНГ СОРЕВНОВАНИЯ.**

### **Раздел 3.1. Расписание и посев.**

#### **3.1.1. Расписание.**

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

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

#### **3.1.2. Посев.**

3.1.2.1. Посев команд осуществляется перед началом соревнований при составлении расписания.

3.3.2.2. На первом этапе соревнований серии команды сеются по схеме змейкой в алфавитном порядке на основании написания названия команды на официальном языке соревнований, при этом во внимание не принимаются название города, страны или слово “команда”. Название команды на официальном языке соревнований подается представителем команды вместе с заявкой и не может быть изменено в течении серии соревнования.

3.1.2.3. Схема посева змейкой в алфавитном порядке:

Группа А	Группа Б	Группа В
А	Б	В
Е	Д	Г
Ж	З	И

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

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

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

## Раздел 3.2. Раунды

### 3.2.1. Отборочный раунд

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

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

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

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

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

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

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

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

3.2.1.6. Отборочный раунд в формате игр "классический пэйнтобол".

В формате игр "классический пэйнтобол" команды играют отборочный раунд по круговой системе в своей группе, но не менее 8-ми отборочных игр на команду.

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



### 3.2.1.7. Отборочный раунд в формате игр "ХBall".

В формате игр "ХBall" команды играют отборочный раунд по круговой системе в своей группе, но не менее 3-х отборочных игр на команду.

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

### 3.2.2. 1/16, 1/8 финала и четверть финал (раунды на вылет)

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

3.2.2.2. Раунды на вылет в соревновании определяются следующим способом:

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

Пример Четвертьфинальные пары:

A1 – джокер 1

A2 – джокер 2

B1 – B2

B2 – B1

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

Пример Четвертьфинальные пары:

A1 – Г2

A2 – Г1

B1 – B2

B2 – B1

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

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

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

A1 – B2

A2 – B1

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

### **3.2.3. Четверть финал.**

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

### **3.2.4. Полуфинал.**

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

Победитель игры 1 против Победителя игры 4

Победитель игры 2 против Победителя игры 3

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

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

### **3.2.5. Финал.**

Победитель Финала за 1-2 место выигрывает соревнование и занимает 1 место в рейтинге.

Проигравшая команда занимает второе место в соревновании и рейтинге.

Победитель Финала за 3-4 место занимает третье место в соревновании и рейтинге. Проигравшая команда занимает четвертое место в соревновании и рейтинге. В случае если матч за 3 и 4 место не проводится, то распределение команд по этим местам будет проведено в соответствии с пунктом 5.2.3.1.

## **ГЛАВА 4. ХОД ИГРЫ**

### **Раздел 4.1. Подготовка к играм.**

#### **4.1.1. Осмотр полей**

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

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

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

#### **4.1.2. Техническое совещание.**

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

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

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

4.1.2.4. На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:

- \* последние дополнения и изменения к правилам и регламенту данных соревнований;
- \* выдача расписания игр по группам и объяснением форматов игр и структуры раундов соревнования;
- \* информация о работе дополнительных служб (тех. часть, буфет и т.д.);
- \* ответы на вопросы;

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

- \* место проведения турнира, включая схемы проезда;
- \* схемы полей;
- \* форму регистрационной заявки и требования к ней;
- \* форматы игр и структуры раундов соревнования для каждого Дивизиона;

4.1.4. Сбор судейской бригады будет проводиться накануне каждого турнира, время и место проведения сбора судей будет определено Главным Судьей соревнования. Целью сбора судей является инструктаж судейской бригады, ознакомление с расписанием, правилами и задачами на поле.

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

## **Раздел 4.2. Выбор сторон.**

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

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

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

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

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

## **Раздел 4.3. Предыгровой осмотр маркеров**

4.3.1. Перед каждой игрой будет проведен предыгровой осмотр маркеров, которыми участники будут играть на соревновании, в ходе которого каждый маркер должен быть отхронографирован и осмотрен на предмет соответствия правилам разрешенных маркеров. Предыгровой осмотр будет проведен на поле перед стартом игры по расписанию.

4.3.2. Судьи возьмут и детально изучат маркер игрока на предмет:

- (а) Изменений ствола, фидера или системы подачи шаров.

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

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

4.3.4. Процедура проверки маркеров

(а) Тест на реактив - все маркера будут проверены на реактив тригеров (курков). Любой судья проведет серию выстрелов из маркера (очередь выстрелов), не превышающую 5 секунд за 1 очередь выстрелов. Для проверки судья, проводящий инспекцию, перестанет нажимать на триггер (курок), после чего маркер не должен делать более одного дополнительного выстрела после последней активации триггера (курка) с максимальной задержкой 100 миллисекунд. Любой маркер, делающий более одного дополнительного выстрела после последней активации триггера (курка) с максимальной задержкой 100 миллисекунд, будет считаться маркером с реактивом и не будет разрешен к использованию на поле.

(б) Скорость и режим стрельбы - все маркера должны пройти хронографирование перед использованием на поле. Хронографирование проводит судья с использованием хронографа судейской бригады. Максимально разрешенная скорость вылета шара 300 футов в секунду. Режим стрельбы будет проверен перед началом игры, а так же может быть проверен в любое другое время. Максимально разрешенный режим стрельбы 10.5 шаров в секунду (bps).

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

4.3.6. Игроки, у которых нет возможности привести маркера в соответствие с правилами в виду отсутствия достаточного времени, согласно установленному расписанию начала игры, могут выбрать или выйти на поле без своего маркера и играть или остаться в пит-зоне.

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

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

#### **Раздел 4.4. Предыгровое хронографирование.**

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

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

4.4.3. Каждый игрок имеет право сделать не более трех не хронографируемых выстрелов при предыгровом хронографировании.

4.4.4. Каждый игрок обязан сделать не менее трех хронографируемых выстрелов при предыгровом хронографировании.

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

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

## **Раздел 4.5. Хронографирование на поле**

4.5.1. Хронографирование на поле может быть произведено в любой момент игры по инициативе любого полевого судьи, чтобы выявить увеличение скорости вылета шара свыше разрешенной нормы или изменение темпа стрельбы относительно разрешенного. Судья должен найти возможность провести хронографирование на поле с минимальным вторжением в ход игры.

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

4.5.3. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость, превышающую 300, но не более 310 футов в секунду включительно, будет выведен из игры.

4.5.4. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость, превышающую 310, но не более 324 футов в секунду включительно, будет выведен из игры и получит Майнер штраф (1-за-1).

4.5.5. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость 325 футов и выше в секунду, будет выведен из игры и получит Мейджер штраф (2-за-1).

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

4.5.7. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча стреляет 2 выстрела в диапазоне от 10,9 до 12,4 fps включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1), который будет применен в следующем за этим поинте, а поинт, в котором было выявлено данное нарушение будет автоматически засчитан команде-оппоненту.

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

4.5.9. В случае, если на игровом поле остались в игре игроки только одной команды, а основное время матча не остановлено, судьи имеют право производить хронографирование игроков неограниченное количество раз согласно процедуре хронографирования на поле.

4.5.10. Маркер игрока, нажавшего на кнопку, занесшего флаг или захватившего базу, будет подвергнут хронографированию.

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

## **Раздел 4.6. Послеигровое хронографирование.**

4.6.1. Процедура послеигрового хронографирования может быть произведена любым полевым судьей выборочно у 3-х игроков каждой команды.

4.6.2. В случае превышения скорости, выявлении запрещенных режимов стрельбы, к игроку, чей маркер имеет нарушение будут применены штрафы и иные наказания.

