

**ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ПЭЙНТБОЛ»**  
**номер-код вида спорта: 0760002211Я**

**ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ.**

Настоящие правила разработаны в соответствии с международными.

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, висящий либо в центре поля, либо на базе соперника (в зависимости от соревнований). При этом игроки стремятся маркировать (поразить) как можно больше членов противоположной команды.

За взятие и водружение флага, а также за каждого пораженного игрока соперника команда получает определенное количество призовых очков в зависимости от вида соревнований.

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

**Раздел I**

**Соревновательные дисциплины**

1.1. Соревнования по пэйнтболу проводятся по шести дисциплинам:

игра 3чел. x 3чел. Номер – код дисциплины - 0760012411Я

игра 5чел. x 5чел. Номер – код дисциплины - 0760022411Я

игра 7чел. x 7чел. Номер – код дисциплины - 0760032411Я

игра 10чел. x 10чел. Номер – код дисциплины - 0760042411Я

прикладная игра (2-15чел.) x (2-15чел.) Номер – код дисциплины - 0760052411Г

Расписание, счёт и классификация.

**1.2. Расписание.**

1.2.1 Расписание отборочных игр. Полное расписание отборочных игр, с указанием игр каждой команды, полей, на которых они будут играть, намеченным временем проведения игр, раздаются за день до начала соревнования и/или на техническом совещании капитанов команд, начиная с этого момента, вывешиваются на турнирной доске в зоне регистрации.

### 1.3. Посев.

1.3.1 Посев. Команды будут посеяны в соответствии с очками, набранными в официальных соревнованиях текущего сезона. На первом соревновании сезона команды будут посеяны в соответствии с очками, набранными в предыдущем сезоне. Если у команд нет набранных очков, то они будут посеяны в алфавитном порядке, при этом во внимание не принимаются название города, страны или слово “команда”.

1.3.2 Повторный посев после отборочного тура. Позиция команды на турнирной доске зависит от количества очков, набранных ей в отборочном туре, и от факторов, учитывающихся при решении ничьих, изложенных в правиле 21.03. После отборочных игр команды сеются заново.

1.3.3. Ничья при посевах. После отборочных игр за определение мест с 5-го по 8-е и с 9-го по 16-е (если в этом есть необходимость) сначала по числу набранных во всех играх очков отсеиваются выбывшие команды. Если команды набирают равное количество очков, то ничья решается в соответствии с критериями, изложенными в правиле 21.03.

### 1.4. Распределение игр.

1.4.1 Отборочный тур. Команды играют пэйнтбол по круговой системе в своей подгруппе не менее 8-ми отборочных игр на команду. Команды из подгрупп, набравшие по результатам игр максимальное количество очков, выходят в четверть финал. Количество вышедших команд будет зависеть от количества участников в данной подгруппе.

#### 1.4.2. Четверть финал.

-Команды зачисляются в четвертьфиналы следующим способом:

- Если в квалификационной группе менее 12-и команд, четвертьфинальные игры не проводятся, а первые 4 команды сразу переходят в полуфиналы.
- Если в квалификационной группе от 12-и до 20-и команд, то в четвертьфиналы переходят первые 8 команд.
- Если в квалификационной группе от 20 до 30 команд, то в четвертьфиналы переходят первые 12 команд.
- Если в квалификационной группе более 30 команд, то в четвертьфиналы переходят первые 16 команд.

В четверть финалах команды по сумме набранных в отборах очков сеются «Змейкой» и играют в своих подгруппах в круг.

- Если четвертьфинальных подгрупп 2, то в полуфинал выходят первые 2 команды из двух подгрупп.
- Если четвертьфинальных подгрупп 3, то в полуфинал выходят по 1-й первой команде каждой из подгрупп и одна команда с максимальным количеством очков из команд, которые заняли вторые места в четвертьфинальных подгруппах.
- Если четвертьфинальных подгрупп 4, в полуфинал выходят по 1-й первой команде каждой из подгрупп.
- Позиция команды в конце раунда определяется суммой очков, заработанных командой в этом раунде

#### 1.4.3. Полуфинал.

1.4.4. После четвертьфиналов команда, занявшая 1-е место, встречается с командой, занявшей 4-е место (и 2-е место с 3-им) в полуфинальном матче из 3х игр «до 2х побед». После чего победители пар играют такой же матч за 1-е и 2-е второе место, а две оставшиеся команды – за 3-е и 4-е место в финале.