## **Раздел 4.7. Инспекция снаряжения.**

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

4.7.2. Если снаряжение с нарушениями, указанными в соответствующем разделе данных правил, будет обнаружено до начала матча, игрок, чье снаряжение признано запрещенным, получит

предупреждение и будет иметь возможность устранить нарушение. Если после предупреждения игрок не устранил нарушения, он не будет допущен к игре. Если это будет обнаружено во время игры, данный игрок будет объявлен пораженным.

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

#### **Раздел 4.8. Процедура старта игры (Начало игры).**

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

4.8.2. После этого дается явно слышимый сигнал тридцати секундной готовности к началу игры: объявление Судьи-информатором "Тридцать" или иной электронный сигнал.

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

4.8.4. Старт поинта.

\* Обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличный от других звуков). Сигнал старта поинта должен быть произведен при старте каждого поинта. В случае, если не используется никакая электронная система, может быть использован свисток или другое подобное устройство.

\* Все судьи на поле опускают руки вниз, подтверждая старт поинта.

4.8.5. Команда может начать поинт в равном или меньшем составе игроков для соревновательной дисциплины текущего турнира.

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

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

4.8.7. Игрок имеет право выйти на поле не позднее, чем за одну секунду до сигнала старта поинта, при этом на момент сигнала старта поинта он должен находиться в границе игрового поля. В таком случае ему необходимо выполнить полную процедуру старта игры. Игрок должен непораженным коснуться стартовой базы стволом и начать игру согласно правилам. Поражение, коммуникация с членами команды, стрельба и иные действия игрока, не выполнившего процедуру старта, приведут к его удалению с поля и наложению штрафа по решению любого полевого Судьи, находящегося в зоне видимости данного игрока.

4.8.8. Фальстарт.

4.8.8.1. Любой игрок, осуществивший фальстарт оторвав кончик ствола или руку от стартовой базы до начала звукового сигнала старта игры, не будет автоматически выведен из игры, если он немедленно после осуществления фальстарта вернется в стартовую позицию у стартовой базы (касание базы).

4.8.8.2. Даже если звуковой сигнал старта игры прозвучал до того, как игрок вернулся в стартовую позицию, он все еще может это сделать и затем начать игру. Если игрок не возвращает ствол к стартовому баннеру до или же после звукового сигнала старта, он становится пораженным игроком.

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

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

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

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

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

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

4.8.13. Смена сторон.

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

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

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

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

## **Раздел 4.9. Перерыв (пит-стоп)**

4.9.1. Перерыв следует по завершении каждого поинта.

4.9.2. Отсчет оставшегося времени матча останавливается во время перерыва.

4.9.3. Стандартный перерыв составляет не менее двух минут.

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

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

## **Раздел 4.10. Время игры**

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

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

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

## **Раздел 4.11. ТАЙМАУТ**

4.11.1. Игровой таймаут

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

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

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

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

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

#### 4.11.2. Технический таймаут

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

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

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

### Раздел 4.12. Остановка игры.

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

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

4.12.3. Судьи должны запомнить расположение всех игроков на поле на момент остановки игры, полевые судьи должны убедиться, что все игроки остаются на своих позициях. После разрешения или исчезновения проблемы, вызвавшей остановку игры, полевые судьи должны разместить оставшихся в игре игроков на позициях, которые они занимали на момент остановки игры, и Старший Судья поля возобновит игру согласно правилам, описанным в разделе старта игры.

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

4.12.5. В случае остановки игры из-за чрезвычайной ситуации, или ином случае, Старший судья поля должен остановить таймер игры. Для возобновления игры будет применена процедура "старта игры" данных правил. Время начнет идти с начала возобновления игры.

4.12.6. В случае, если игра должна быть остановлена по причине чрезвычайной ситуации, Старший судья может проинструктировать игроков положить маркера на землю до тех пор, пока не сочтет, что игровое поле вновь безопасно.

### Раздел 4.13. Конец игры.

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

4.13.2. Окончанием поинта является любая из следующих ситуаций:

\* Игрок нажал на кнопку на стартовой базе.

\* Успешное водружение флага.

\* Успешный захват базы.



- \* В случае поражения всех игроков одной команды (для прикладной игры)
- \* В случае добровольного признания поражения одной из команд (для прикладной игры)
- \* Удаление всех игроков обеих команд с поля.
- \* Тренер одной из команд выкинул полотенце.
- \* Наложение штрафа "2 или более - за-1" в последние 60 секунд основного времени или в последние 60 секунд овертайма.
- \* Команда начала игру в количестве игроков, превышающем правила или обозначенном Старшим Судьей поля.
- \* Если последний игрок команды на поле получает Майнер (1-за-1), Мейджер (2-за-1) или ГросМейджер (3-за-1) штраф. В таком случае игра останавливается и очки присуждаются команде-сопернице.
- \* В случае, если игрок получает Майнер, Мейджер или ГросМейджер штраф, а у команды нет достаточного количества непораженных игроков, чтобы исполнить штраф. В таком случае очко присуждается команде-оппоненту.
- \* Если основное время игры закончилось.

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

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

#### **Раздел 4.14. Нажатие кнопки**

4.14.1. Кнопки должны быть установлены на обеих стартовых базах.

4.14.2. Любой непораженный игрок может нажать кнопку на базе.

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

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

4.14.5. Если игрок, нажавший на кнопку, оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 fps, то на команду будут наложены соответствующие штрафы. Если после наложения штрафов на поле остаются непораженные игроки, Старший Судья поля должен объявить "продолжение игры" (поле в игре).

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

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

4.14.8. В случае, если игрок, нажавший кнопку, получает штраф и на поле нет достаточного количества непораженных игроков его команды для исполнения штрафа, то в результате этого поинт будет автоматически засчитан команде-оппоненту. Команда, к которой был применен штраф, так же должна будет начать следующий поинт с меньшим количеством игроков, чтобы полностью выполнить наложенный штраф.

4.14.9. В случае, если игрок, нажавший кнопку получает штраф и на поле есть точное количество непораженных игроков его команды для исполнения штрафа, но в результате на поле не останется

непораженных игроков, то поинт будет считаться "без очка" и никакие очки не будут засчитаны ни одной из команд.

#### **Раздел 4.15. Захват базы**

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

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

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

4.15.4. Если игрок, захвативший базу, оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 fps, то на команду будут наложены соответствующие штрафы. Если после наложения штрафов на поле остаются непораженные игроки, Старший Судья поля должен объявить "продолжение игры" (поле в игре).

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

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

4.15.7. В случае, если игрок, захвативший базу, получает штраф и на поле нет достаточного количество непораженных игроков его команды для исполнения штрафа, то в результате этого поинт будет автоматически засчитан команде-оппоненту. Команда, к которой был применен штраф, так же должна будет начать следующий поинт с меньшим количеством игроков, чтобы полностью выполнить наложенный штраф.

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

#### **Раздел 4.16. Водружение флага.**

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

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

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

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

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

4.16.5. Если игрок, водрузивший флаг, оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 fps, то на команду будут наложены соответствующие штрафы. Если после наложения штрафов на поле остаются непораженные игроки, Старший Судья поля должен объявить "продолжение игры" (поле в игре).

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

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

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

4.16.9. В случае наложения штрафа Майнер (1-за-1), Мейджер (2-за-1) или ГросМейджер (3-за-1), если для исполнения штрафа недостаточно непораженных игроков, то флаг команды-нарушителя считается захваченным и водруженным соперником, а за каждого недостающего для наложения штрафа игрока команде-сопернику засчитываются коэффициентные очки как за непораженного игрока.

4.16.10. В случае, если игрок, занесший флаг, получает штраф и на поле есть точное количество непораженных игроков его команды для исполнения штрафа, но в результате на поле не останется непораженных игроков у обеих команд, то очки в игре будут присвоены согласно правилу присвоения очков для формата "классический пэйнтбол".

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

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

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

4.17.3. Если игрок, взявший базу (водрузивший флаг), оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 fps и/или имеет запрещенный режим стрельбы, ему присуждается штраф (ГросМейджер) и судья немедленно дает команду спустить флаг.

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

#### **Раздел 4.18. Выбрасывание полотенца**

4.18.1. В любой момент во время поинта, команда может принять решение завершить его, выбросив полотенце и отдав очко команде-сопернику.

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

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

## **Раздел 4.19. Правило «60 секунд»**

4.19.1. Правило "60 секунд" применяется только для последних 60 секунд основного времени и овертайма во всех форматах игр, кроме формата "классический пэйнтбол".

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

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

## **Раздел 4.20. Овертайм**

4.20.1. Организаторы соревнования могут выбрать один из двух вариантов подведения итогов матчей в отборочном раунде:

4.20.1.1. Матчи соревнования в отборочном раунде могут заканчиваться ничьей в случае, набора обеими командами одинакового количества очков по истечении основного времени. В таком случае обе команды получают равно количество призовых очков за матч. Количество очков за ничью должно быть больше, чем за поражение, но меньше чем за победу в матче.

4.20.2.1. Матчи соревнования в отборочном раунде не могут заканчиваться ничьей в случае, набора обеими командами одинакового количества очков по истечении основного времени. В таком случае по истечении игрового времени команды сыграют овертайм.

4.20.2. Организаторы могут выбрать один из трех вариантов проведения овертайма для матчей отборочного раунда, если при подведении итогов матча недопустима ничья.

4.20.3. Формат овертайма, который выбирается для использования на соревновании, должен быть выбран и опубликован до начала турнира. Формат овертайма может быть меняться в разных Дивизионах.

4.20.4. В случае, если ни один из форматов овертайма не используется, а по истечении игрового времени в матче отборочного раунда команды набрали равное количество очков, то матч закончится ничьей.

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

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

4.20.7. В ситуации, если ни одна из команд не заработала очков в овертайме и на поле не осталось ни одного непораженного игрока у обеих команд, а игровое время овертайма осталось, то этот поинт считается завершенным "без очка". После 2-х минутного перерыва команды продолжают матч овертайма согласно оставшемуся времени овертайма до полного его истечения или победы одной из команд. Продолжение матча овертайма начнется согласно процедуре старта игры.

4.20.8. Правило "60 секунд" применяется во время последних 60 секунд овертайма.

4.20.9. Овертайм 1

4.20.9.1. Если две команды сыграли в ничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 3-х минутный овертайм 5-на-5.

20.9.2. Если овертайм заканчивается без присвоения очка, то команда, сохранившая наибольшее количество игроков в игре побеждает.

4.20.9.3. Если овертайм заканчивается без присвоения очка, и обе команды сохранили равное количество игроков в игре, то команда, игрок которой продвинулся дальше всех на поле, побеждает.

4.20.9.4. Если согласно регламенту соревнования, команды не могут заканчивать игры в ничью, то: если игроки обеих команд находятся на одинаково удаленных позициях, тогда победитель будет определен в 2-х минутном матче 1-на-1. Согласно процедуре Овертайма 2.

#### 4.20.10. Овертайм 2

4.20.10.1. Если две команды сыграли в ничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 5-ти минутный овертайм 5-на-5.

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

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

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

4.20.10.5. Если оба игрока находятся на одинаково удаленных дистанциях, то команды должны выбрать по одному другому игроку и будет сыгран второй матч 1-на-1 по истечении одномоментного перерыва.

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

#### 4.20.11. Овертайм 3

4.20.11.1. Если две команды сыграли в ничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 5-ти минутный овертайм 5-на-5.

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

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

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

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

### **Раздел 4.21. Подписание протокола игры.**

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

4.21.2. Капитаны обеих команд должны подписать протокол игры.

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

4.21.4. Любое исправление, сделанное в протоколе игры, должно быть заверено (подписано) Старшим Судьей, кроме случаев, когда исправление касается объективных математических ошибок. Протокол игры так же может быть заверен (подписан) Судьей-информатором.

4.21.5. В случае, когда один или два капитана команд не согласны с содержанием протокола игры и поэтому не подписывают протокол, Старший Судья может принять решение либо внести исправление и/или утвердить протокол самолично.

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

4.21.7. Спорные ситуации в итоговых результатах.

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

4.21.7.2. Для восстановления ситуации, заявленной как “спорная”, капитан команды может с разрешения Старшего судьи пригласить игрока, заявляющего о данной ситуации.

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

4.21.7.4. В случае отказа от подписи протокола капитан должен весомерно и кратко обосновать свой отказ.

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

4.21.7.6. В исключительных случаях для окончательного решения Старший Судья может пригласить Главного судью соревнования.

## **Раздел 4.22. Неявка или техническое поражение.**

4.22.1. Техническое поражение будет приписано любой команде в случае:

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

\* не прохождения регистрации команды в день турнира установленным организатором способом,

\* не появлении на предыгровом хронографировании заблаговременно,

\* не выхода на поле в начале любого своего матча.

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

4.22.3. Команда, которая по расписанию должна была играть с командой, которой приписано техническое поражение, получит максимальное количество очков и максимальную разницу между выигранными и проигранными поинтами в зависимости от формата (Максимальную разницу очков согласно правилу Милосердия для дивизиона). Команда с техническим поражением получит зеркальные очки этому результату.

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

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

## **Раздел 4.23. Ход матча**

4.23.1. Во время поинта любой из команд запрещены любые подсказки и сигналы из пит-зоны, а так же из зоны зрителей. Подсказками будут считаться любые звуковые сигналы, в том числе с использованием любых электрических или механических приспособлений, слова, жесты, таблички, а также любая другая невербальная коммуникации и иные способы коммуникации с игроками на поле.

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

4.23.3. Время матча включает в себя:

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

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

## **ГЛАВА 5. РЕЗУЛЬТАТ ИГР И ОЧКИ**

### **Раздел 5.1. Результат игр**

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

- \* Победа, ничья или поражение в матче
- \* Коэффициентные очки (PO) для формата игры "классический пэйнтбол": очки насчитываются в соответствии с числовой разницей между количеством сохраненных игроков команды-победителя и команды-соперника в конце игры.
- \* Коэффициентные очки для остальных форматов игр: разница между выигранными и проигранными поинтами команды за матч.

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

5.1.2.1. В соревновательных дисциплинах в формате "классический пэйнтбол":

- \* 3 очка за успешный занос флага;
- \* 2 очка за захват флага. Захватом флага считается, если флаг был захвачен с базы соперника непораженным игроком. Если игроки обеих команд захватили флаги с базы соперников, но не занесли их, то очки присуждаются команде, игрок которой захватила флаг первой;
- \* 1 очко за ничью. Игра сыграна в ничью, если флаг не был захвачен ни одной из команд.
- \* 0 очков за проигрыш.
- \* В случае успешного заноса флага, результаты захвата флага в расчете очков не учитываются.
- \* Количество захватов флага не суммируется при расчете очков.
- \* В случае успешного заноса флага любой из команд, захват флага другой командой при расчете очков не учитывается.

1.2.2. В соревновательной дисциплине "Прикладная игра":

- \* 1 очко за минуту удержания нейтральной базы;
- \* 1 очко за минуту удержания своей домашней базы;
- \* 3 очка за минуту удержания домашней базы противника;
- \* 30 очков за первый захват базы противника.
- \* 10 очков за первый захват центральной базы.