Позиция команды в конце раунда определяется по очкам, заработанным в этом раунде. В случае ничейного результата победитель матча определяется согласно с правилами, описанными далее.

1.4.5. Две команды, относящиеся к одному клубу, не могут играть в отборочных играх и в четвертьфиналах на одном этапе, это значит, что такие команды не могут встречаться друг с другом до полуфинальных или финальных игр.

- Если в результате распределения оказалось, что такие две команды играют друг с другом, то нижняя по положению в рейтинге из двух команд будет сдвинута в распределении 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).

- Рейтинг будет основан на рейтинге РФП для отборочного раунда и на результатах предыдущего раунда для всех последующих раундов.

1.4.4. Финал. Победители полуфинальных игр играют за 1-е и 2-е место, проигравшие команды играют за 3-е и 4-е место в формате трёх игр «до 2х побед».

Место, конфигурация и оборудование игрового поля.

#### Правило 1. Игровое поле.

1.5.1. На игровых полях могут устанавливаться защитные укрытия любой конфигурации.

1.5.2. Для проведения соревнований на игровом поле устанавливаются защитные укрытия из пластика, дерева или из плотной ткани с воздухом наполнением. Все остальные материалы для использования в качестве защитных укрытий Запрещены!

1.5.3. Защитные укрытия должны быть устойчивы.

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

1.5.5. Защитные укрытия из дерева должны быть специально обработаны и не иметь остро торчащих концов, гвоздей или шурупов.

1.4.6. Любое защитное укрытие не должно иметь царапающих поверхностей.

1.5.7. Перед установкой защитных 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.).

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

1.5.9. Места для зрителей и технического персонала.

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

1.5.11. 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.

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

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

1.5.14. 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.

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

1.5.16. Каждая игровая площадка должна иметь зону хронографирования.

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

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

1.5.19. Игровое поле, зона хронографирования, места для зрителей и технического персонала должны иметь предупреждающие таблички-указатели.

1.5.20. Игровое поле должно иметь ровное покрытие.

1.5.21. Покрытие игрового поля может быть травяным, гравеым, глиняно-песчаным и не иметь травмо-опасных образований: рытвин, бугров, торчащих из земли предметов (сучья, корни растений, арматура и т.д.).

1.5.22. Игровое поле должно иметь прямоугольную форму.

1.5.23. Размеры игрового поля обуславливаются соревновательными дисциплинами:

- 3 чел. х3 чел. : не менее 15х30м., минимум 15 фигур
- 5 чел. х5 чел. : не менее 38х46 м., минимум 35 фигур. (30х40 м для закрытых помещений)
- 7 чел. х7 чел. : не менее 55х33 м., минимум 35 фигур.
- 10 чел. х10 чел.: не менее 40х80 м., минимум 50 фигур.

1.6. Граница поля.

1.6.1. Границы и оборудование игрового поля устанавливаются в соответствии с разделом 1 Технических условий при проведении пэйнтольных мероприятий. Любое поле для игры в пэйнтоль должно быть огорожено защитной сеткой. В качестве защитной сетки возможно использование сети, капроновой, трикотажной или кевларовой. Размеры ячеек защитной сетки должны быть не более 8мм.х8мм и высотой не менее 4-х метров в любой точке защитного периметра . Игровые поля должны быть оборудованы предупреждающими указателями: «Надеть маску», «без маски вход воспрещен», «Надень заглушку» «Выход с поля без заглушки запрещен». Фигуры будут размещены минимум за 1,5 метра от границы поля. Границы игрового поля должны быть нанесены четко и должны быть на расстоянии минимум 1.5 метра от сетки.

1.7. Базы

1.7.1. Стартовые базы должны быть шириной не менее 2-х не выше 1.20 метров и располагаться посередине задней границы поля. Базы на одном игровом поле должны быть обозначены одинаково.

1.7.2. Базы должны быть расположены на отрезке прямой, проходящей через как можно точнее намеченный центр поля.