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

- \* Нажатие кнопки на стартовой базе соперника или захват базы непораженным игроком.
- \* Выбрасывание полотенца тренером команды-оппонента.
- \* Наложение Мейджер или ГросМейджер штрафов в последние 60 секунд основного времени или последние 60 секунд овертайма.
- \* Команда-соперница начинает игру в количестве игроков, большем, чем установлено правилами соревновательной дисциплины или чем установил Старший Судья поля (начало игры в меньшем количестве).
- \* Последний игрок команды-соперника получает Майнер "1-за-1", Мейджер "2-за-1" или ГросМейджер "3-за-1".
- \* Игрок команды-соперника получает штраф Майнер "1-за-1", Мейджер "2-за-1" или ГросМейджер "3-за-1" и для реализации наложенного штрафа на поле нет достаточного количества непораженных игроков этой команды.
- \* Команда-оппонент использует маркер, не соответствующий требованиям разделов 8.3 и 8.4 данных правил.

5.1.2.3.1. Очки начисляются в конце каждого поинта Старшим Судьей.

5.1.2.3.2. Командам зачисляются следующие призовые очки за матч:

- \* 1 очко за победу. Победой в матче считается получение одной из команд необходимого количества выигранных поинтов для победы в матче, наибольшее количество выигранных поинтов по истечении основного времени или согласно правилу "милосердия" для формата WPBO XBall.
- \* 0 очков за проигрыш в матче.
- \* Команда также получает коэффициентные очки за разницу выигранных и проигранных поинтов в матче (PO). Такие очки рассчитываются в соответствии с числовой разницей между количеством выигранных поинтов своей команды и команды соперников в конце матча.
- \* Очки могут варьироваться от положительных, например 1(+4), к отрицательным, например 0(-4).

5.1.2.4. Коэффициентные очки (PO) учитываются только в случае равенства суммы призовых очков за все матчи раунда для всех форматов игр.

## **Раздел 5.2. Рейтинг турнира**

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

5.2.2. Формула подсчета рейтинговых очков:

$$R = (\text{позиция команды} / \text{число команд}) \\ [(1-R) \times 200] + 5 = \text{очки}$$

5.2.3. Первые 4 места в рейтинге определяются в финальных играх. В случае если матч за 3 и 4 место не проводится, то распределение команд по этим местам будет определено согласно пункту 5.2.3.1.

5.2.3.1. Рейтинг команд, проигравших четвертьфиналы и 1/8 финала, рассчитываются следующим образом:

- \* По разнице между количеством выигранных и проигранных поинтов
- \* По по наивысшему количеству выигранных поинтов



- \* По результатам последней личной встречи.
- \* по наивысшему числу выигранных очков за весь турнир
- \* По разнице в количестве выигранных и проигранных очков за весь турнир
- \* По наибольшему количеству выигранных матчей за весь турнир.
- \* по посеvu

5.3.2.2. Рейтинг команд, проигравших отборочные игры рассчитывается следующим образом:

- \* по количеству выигранных матчей
- \* по результатам личных встреч
- \* по разнице между количеством выигранных и проигранных очков
- \* по наивысшему числу выигранных очков
- \* по результатам личных встреч
- \* по посеvu

5.2.4. Дисквалифицированная команда и команда, снявшаяся с турнира позднее, чем за 7 дней до соревнования, будет учтена при расчете общего рейтинга соревнования, но не получит очков.

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

- \* После 1/4 турниров серии – 80%,
- \* После 2/4 турниров серии – 60%,
- \* После 3/4 турниров серии – 40%.

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

### **Раздел 5.3. Определение победителя при равном количестве очков**

5.3.1. Равное количество очков - это полное совпадение сумм показателей призовых, а так же квалификационных очков команд в текущем раунде.

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

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

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

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

5.3.6. В случае равных показателей очков, ничья будет разорвана в порядке убывания значимости:

- \* По числу выигранных матчей, затем

- \* Количеству выигранных матчей среди команд, набравших одинаковое количество очков, затем
- \* По личной встрече команд, набравших одинаковое количество очков, затем
- \* По разнице выигранных и проигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
- \* По количеству всех присужденных очков во всех матчах текущего раунда, затем
- \* По наибольшему количеству оставшегося времени в выигранных матчах/играх (общее количество времени, оставшегося в каждом из выигранных матчей), затем
- \* По наименьшему оставшемуся времени в проигранных матчах/играх (Общее количество оставшегося времени в каждом проигранном матче), затем
- \* По посеvu на турнир.

5.3.7. В случае, если в раунде нет личных встреч, то определение победителя среди команд с равным количеством очков, будет произведено в порядке убывания значимости:

- \* По количеству выигранных матчей, затем
- \* По разнице выигранных и проигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
- \* По количеству всех присужденных очков во всех матчах текущего раунда, затем
- \* По наибольшему количеству оставшегося времени в выигранных матчах/играх (общее количество времени, оставшегося в каждом из выигранных матчей), затем
- \* По наименьшему оставшемуся времени в проигранных матчах/играх (Общее количество оставшегося времени в каждом проигранном матче), затем
- \* По посеvu на турнир.

## **ГЛАВА 6. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ, КОНФИГУРАЦИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ**

### **Раздел 6.1. Размер поля и требования**

6.1.1. Игровое поле должно иметь прямоугольную форму с линейной разметкой 3x3 метра.

6.1.2. Размеры игрового поля обуславливаются соревновательными дисциплинами:

- \* 3 чел. x 3 чел. : не менее 30x15 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 15 укрытий
- \* 5 чел. x 5 чел. : 45x36 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 35 укрытий.
- \* 7 чел. x 7 чел. : не менее 55x33 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 35 укрытий.
- \* 10 чел. x 10 чел.: не менее 80x40 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 50 укрытий.

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

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

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

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

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

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

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

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

6.1.5.2. Размеры ячеек защитной сетки должны быть не более 8мм.х8мм и высотой не менее 4-х метров в любой точке защитного периметра.

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

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

6.1.6.2. Укрытия должны быть устойчивы.

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

6.1.6.4. Любое укрытие не должно иметь царапающих поверхностей.

6.1.6.6. Перед установкой укрытий и использованием игрового поля, игровое поле должно быть очищено от мусора и травмоопасных предметов (битых стекол, гвоздей, металлических предметов, проволоки, камней и т.д.).

6.1.6.7. Ни один игрок не в праве менять расстановку поля в любое время. Преднамеренное изменение расстановки поля во время игры приведет к удалению игрока с поля. Любой игрок, меняющий расстановку поля в любое время до или во время турнира, будет удален с текущего турнира.

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

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

6.1.9. Для соответствия международным требованиям и стандартам поле должно быть оборудовано электронными табло, кнопками на базах, управляющей консолью и громкими звуковыми сигналами.

6.1.10. Для формата игр "классический пэйнтобол" каждое игровое поле должно иметь флаги.

6.1.10.1. На каждом поле должно быть два игровых флага для соревнований 3x3, 5x5, 7x7 и 10x10, вместо флага на базе допускается кнопка-гудок.

6.1.10.2. Размер флага должен быть не менее 30x60см. На каждом поле должен быть двойной комплект флагов контрастных цветов. Запасной флаг должен всегда быть готовым к вывешиванию в случае, когда водружение основного флага не засчитано.

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

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

6.1.11. Места для зрителей и технического персонала.

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

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

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

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

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

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

6.1.13. Каждая игровая площадка должна иметь зону хронографирования.

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

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

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

## **Раздел 6.2. Пит-зоны**

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

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

6.2.3. Ни один человек из команды не может использовать электронные или механические устройства, или усилители звука и голоса (как мегафон) для общения с другими людьми во время любого поинта команды.

6.2.4. Любая коммуникация из закрытой зоны подготовки к игре (пит-зоны) с игровым полем запрещена во время поинтов любой команды. На усмотрение судьи любые жесты, движения, звуки и иные невербальные элементы могут быть расценены как "коммуникация".

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

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

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

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

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

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

## **ГЛАВА 7. КОМАНДЫ, СОСТАВЫ, РОСТЕРЫ И ЗАЯВКИ**

### **Раздел 7.1. Участники команды**

#### **7.1.1. Игроки**

7.1.1.1. Только игроки, согласные с Правилами и Регламентом соревнования, могут принять в нем участие.

7.1.1.2. Игроки должны соблюдать турнирные Правила и Положения.

7.1.1.3. Игроки не должны вмешиваться в работу судей.

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

7.1.1.5. Каждому спортсмену присваивается дивизионная принадлежность. Дивизионная принадлежность определяется перед началом соревнования Комиссией РФП по составам на основании заявок и составов команд и результатов соревнований предыдущих лет на основании действующей процедуры.

#### **7.1.2. Пит-команда**

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

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

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

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

#### **7.1.3. Представитель команды**

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

7.1.3.2. Представитель команды является единственным лицом, уполномоченным обсуждать вопросы со Старшим Судьей или официальными лицами Турнира.

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

7.1.3.4. Один человек может выполнять обязанности Представителя команды и Тренера в одно и то же время.

#### **7.1.4. Тренер**

7.1.4.1. У каждой команды должен быть назначенный тренер.

7.1.4.2. Тренер должен находиться в пит-зоне в течение всей игры. Если тренер является так же игроком, он может выполнять функции тренера только находясь в пит-зоне.

7.1.4.3. Только назначенный тренер имеет право бросать полотенце, брать тайм-аут или просить объяснений о выведении игрока с поля (только у старшего Судьи и только когда Старший Судья не на поле и только в перерыве между играми).

#### **7.1.5. Капитан команды**

7.1.5.1. Капитаном команды является один из числа заявленных игроков.

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

7.1.5.3. Капитан команды, являясь ее представителем, принимает участие на техническом совещании.

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

7.1.6. Обязанности участников соревнований.

7.1.6.1. Участники должны знать и строго выполнять правила соревнований.

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

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

## **Раздел 7.2. Состав команд, заявка и регистрация участников**

7.2.1. В каждой команде должно быть установленное количество игроков:

\* В составе команды, выступающей в дивизионе 1 - без ограничений.

\* В составе команды дивизиона 2: не более двух игроков, имеющих дивизионную принадлежность "Дивизион 1" или "ПРО"

\* В составе команды дивизиона 3: не более двух игроков, имеющих дивизионную принадлежность "Дивизион 2", или одного игрока с дивизионной принадлежностью "Дивизион 1" и одного игрока с дивизионной принадлежностью "Дивизион 2".

\* В команде дивизиона 4: не более двух игроков, имеющих дивизионную принадлежность "Дивизион 3", или одного игрока с дивизионной принадлежностью "Дивизион 3" и одного игрока с дивизионной принадлежностью "Дивизион 2". Игроки с дивизионной принадлежностью "Дивизион 1" и "ПРО" запрещены к участию в составе команды дивизиона 4.

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

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

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

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

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

7.2.7. Игрок, который принимает участие или зарегистрирован под ложным именем будет дисквалифицирован как минимум на 3 турнира серии.

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

7.2.9. Только игроки, прошедшие регистрацию на соревнование у организаторов согласно регламенту, имеют право принимать участие в соревновании.

## **Раздел 7.3. Переходы и трансферные окна**

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

- дивизион команды выше или соответствует собственной дивизионной принадлежности,
- игрок не выступает за другие команды этого дивизиона на этом отборочном (групповом) этапе.

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

7.3.3. Переходы игроков между командами в рамках серии соревнований возможны с письменного разрешения капитанов обеих команд и должны быть завизированы проводящей Федерацией, а так же не должны нарушать регламент соревнования и правила трансфера игроков данной серии соревнования.

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

7.3.5. Финал соревнований:

Принять участие в финале серии соревнований имеют право игроки, внесенные в заявку команды и отмеченные Комиссией по составам, как фактически сыгравшие, не менее 50% отборочных (групповых) этапов соревнований с этой командой в группе (регионе), от которого эта команда отбиралась. После 3/4 отборочных (групповых) этапов серии, игрок должен остаться в составе только 1 команды того дивизиона и группы (региона), от которого планирует выступать на финале. В случае, если игрок после 3/4 отборочных (групповых) этапов продолжит выступать за другие команды любого дивизиона, он не будет допущен к участию в финале.

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

## **Раздел 7.4. Заявки (ростер)**

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

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

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

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

7.4.5. Игрок, играющий за две разные команды в одном дивизионе на одном соревновании, или выступающий за две разные команды на соревновании, если это запрещено регламентом, или отстраненный (дисквалифицированный) от участия в соревновании, будет немедленно отстранен от участия, а результаты всех игр, в которых он принял участие будут обнулены и защитаны как поражения.

7.4.6. Оригинал заявки передается с подписями и печатями представителем органа исполнительной власти субъекта РФ в области физической культуры и спорта и/или региональным отделением РФП организаторам соревнования в день игры с указанием фактических игроков, принимающих участие в текущем этапе соревнований.

## **Раздел 7.5. Идентификационная карточка игрока (ID-карта)**

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

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

7.5.3. Требования к идентификационной карточке игрока (ID-карте) или ее аналогу должны быть указаны в регламенте соревнования.

## **ГЛАВА 8. ПЭЙНТБОЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

### **Раздел 8.1. Общие рекомендации**

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

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

### **Раздел 8.2. Воздушная система**

8.2.1. Разрешены только воздушные и углекислые баллоны.

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

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

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

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

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

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

8.2.8. Баллоны высокого давления могут быть покрыты слоем неопрена в соображениях безопасности.

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

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

### **Раздел 8.3. Маркер**

8.3.1. Игроки могут использовать в игре только один маркер калибра 50 или 68, который состоит из одного ствола и одной системы курка (триггера). Триггеры двойного действия запрещены (т.е. способные производить за один цикл нажатия на триггер два выстрела).

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

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

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



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

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

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

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

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

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

8.3.10. Маркер, не содержащий электронных компонентов

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

- \* Должен делать только один выстрел если триггер зажат.

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

- \* Защитная рамка болта (ограничитель) должна быть расположена в штатном месте на всех маркерах, созданных на базе Autococker.

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

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

3.11.2. Защитная рамка болта (ограничитель) должна быть расположена в штатном месте на всех помповых маркерах, созданных на базе Autococker.

8.3.12. Триггер может состоять из одной или двух частей:

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

(б) Автоматический триггер, который состоит из триггера, который может быть зафиксирован в положении "вперед" во время цикла механизма помпы.

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

## **Раздел 8.4. Требования к режиму стрельбы и нарушения**

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

- \* Триггер был нажат и возвращен в исходное положение 4 раза подряд и

- \* Триггер был нажат и возвращен в исходное положение как минимум раз каждые 200 миллисекунд.

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

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

8.4.4. К игроку, чей маркер на игровом поле делает два выстрела в процессе хронографирования в диапазоне от 10,9 до 12,4 bps включительно, будет применен Мейджер штраф (2-за-1) (штраф будет применен в следующем поинте), а поинт в котором, было выявлено это нарушение, будет автоматически отдан команде-оппоненту.

8.4.5. К игроку, чей маркер на игровом поле делает два выстрела в процессе хронографирования в диапазоне 12,5 bps и выше, будет применен Мейджер штраф (2-за-1) (штраф будет применен в следующем поинте), а поинт в котором, было выявлено это нарушение, будет автоматически отдан команде-оппоненту. Игрок, который получил штраф, будет удален до конца турнира.

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

## Раздел 8.5. Ствол

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

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

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

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

8.5.5. Наклейки на столе запрещены.