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

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

1.8 Зона пораженных игроков.

1.8.1. Огораживается в месте, удобном для входа и выхода с поля и не имеет общих границ с игровым полем.

1.8.2. Размер зоны должен быть не менее 2х2м.

1.9. Разграничение полей.

1.9.1. Расстояние между полями регламентируется п.1.3.6. Технических условий при проведении пэйнтольных мероприятий.

1.9.2. Ни одна из команд или игроков не может изменять конфигурацию игрового поля. Изменение игроком поля во время игры в своих целях ведет к удалению нарушителя. Любой игрок, который изменяет поле в любое другое время, перед или во время турнира, будет исключен из участия в турнире(дисквалифицирован).

## Правило 2. Оборудование поля.

### 2.1. Флаг.

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

2.1.2. 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.

2.1.3. 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 м

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

2.1.5. Поле для проведения соревнований должно быть оборудовано двумя «Пит- зонами» и табло для отображения результатов матча.

## Раздел II

### Права и обязанности участников.

## Правило 4. Команды.

### 4.1. Состав команд и регистрация участников.

4.1.1. В каждой команде должно быть установленное количество игроков:

- в команде Д1 не более двух игроков выступающих за команду высшего дивизиона серий USPL, PSP.

- в команде Д2 не более одного игрока выступающего за команду высшего дивизиона в сериях USPL, PSP, и двух игроков (Д1) ;

- в команде Д3 не более одного игрока выступающего за команду высшей лиги (Д1), и двух игроков Д2 ;

- в команде Д4 не более одного игрока выступающего за команду Д2, и двух игроков Д3 ;

4.1.2. Разрешается вносить в заявку на турнир не более четырех запасных игроков.

4.1.3. В игре могут принимать участие только внесенные в заявку на соревнование игроки.

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

4.1.5. Команды могут иметь в своем составе до 12-и игроков на протяжении сезона.

4.1.6. Команды могут иметь в своем составе до 12-ти игроков на протяжении сезона, до 9-и игроков в списке на одном турнире (включая играющего тренера) и максимум 2 человека в пит зоне и 1 тренер если он не играющий всего 10 человек, максимум 7 игроков в списке на одну игру и выставлять на гейм максимум 5 человек в одной игре.

4.1.7. Никто из игроков не может находиться в списке более чем одной команды.

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

4.1.9. Список игроков команды (Заявка) принимается организаторами соревнований, только после утверждения её представителем органа исполнительной власти субъекта РФ в области физической культуры и спорта и/или региональным отделением РФП и совершения всех необходимых оплат.

4.1.10. Все команды обязаны предоставить полные списки игроков при регистрации. Состав игроков не может меняться после начала турнира, кроме как в случае экстренных ситуаций (болезнь, травма) возможно внесение изменений в состав участников за 15 (пятнадцать) минут до начала отборочного или финального раунда (замена может быть проведена из числа игроков команды заявленных на сезон, не принимающих участия в конкретном турнире после согласования с капитанами команд и Главным судьей соревнований).

4.1.11. Игрок, которому запрещено играть в команде из-за того, что его имя находится в списке другой команды, или он отстранен от участия в турнире, или он переместился в другую лигу без разрешения, станет причиной потери этой командой результатов всех игр.

4.1.12. Игроки не имеют права менять команду на протяжении сезона. Если они зарегистрированы в одной команде, они не имеют права играть в другой команде в этом году. Исключение: Игрок может переходить в команду, которая играет в высшей лиге, при условии соблюдения всех необходимых формальностей (то есть изменения списка игроков) при согласии капитанов обеих команд и уполномоченного РФП. В сезоне игроки имеют право обращаться к уполномоченному РФП при согласии капитанов обеих команд, об одном переводе в другую команду той же лиги, или лиги ниже и обратно, но только до 3/4 турниров серии.

4.1.13. Вторые составы команд: РФП поощряет команды на участие в турнире более чем одним составом. Эти составы должны иметь одинаковое название команды плюс характерное дополнение к названию, и они должны объявить общую структуру команды перед первым турниром, в котором они принимают участие.