## Раздел 8.6. Фидер

8.6.1. Фидер не может быть прозрачным.

8.6.2. Сплошной цвет фидера рекомендован, чтобы не вводить в заблуждение судейскую бригаду, но не является обязательным. Старший Судья, может запретить использование фидера, если считает, что его цвета могут ввести в заблуждение судейскую бригаду.

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

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

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

8.6.4.2. В некоторых дивизионах соревнований игроки должны иметь наклейку на фидере, содержащую номер игрока, состоящий из одной или двух цифр, размером 3,5 дюйма в высоту, в формате одного из трех утвержденных шрифтов (CompactBlk, Serpentine D

ofAgency). Такие наклейки должны быть размещены на видном месте на обеих сторонах фидера.

8.6.5. Прозрачные крышки фидеров и спидфиды разрешены.

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

## **Раздел 8.7. Заглушки**

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

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

8.7.2.1. Единственными исключениями в данном правиле являются:

- (а) Во время измерения скорости на станции хронографирования,
- (б) Во время тестовой стрельбы в специально оборудованном для этого месте,
- (в) На поле перед стартом игры.
- (д) Во время чистки маркера.

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

8.7.3. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если нет возможности идентифицировать участника с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.

## **Раздел 8.8. Маска**

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

8.8.2. Маски должны соответствовать стандартам EC & ASTM. Производители масок по запросу должны предоставить организатору соревнования результаты независимой экспертизы, подтверждающей соответствие или превосходство стандартов EC & ASTM, для всех масок, которые могут быть использованы участниками на турнире.

8.8.3. Маски должны быть надеты все время во всех зонах, где маркера находятся в активном состоянии, включая, но не ограничиваясь:

- \* Игровыми полями,
- \* Станциями хронографирования,
- \* Зонами пристрелки.

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

8.8.5. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если нет возможности идентифицировать нарушителя с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.

8.8.6. Все люди, находящиеся на поле, должны носить полную защиту лица в полной комплектации, выпущенной производителем. Защита лица и ушей на маске не должна быть вывернута или модифицирована в любой другой форме от ее оригинальной формы в любом месте и в любое время, где необходимо ношение маски.

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

## **Раздел 8.9. Одежда**

8.9.1. Каждый игрок может носить не более двух слоев одежды (Каждый слой одежды должен быть идентичен хлопковой футболке, с приблизительной плотностью 150г/м<sup>2</sup>).

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

8.9.3. Одежда должна состоять из одной пары защитных шорт (или дополнительных длинных подштанников при низких температурах) и одной (или двух при низких температурах) футболок с коротким или длинным рукавом.

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

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

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

8.9.7. Одежда игроков, включая штаны и джерси не должна быть рваной и поврежденной, должна хорошо сидеть и не должна быть слишком большого размера для игрока. Игроки не должны носить штаны и джерси, сделанные из сильнопитающего материала, такого как войлок или флис, или очень мягкого и скользкого материала, такого как нейлон или резина.

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

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

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

8.9.11. Игроки могут носить одну пару защитных перчаток.

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

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

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

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

8.9.14. Наклейки на одежде запрещены.

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

## **Раздел 8.10. Защитная одежда**

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

8.10.2. Игроки могут носить только один слой защиты рук и локтей, при условии что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.

8.10.3. Игроки могут носить только один слой защиты голени и коленей, при условии что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.

8.10.4. Игроки могут носить только один слой защиты груди, произведенной для использования в пэйнтболе, при условии что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Защита груди будет считаться одним из двух разрешенных слоев одежды.

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

8.10.6. Мужчины игроки могут носить защиту паха.

8.10.7. Игрокам рекомендуется носить неопреновую защиту шеи, состоящую из плотно сидящего неопрена полностью закрывающую шею по кругу, толщиной, не превышающей 2 см. Шарфы и подобные аксессуары запрещены.

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

## **Раздел 8.11. Пэйнтбольные шары**

8.11.1. Игрок может носить неограниченное количество пэйнтбольных шаров.

8.11.2. Шары, используемые на соревнованиях должны соответствовать стандартам EC & ASTM и отвечать экологическим требованиям лиги, не оставляя пятен.

8.11.3. Пэйнтбольные шары должны быть полностью водорастворимыми.

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

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

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

8.11.7. Запрещается:

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

## **Раздел 8.12. Другое оборудование**

8.12.1. Игроки могут носить неограниченное количество туб и шомполов, кроме туб с защитой из мягких материалов или влаговпитывающих.

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

8.12.3. Игроки могут носить не более одного хронометра.

8.12.4. Игроки могут носить или одевать оборудование или аксессуары, необходимые в медицинских целях или для защиты существующей травмы, в случае если это оборудование или

аксессуары не содержат необязательных мягких защитных или влагопитывающих материалов. Обязанность игрока уведомить судейскую бригаду перед игрой об использовании этих предметов во избежание ошибочных судейских решений.

8.12.5. Два непораженных игрока могут обмениваться снаряжением.

### **Раздел 8.13. Запрещенное оборудование**

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

- \* Оборудование (маркера, фидеры, джерси, штаны и т.д.) желтого цвета или цвета, соответствующего Pantone 101,102,107,108,109,116, 3945, 3955, 3965 и 803, а так же схожих с ними.
- \* Подслушивающие устройства, устройства связи или любое электронное оборудование для наблюдения.
- \* Зажигательные и дымообразующие устройства,
- \* Пэйнбольные шары с красным, оранжевым или розовым наполнителем, токсичные или биологически раздражающие или несмываемые пэйнбольные шары, а так же пэйнбольные шары с модифицированной в любой форме оболочкой.
- \* Колбы с истекшим сроком сертификации, без действительных печатей сертификации, в плохом и нерабочем состоянии или с удаленными или неработающими системами безопасности.

8.13.2. Игроки с оборудованием с запрещенными цветами, устройствами и колбами не будут допущены на игровое поле. Если это будет обнаружено во время игры, данный игрок будет объявлен пораженным.

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

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

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

## **ГЛАВА 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ**

### **Раздел 9.1. Поражения игроков**

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

- \* Если шарик попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, но не разбивается и не оставляет след краски, этот игрок считается непораженным.
- \* Если игрок поражен пораженным игроком команды-оппонента, этот игрок считается непораженным.
- \* Если пэйнбольный шарик сначала попадает и разбивается о какой-либо предмет перед тем, как оставить следы краски на игроке, то игрок считается непораженным.

9.1.2. В случае, если судья не видел момент попадания в игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным (на игрока может

быть наложен штраф). Как правило, если следы краски густые, и напоминают прямое попадание, а не брызги, обтертость или след от сидения или подката на шары, то это будет считаться поражением. Решение о квалификации следов краски как поражение принимается только полевым судьей согласно текущей игровой ситуации.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(а) Несоблюдение указания судьи.

(б) Умышленное избегание судьи, не позволяющее судье провести хронографирование на поле, проверку на краску или наложение штрафа, полученного сокомандником. При этом удаление с поля этого игрока не будет засчитано в исполнение наложенного ранее штрафа.

(в) Стрельба по судьям.

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

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

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

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

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

9.1.16. Игроки, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:

- \* Перестать играть.

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

- \* Покинуть игровое поле максимально коротким путем или в направлении указанном судьями со всем оборудованием, которое было у них на момент поражения. Игроки, покидающие поле не самым коротким путем, с целью скрыть от соперника свое поражение или игроки, не выполняющие требования судей по направлению выхода с поля будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии.