4.1.14. Игроки второго состава команды, зарегистрированные в низшей лиге, могут играть в составе команды в лиге рангом выше только 1 раз, используя пустое место в списке основного состава игроков на этот сезон. Если такой игрок играет второй раз в лиге рангом выше, он автоматически переходит постоянным игроком этой команды и не может играть опять в низшей лиге в этом сезоне. Такой игрок может перейти играть в свою команду в лиге рангом выше, даже если список игроков закрыт.

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

#### 4.2. Капитан команды.

4.2.1. В каждой команде один из числа заявленных игроков должен быть избран капитаном.

4.2.2. Если капитан по каким-либо причинам не может выйти на игру, он должен назвать игрока который будет его заменять.

#### 4.3. Обязанности участников соревнований.

4.3.1. Участники должны знать и строго выполнять правила соревнований.

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

4.3.3. Участники должны избегать действий (или поведения), способных повлиять на решение судей.

4.3.4. Воздерживаться от каких-либо указаний играющим, находясь вне игры.

4.3.5. Участники не могут дискутировать, протестовать или требовать разъяснения у судей по поводу их решений.

#### 4.4. Права и обязанности капитана команды

4.4.1. Капитан команды представляет команду на техническом совещании.

4.4.2. Капитан команды представляет свою команду при жеребьевке.

4.4.3. Только капитан команды имеет право:

- подписывать игровой протокол;
- обращаться за разъяснениями по поводу правильности трактовки и применения правил судьями;
- подавать письменный протест главному судье.

4.4.4. Капитан команды ответственен за поведение и дисциплину игроков своей команды.

#### 4.5. Очки команды.

4.5.1. Любая команда при переходе из первой в высшую и/или из второй в первую лиги 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%.

Команды, которые перемещаются вниз, сохраняют 100% очков, заработанных ими в этом сезоне.

5.1.2. Игроки могут использовать один маркер калибра 0.68 дюйма, который состоит из одного ствола и одного курка. Запрещены курки с двойным спуском (т.е. способные производить за один цикл нажатия на курок два выстрела). Разрешённые режимы стрельбы полуавтоматический (При каждом нажатии на курок и отпускание его производится только один выстрел), так же режим

«РАМПИНГ», где скорострельность маркеров ограничена 10.5 выстрелами в секунду, при этом два последовательных выстрела могут произойти с паузой не менее 95 мс. . Рампинг разрешен в случае, если нажатиями достигается 5 выстрелов в сек. с 4 выстрела и потом маркер может поддерживать темп стрельбы 10.5 выстрелов в секунду, если нажатиями продолжает поддерживаться скорострельность 5 выстрелов в секунду. Как только курок отпускается, после этого допускается только 1 дополнительный выстрел.

5.1.3. Курок можно определить как подвижный рычаг находящийся в контакте с пальцем. Нажатие на курок требует приложения усилия пальцем на спусковой крючок и отпускание его сопровождается освобождением пальцем курка в ходе каждого цикла выстрела.

5.1.4. Маркеры с электронным выбором режимов стрельбы должны быть зафиксированы в турнирном режиме (см. пункт 5.1.2). Игрок не должен иметь возможности переключать режимы стрельбы, находясь на поле. Пейнтбольный маркер, способный стрелять в другом режиме, кроме турнирного, должен быть настроен так, чтобы переход в иной режим требовал применения инструментов или частичной разборки маркера.

5.1.5. Все маркеры с внешними устройствами регулировки скорости должны быть изменены таким образом, чтобы эти устройства регулировки не были легко доступными во время игры. Все регуляторы должны иметь турнирные блокировки, которые не дают возможности регулировать их без инструмента.

5.1.6. Стволы маркеров могут быть оснащены сверловкой, нарезкой и т.п., но не глушителем, присоединенным или встроенным в конструкцию ствола. Игроку разрешается иметь на поле только один ствол.

5.1.7. Игрокам нельзя использовать ткань, неопрен или другие материалы для покрытия фидеров или маркеров. В целях безопасности разрешено использовать только неопреновые чехлы на баллонах.

5.1.8. Все маркера должны быть с зачехленными стволами все время, когда присоединен источник воздуха на месте проведения турнира, в любом месте поблизости к месту проведения турнира, включая но не ограничиваясь: парковку и гостиницы, в которых размещаются игроки. Отсоединение ствола или части ствола, или вставка шомпола не является достаточным для выполнения требований этого правила. Исключениями из этого правила являются:

- нахождение во время хронографирования возле хронографа;
- нахождение в зоне пристрелки во время тестовой стрельбы;
- после того, как судья дал команду снять заглушки перед началом игры;
- во время очистки маркера.

За первое нарушение в использовании заглушки ствола капитану команды игрока выносится предупреждение, повторное нарушение ведет к дисквалификации нарушителя до окончания турнира. На протяжении игры игрок должен держать при себе заглушку ствола, чтобы использовать ее в любой момент.

5.1.9. Любой человек, который носит маркер в сборе (с подсоединенным фидером и газовой системой) на виду (не в сумке для маркера) в зоне тейд-шоу или возле других публичных стендов будет отстранен от участия в турнире. Если этот человек находится в списке игроков одной из команд, игрок будет исключен из турнира и команда будет наказана. Охрана, судьи, или другой персонал, могут это сделать, и ответственны за выполнение этого правила на каждом этапе соревнований.

5.1.10. Любой игрок, который будет уличен в том, что его маркер нарушает правила пункт 5.1 , будет дисквалифицирован до окончания турнира, а команде нарушителя будет засчитан проигрыш за игру, в которой был пойман нарушитель, только если игрок не докажет, что у него нет плохих намерений. Единственным способом доказать непреднамеренность подобного нарушения является немедленное признание себя пораженным, сразу же после сбоя в работе маркера, но до объявления этого судьей. Если ошибка была замечена перед началом игры, но после процедуры хронографирования, команде будет засчитано поражение, но игрок не будет дисквалифицирован. (Потому, что у игрока не было возможности обнаружить ошибку и признать себя пораженным. Игра считается проигранной в целях безопасности.)

5.1.11. Наклейки на маркерах ограничиваются размером 5x10 см с каждой стороны маркера. Наклейки не должны быть оранжевого цвета.

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

## 5.2. Защитное снаряжение.

5.2.1. Все игроки должны носить официально разрешенные маски все время, пока они находятся на игровом поле, в “зоне пораженных игроков”, в “зоне хронографирования” и в “зоне пристрелки”. Маски, которые используются игроками и остальными в зонах, где все обязаны носить маски, должны быть произведены специально для пейнтбола, в исправном состоянии и со стеклами без повреждений. Маски должны отвечать ASTM стандартам. Игроки, представители и все на поле должны носить защиту лица в таком виде, как она поставляется производителем. Не разрешается переворачивать или поднимать защиту лица или ушей, или менять что либо в оригинальной маске от производителя в любое время, находясь в зоне, где обязательно ношение защиты лица.

Маски должны быть надеты все время в зонах, где разрешено находиться с незачехленными маркерами, включая, но не ограничиваясь:

- полями,
- зоной хронографирования,
- пристрелкой.

За нарушение правил в этих зонах капитану команды выносится официальное предупреждение на первый раз. Повторное нарушение ведет к дисквалификации нарушителя до окончания турнира.

### 5.2.2. Запрещается ношение:

- масок с видимыми трещинами в стеклах;
- масок с плохо закрепленными стеклами;
- масок с модифицированной защитой лица и ушей;

5.2.3. Игроки могут носить одинарную защиту локтя и предплечья, голени и колен, если такая защита не модифицирована относительно оригинальной формы. Защита может носиться на одежде или под ней.

5.2.4. Игроки могут носить одни слайд-шорты, если такая защита не модифицирована относительно оригинальной формы, выпущенной производителем.

5.2.5. Мужчины могут носить защиту паха, а женщины могут носить защиту груди, выпущенную для использования в пейнтболе, в случае если шарики разбиваются на поверхности такой защиты.

5.2.6. Игрокам рекомендуется ношение неопреновой защиты шеи, вокруг всей шеи, толщиной не более 2 см. шарфы и подобные повязки с вшитыми неопреновыми вставками запрещены.