## **Раздел 9.2. Проверка игроков**

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

## **Раздел 9.3. Игроки и попадания**

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

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

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

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

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

## **Раздел 9.4. Проверка на поражение (пейнт-чек)**

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

9.4.2. Проверка на краску осуществляется судьей, если он заметил, что в игрока были попадания или если выстрелы соперника попадают в места, не четко просматриваемые судьей, а так же в случаях если поверхность попадания не видна судье, или если судья направлен это сделать другим судьей.

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

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



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

## **ГЛАВА 10. СИСТЕМА ШТРАФОВ**

### **Раздел 10.1. Голосовые предупреждения**

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

- (а) Первое неподчинение указанию судьи.
- (б) Не обозначение себя пораженным (рука на голове) после поражения в первый раз
- (в) Первое невыполнение требования “надеть заглушку” в зоне, где обязательно ношение заглушки на маркере
- (г) Первое использование ненормативной лексики любым участником команды в пит-зоне.

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

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

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

### **Раздел 10.3. Майнер штраф. Штраф "один-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и его сокомандника)**

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

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

#### **Раздел 10.4. Мейджер штраф. Штраф "два-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и двух сокомандников)**

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

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

#### **Раздел 10.5. Штраф ГросМейджер. Штраф "три-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и трех сокомандников).**

10.5.1. Игрок, совершивший нарушение, так же получит краткосрочное удаление (будет отстранен от участия в текущем и следующем матче команды).

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

- \* Затираание. Затираанием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет, пытается удалить следы краски от попадания с целью избежать объявления себя пораженным.
- \* Игрок, замеченный в попытке избавиться от шомпола, тубы или тряпки, на которых есть попадание, с целью избежать объявления себя пораженным, будет оштрафован за затираание.
- \* Пораженный игрок, стреляющий в игрока из-за пределов игрового поля.
- \* Выход на поле после объявления игрока пораженным с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.
- \* Изменение настроек маркера во время игры. Использование инструментов, а так же регулировка настроек во время игры запрещено, с момента старта поинта и до момента, пока игрок находится на поле, не вернувшись в пит-зону. Кроме, включения и выключения игроком маркера, а так же включения и выключения глаз маркера.
- \* Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес судьи.
- \* Любой человек, который кидает на игровое поле любое оборудование, кроме воздушной системы и взрывоопасного оборудования.

## **Раздел 10.6. Правило «Недостаточного количества игроков на поле»**

10.6.1. Наложение Майнер, Мейджер и ГросМейджер штрафов при условии недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом:

- \* Поинт останавливается, и очко присуждается команде-оппоненту.
- \* Команде-оппоненту не нужно иметь непораженных игроков на поле для присуждения поинта.
- \* Следующий поинт, команда, на которую был наложен штраф, начнет в меньшем составе, чтобы полностью исполнить наложенный штраф.

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

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

## **Раздел 10.7. Договорной матч**

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

## **ГЛАВА 11. НАКАЗАНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ**

### **Раздел 11.1. Ответственность игроков команд**

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

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

### **Раздел 11.2. Ответственность зрителей**

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

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

### **Раздел 11.3. Наказания игроков**

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

11.3.2. Любое официальное лицо соревнования за пределами поля может обратиться к Главному Судье для удаления.

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

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

#### **Раздел 11.4. Удаление игрока**

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

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

#### 11.4.2. Краткосрочное удаление

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

4.2.2. Игрок, получивший краткосрочное удаление, должен присутствовать в течение всех поинтов и матчей его команды, соблюдая тишину, в месте, определенном Старшим судьей.

4.2.3. Любой ГросМеджер штраф так же может привести к краткосрочному удалению.

#### 11.4.3. Долгосрочное удаление

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

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

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

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

11.4.4. Игрок, который получил удаление, должен отдать свою идентификационную карту (ID-карту) или ее аналог Главному Судье, который наложил наказание.

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

11.4.6. Идентификационная карточка игрока (ID-карта) или ее аналог будет возвращена по истечению срока удаления.

11.4.7. Долгосрочное удаление включает, но не ограничивается:

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

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

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

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

### **Раздел 11.5. Дисквалификация команды**

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

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

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

### **Раздел 11.6. Штрафы, удаления и наказания игроков на несколько турниров**

11.6.1. Причины для удаления, штрафов и наказаний могут варьироваться между соревнованиями.

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

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

11.6.4. Все нарушения, являющиеся достаточно серьезными, могут быть рассмотрены КДК РФП для принятия решения о необходимых дальнейших действиях.

### **Раздел 11.7. Сознательное пэйнтбольное поведение**

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

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

11.7.3. Игроки должны уважать и соблюдать региональные законы.

### **Раздел 11.8. Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение**

11.8.1. Команды и игроки, принимающие участие в соревнованиях РФП, не должны осуществлять действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или партнера турнира.

11.8.2. Во время проведения турнира игроки не должны:

\* разряжать маркеры вне игровой зоны;

\* беспокоить кого-либо или угрожать кому-либо (в том числе зрителям и обслуживающему персоналу);

\* провоцировать потасовки или другие формы насилия;

\* носить или показывать неприличные изображения, слова, эмблемы;

\* намеренно наносить ущерб или разрушать частную собственность (в том числе отели);

\* участвовать в любых других криминальных, опасных или наносящих ущерб действиях, которые могут представить пэйнтбол в негативном свете.

## **Раздел 11.9. Порядок наложения штрафов**

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

11.9.2. Данный пункт правил распространяется только на игровые штрафы.

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

## **ГЛАВА 12. СУДЬИ И ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА**

### **Раздел 12.1. Команда судей**

12.1.1. Рекомендованная Команда судей состоит из:

- \* Главный судья соревнований
- \* Секретарь соревнований
- \* Старший судья на каждом игровом поле,
- \* Полевые судьи,
- \* Судья-информатор.

12.1.2. На каждом игровом поле рекомендуется иметь не менее:

- \* 8 полевых судей и один Старший Судья для форматов 5М (пятерки) и "классический пэйнтбол" .
- \* 10 полевых судей и Старший Судья для форматов игр X-Ball.

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

### **Раздел 12.2. Судейство**

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

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

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

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

12.2.5. Любое решение, принятое Главным Судьей является окончательным.

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

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

12.2.8. Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях за или против любой команды, он будет удален из списка судящей команды до конца турнира. Все сведения по подобным

инцидентам также будут переданы Главному судье соревнований и для разбора во Всероссийскую Судейскую коллегию.

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

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

### **Раздел 12.3. Судейские жесты и флаги**

12.3.1. Поражение "Аут" - судья обозначает игрока пораженным следующим жестом: одна рука на голове, а другая вытянута строго в направлении пораженного игрока. Судья не может вернуть игрока в игру, после объявления жестом его пораженным. Во время объявления игрока пораженным судья должен четко и громко прокричать "АУТ".

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

12.3.3. Сигнал наложения штрафа

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

(а) Двойное движение обеих рук со сжатыми кулаками вверх и вниз перед игроками, на которых распространяется штраф.

(б) Подбрасывание в воздух желтого флага (Майнер штраф) или красного флага (Мейджер штраф или ГросМейджер Штраф)

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

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

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

(б) Подбрасывание в воздух желтого флага. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Судья прокричит "АУТ" каждому из пораженных игроков.

12. 3.3.4. Сигнал о наложении Мейджер штрафа (2-за-1) и ГросМейджер штрафа (3-за-1): Судья сначала обозначит поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа одним из двух способов:

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

(б) Подбрасывание в воздух красного флага. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Судья прокричит "АУТ" каждому из пораженных игроков.

12.3.4. "60 секунд" - Все судьи должны поднять обе руки вверх, несколько раз прикладывая кулак одной руки к прямой ладони другой.

12.3.5. "10 секунд" - все судьи должны поднять вверх обе руки и вытянуть их, соприкасаясь ладонями. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала "10 секунд". Старший

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

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

## **ГЛАВА 13. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ**

13.1. В исключительных случаях организатор турнира может изменить одно или несколько правил на время турнира. Такие изменения могут вводиться, только если их невозможно избежать. Организаторы обязаны получить согласие Главного судьи соревнований и довести причины и сущность изменений до команд не позднее, чем на совещании капитанов. Если непреодолимые причины для изменения правил возникают в ходе турнира, немедленно проводится собрание капитанов. До окончания такого совещания игры приостанавливаются.

13.2. В случае возникновения ситуации, не отраженной в данных правилах, или любом конфликте между двумя разделами правил, официальные лица соревнования должны принять решение на основе законов и правил, а так же здравого смысла.

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

13.4. Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена в комитет по Правилам РФП в кратчайшие сроки. Комитеты имеют право изменить и дополнять данные правила, даже если изменения будут противоречить обычной практике принятия подобных решений.

## **ГЛАВА 14. ПЕРЕЧЕНЬ ОПРЕДЕЛЕНИЙ**

Пэйнтбольный шар (сокращенное название «шар») – это сферическая желатиновая капсула, наполненная нетоксичной и водорастворимой краской. Этот продукт не должен засорять окружающую среду, где проводятся мероприятия с его использованием. Он так же должен быть биоразлагаемым в короткий период времени, в соответствии с метеорологическими стандартами местности, где проходятся соревнования по пейнтболу.

Корпус маркера: предмет, содержащий механизм стрельбы.

Триггер (курок): часть маркера, нажатием на которую игрок осуществляет процесс стрельбы пейнтбольными шарами.

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

Фидер: емкость для шаров, крепящаяся к маркеру

Туба: пластиковый контейнер для переноски определенного числа пейнтбольных шаров.

Харнес (разгрузка): оборудование для переноски туб.

Ствол: трубка, через которую вылетает шар при стрельбе.

Маркер: пейнтбольное ружье, состоящее из воздушной системы, ствола, фидера. Технические характеристики пейнтбольных ружей описаны в соответствующем положении. Каждый пейнтбольный маркер должен соответствовать этим параметрам, чтобы быть допущенным к использованию на пейнтбольных полях.

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



(а) Базовый класс: Маркера базового класса ограничиваются стрельбой в 11 шаров, при этом 1 шар уже находится в положении стрельбы, а 10 остальных хранятся в специализированном фидере.

(б) Помповый класс: Помповые пейнтбольные маркера предполагают ручную систему перезарядки с использованием помпы, расположенной на или под стволом, а шаг помпы должен быть не менее размера пейнтбольного шарика.

(в) Полуавтоматический класс: Полуавтоматические пейнтбольные маркера характеризуются тем, что каждый последующий шар автоматически подается после каждого выстрела. Выстрелы не могут быть автоматическими после одного нажатия на триггер.

Скорость (fps): скорость полета пейнтбольного шара в футах за секунду.

Рампинг (темп стрельбы), ROF (bps): количество шаров, выпущенных за секунду

Укрытия могут быть самостоятельными или сооружены из нескольких. Если укрытие собрано из нескольких частей, эти части должны быть скреплены между собой так, чтобы оставался минимальный зазор между ними.

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

Защитное снаряжение: все вещи, которые игроки надевают в качестве защитной одежды тела.

Аксессуары: шомпола и средства очистки ствола, харнесы и пейнтбольные тубы.

Стандарты допустимой толщины одежды и защитного снаряжения определяются стандартами хлопкового изделия, но не превышают 150г/м<sup>2</sup>.

Неработающий маркер должен соответствовать следующим характеристикам:

(а) Отсутствие пейнтбольных шаров в маркере и фидере

(б) Система подачи воздуха отключена, если это технически возможно, и в корпусе маркера отсутствует воздух под давлением.

(в) Электронный включатель находится в положении OFF(выключено), если это технически возможно.

(г) Ствол не накручен на маркер, или если ствол накручен, то необходимо надеть на него заглушку. Никакое другое оборудование и вещи не являются заменой заглушки, кроме помповых маркеров, где разрешены пробки.

Фальстарт соответствует одному из следующих условий:

(а) Ствол не касается стартовой базы в момент стартового сигнала или прямо сразу после него. Кроме как, если игрок не стрелял или не совершал действия, направленные в сторону оппонента, между сигналом старта и касанием базы (так называемый Тач-бэк

(б) Любая часть тела игрока находится за границей поля (будь то земля или сетка).

(в) Игрок сделал один или несколько выстрелов в направлении соперника в промежутке между сигналом 10 секунд и стартовым сигналом.

Попадание-раскол: игрок становится пораженным в следствии попадания в него или любую часть его оборудования пэйнтбольного шарика, выпущенного из пэйнтбольного маркера любым непораженным игроком. Это называется попадание.

Поражение: игрок считается пораженным в случае, если при расколе пэйнтбольный шар оставляет на нем краску. Следы краски на игроке, не являющиеся следствием раскола шара, не считаются поражением. Судья может объявить игрока непораженным, если судья считает, что попадание некорректно (например, если в игрока попал пораженный игрок оппонента), и должен затереть данное попадание как можно быстрее.

Проверка игроков на краску (Пейнт-чек) осуществляется судьями на предмет раскола шаров на игроке. Проверка так же может быть осуществлена самим игроком, или игрок может

попросить это сделать судьей, если он не может это сделать самостоятельно (просьба проверки).

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

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

- (а) продолжение стрельбы или иное воздействие на игроков соперника.
- (б) продолжение движения, кроме случаев движения по наикратчайшему пути, чтобы покинуть поле по указанию судьи.
- (в) разговоры, подача сигналов и другая коммуникация, направленная в сторону судей, соперников, зрителей или сокомандников.
- (г) препятствие атакующих действий игроков соперника или работы судей.
- (д) препятствие в работе судей по осмотру на предмет попадания.
- (е) Отстрел маркера или спуск воздуха и воздушной системы, а так же передача сокомандникам оборудования и пейнтбольных шаров,
- (ж) Не обозначение игрока себя пораженным (рука на голове).

Штрафом за продолжение игры в пораженном состоянии является удаление с игрового поля игрока-сокомандника (штраф один-за-одного). В случае, если судья посчитает конкретный случай продолжения игры в пораженном состоянии существенно повлиявшим на ход игры и давшим преимущество команде пораженного игрока перед соперником, штрафом за это будет являться удаление двух игроков-сокомандников (штраф два-за-одного).

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

- (а) Судья жестами объявляет игрока пораженным при отсутствии реального поражения от пейнтбольного шара
- (б) Неигровые поражения всегда предполагают наложение штрафа на непораженного игрока команды и рассматривается как стандартный штраф.
- (в) Неигровые поражения могут быть наложены только Старшим Судьей.

Матч (игра) – соревнование между двумя командами на игровом поле в отведенное время (время матча) и в формате с одним или несколькими раундами. Если формат предусматривает больше одного раунда в нем могут быть один и более перерывов.

Поинт - период времени между сигналом старта или временем перерыва ( в зависимости от формата игр) с игровыми действиями, которые закончатся при наступлении любой ситуации из Раздела 21.1.

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

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

Неспортивное поведение - любой жест или фраза, демонстрирующая потерю самоконтроля в рамках игры. В том числе, но не ограничиваясь: намерение нанести повреждения сопернику, провокационные жесты и фразы, адресованные любому человеку (игроку, судье, представителю организатора или зрителю) а так же любые другие неправомерные действия и т.д.

- (а) Как правило, поведение игрока должно быть безупречно и должно демонстрировать пример самоконтроля, учитывая использование в игре пейнтбольных маркеров.

(б) Любое неправомерное действие будет считаться неспортивным поведением