5.2.7. Игрокам рекомендуется ношение защиты головы толщиной максимум 1 см, с целью защитить макушку.

5.2.8. Наклейки на масках запрещены.

## 5.3. Одежда.

5.3.1. Одежда должна отличаться расцветкой от цветов судейской формы и флагов.

5.3.2. Одежда не должна иметь ярких пятен, которые ошибочно могут быть приняты за пятна краски. Форма игроков не должна быть оранжевого цвета. Форма, состоящая из белого цвета, должна быть более-менее чистой. Если на ней слишком много пятен, судья может попросить поменять эту часть формы.

5.3.3. Каждый игрок может носить только 2 слоя одежды, если температура официально объявлена не ниже +10°C, в случае чего разрешено носить 3 слоя одежды. Одежда должна включать нижнее белье (или дополнительно пару удлиненного нижнего белья при низкой температуре) и одну (или две при низкой температуре) футболку с длинным или коротким рукавом. Игроки должны носить длинные штаны, не шорты, и джерси с длинным рукавом как внешний слой одежды.



5.3.4. Одежда игрока, включая штаны и джерси, не должна иметь разрезов и разрывов, должна подходить по размеру и не может быть слишком свободной. Игроки не могут носить штаны или джерси, сделанные из сильно впитывающих материалов, типа войлока или изопрена, и из материалов с толстой подкладкой или чрезмерно скользких, типа нейлона или резины.

5.3.5. Подкладкой считается два слоя ткани, сшитые вместе. Подкладкой считается два слоя одежды в области, в которой эти слои сшиты.

5.3.6. Игроки не могут носить обувь с металлическими насадками или шипами.

5.3.7. Джерси или футболки должны быть полностью заправлены в брюки или харнесы игроков.

5.3.8. Игроки могут носить головные уборы с краем не больше 2 см ниже плеч.

5.3.9. Налобные повязки разрешены только как банданы, если их ширина не превышает 5 см и толщина не более 1 см.

5.3.10. Если в ходе игры обнаружено нарушение формы одежды, игрок будет объявлен пораженным.

5.3.11. На одежде запрещены наклейки с запрещенными цветами.

5.3.12. Разрешается использование головных платков, жестких наколенников и налокотников, перчаток.

5.3.13. Запрещается использование слишком широкой и болтающейся одежды;

#### 5.4. Шары.

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

5.4.2. Игрок может взять с собой неограниченное количество шаров.

5.4.3. Шары должны носиться игроком.

5.4.4. Шары должны быть .68 калибра (17,27 мм).

5.4.5. 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 шаров с красной и/или розовой краской

5.5. Дополнительное носимое снаряжение.

5.5.1. Игрок может взять с собой на поле харнес с неограниченным количеством туб.

5.5.2. Игрок может взять неограниченное кол-во шомполов независимо от его конструкции.

Любые другие предметы ЗАПРЕЩЕНЫ.

#### 5.6. Другое оборудование.

5.6.1. Разрешено использование только непрозрачных и монотонных фидеров. Разрешается использование матовых фидеров. Наклейки на фидерах запрещены, за исключением не более одной наклейки размером 5x10 см на каждой боковой стороне фидера. Наклейки не могут быть оранжевого цвета. Разрешены прозрачные крышки на фидерах.

5.6.2. Два непораженных игрока могут обмениваться снаряжением.

#### 5.7. Запрещенное оборудование.

5.7.1. Запрещенное оборудование включает в себя: оранжевое (или близкое по цвету) оборудование (одежду, харнес, маркер и т.п.), прослушивающие или переговорные устройства, электронные устройства для наблюдения, взрывные и дымовые устройства, токсичные или биологически не разлагаемые шары, шары с красным или розовым наполнителем, шары, оболочка или наполнение которых изменено или обработано любым способом. Команда, использующая запрещенные шары или имеющая их в тубах (фидерах), или имеющая хоть одну открытую коробку таких шаров будет оштрафована организаторами турнира согласно положения о проведении соревнований. Команда так же будет полностью дисквалифицирована до окончания турнира, а ее результат обнулен.

Шары будут протестированы в соответствии с требованиями положения о проведении соревнований.

### Раздел III

Подготовка к игре и ход игры.

#### Правило 6. Подготовка к игре

##### 6.1. Осмотр полей

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

6.1.2. Не ранее чем за 36 часов и не позднее 24 часов до начала первых игр, участники соревнований имеют право осмотреть все поля.

Игроки имеют право осматривать поля в перерывах между играми.

##### 6.2. Техническое совещание.

6.2.1. В период не позднее 2 часов до начала первой игры соревнований должно быть проведено техническое совещание.

6.2.2. От каждой команды должно быть не более двух представителей, включая капитана, время и место проведения сбора будет опубликовано на веб-сайте минимум за неделю до начала турнира. Целью сбора капитанов является донесение информации до капитанов участвующих команд об организации, общих правилах и о важных моментах, касающихся их участия на турнире.

6.2.3. На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:

- последние дополнения и изменения к правилам данных соревнований;
- выдача расписания игр по подгруппам с указанием официального времени прибытия команд к месту соревнований;
- информация о работе дополнительных служб (тех. часть, буфет и т.д.);
- ответы на вопросы;
- сбор заявок.

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

- место проведения турнира, включая схемы проезда;
- схемы полей;
- регистрационные заявки;
- информацию о гостиницах.

6.2.5. Сбор судей будет проводиться накануне каждого турнира, время и место проведения сбора судей будет опубликовано на веб-сайте минимум за неделю до начала турнира. Целью сбора судей является просмотр расписания, правил и задач на поле.

6.2.6. Окончательное расписание для отборочных игр – игры каждой команды с ее соперниками, указания полей, на которых они будут играть и времени их проведения – будет опубликовано на веб-сайте и предоставлено каждой команде-участнице за день до начала турнира или на техническом совещании. По окончании игр результаты будут сведены в итоговую таблицу.

#### Правило 7. Хронографирование.

7.1. Команда должна прибыть к зоне хронографирования не менее чем за 15 минут до начала очередной игры, указанной в расписании игр.

7.2. Каждый игрок должен пройти процедуру хронографирования и осмотра снаряжения.

7.3. Каждый игрок имеет право сделать три не хронографируемых выстрела.

7.4. Каждый игрок должен сделать три хронографируемых выстрела.

7.5. Игрок не может выйти на поле с маркером, если скорость превышает официально разрешенную на соревнованиях.

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

7.7. Хронографирование на поле.

7.7.1. Хронографирование на поле может производиться в любое время по решению любого судьи для определения скорости вылета шара. Судьи должны проводить хронографирование с наименьшим влиянием на ход игры.

7.7.2. Игроки, чьи маркеры в ходе игры показали скорость меньше 300 фпс или выстреливают меньше одного шара за 95 мс, продолжают игру без удаления или штрафа.

7.7.3. Игроки с маркерами, которые на поле показали скорость от 300 до 310 фпс, будут удалены.

7.7.4. Игроки с маркерами со скоростью больше 325 фпс будут удалены, и произведется групповое удаление 2-за-1.

7.7.5. Игроки с маркерами, выстреливающими более одного шара за 95 мс, будут удалены с поля и дисквалифицированы до окончания турнира.

7.7.6. При любом случае проверки на поле, который влечет за собой штраф, судья покажет игроку результаты хронографирования.

#### Правило 8. Инспекция снаряжения.

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

8.2. Если игрок имеет снаряжение с нарушениями указанными в п.п.7.1 - 7.5., будет не допущен к игре после предупреждения.

8.3. Предыгровая проверка маркеров.

8.3.1. Перед каждой игрой будет проводиться предыгровая проверка маркеров, соответственно каждый маркер будет отхронографирован и проверен на соответствие с правилами. Каждая команда должна явиться на хронографирование на поле минимум за 15 минут до начала игры по расписанию, с маркерами, готовыми к игре.

8.3.2. Для официального хронографирования используются только радар-хронографы. Необходимо иметь запасные хронографы на каждом поле для замены при поломке.

8.3.3. Судья-хронографист принимает маркер и проверяет его на следующее:

- Наличие посторонних предметов в стволе, канале заряжания и фидере.
- Наличие любого изделия, детали или предмета, которые позволяют игроку изменять скорость или режим стрельбы без использования инструментов.

8.3.4. После того, как маркер проходит эту проверку, он может быть проверен на скорость, реактив, режим стрельбы и запрещенные режимы.

8.4. Процедура проверки маркера:

- Проверка на механический реактив. - Маркер будет протестирован на механический реактив с помощью шлепка или сотрясения маркера. Удерживая маркер горизонтально за заднюю часть корпуса, судья шлепнет по баллону или фидеру. Никакого контакта с курком не должно быть. Механический реактив будет считаться найденным, если маркер выстрелит во время шлепка.

- Двойной выстрел. – Все маркеры будут проверены на «убегающий курок». Из маркера будут быстро стрелять. Судья хронографист, во время быстрой стрельбы, внезапно остановит нажатия на курок. Любой маркер, который выстрелит дополнительно более 1-го раза после последнего нажатия на курок, с максимальной задержкой в 95 мс, будет признан как «двойной выстрел» и не будет допущен на поле.

- Все маркера будут отхронографированы перед выходом на поле. Максимальная допустимая скорость – 300 футов в секунду. Маркера будут протестированы с помощью выстрелов над хронографом.

- Игроки, чьи маркера не прошли проверку, будут проинформированы об этом, им представится возможность исправить ситуацию, если позволяет время.

- Игроки, которые не могут вовремя принести маркер на проверку, как того требуют правила, могут выйти на поле без маркера и играть.
- Игроки, прошедшие проверку, должны находиться в специально отведенной зоне рядом с хронографом. Эта зона будет находиться под надзором судьи или другого работника турнира. Игроки, которые прошли хронографирование, не могут покидать эту зону, кроме как для выхода на поле в сопровождении судьи. Игроки в этой зоне и на игровых полях не могут что-либо делать с маркером или использовать инструменты иначе, как с разрешения судьи.
- По усмотрению Старшего судьи, любой маркер может быть подвергнут более тщательной проверке.

#### Правило 9. Жеребьевка команд.

- 9.1. Жеребьевка проводится одним из судей поля в присутствии капитанов обеих команд не менее чем за 1 минуту до начала игры, в том случае если команды выбирают одну и ту же сторону, если встреча состоит из более, чем одной игры, базы разыгрываются только в первой игре, а затем команды меняются базами.
- 9.2. После определения базы игроки получают повязки.

#### Правило 10. Старт (Начало игры).

- 10.1. Все используемое в игре оборудование игрок должен иметь при себе на момент начала игры.
- 10.2. В стартовой позиции игрок находится внутри поля, ствол маркера игрока должен быть уперт в банер базы флага. Игрок, не касавшийся баннера базы стволом в момент начала игры, будет удален за фальстарт.
- 10.3. За одну минуту до начала игры объявляется минутная готовность, судья который дает старт игре, должен убедиться, что команды готовы к старту. Потом дается команда «Снять заглушки», после которой игроки снимают заглушки со стволов (заглушки они должны держать при себе) и могут отстрелять маркеры. После этого дается команда десяти секундной готовности к началу игры «Один, Два, Три - 10 СЕКУНД» по истечении 10 секунд судья ясно слышимым для команд образом (звуковым сигналом, по радио или другим образом) объявляет начало игры.

#### Правило 11. Остановка игры.

- 11.1. Игра может быть остановлена только при чрезвычайных ситуациях: травмах, опасной погоде, форс-мажоре или при физических изменениях на поле.
- 11.2. В случае фальстарта из-за судейской ошибки или взаимонепонимания, Старший судья остановит игру и начнет ее снова.
- 11.3. При остановке игры судьи фиксируют положение игроков на их позициях. Если игра была остановлена, полевые судьи должны убедиться, что игроки остаются на своих местах. После того, как события, вызвавшие остановку игры, преодолены и/или завершились, все флаги и непораженные игроки размещаются на соответствующие позиции полевыми судьями и Старший судья возобновляет игру, как указано в разделе 10.
- 11.4. Игра останавливается по сигналу судьи «Стоп» («Время»). Игроки обязаны оставаться на тех позициях, на которых они были в момент подачи сигнала.
- 11.5. Официальное время игры фиксируется таймером с обратным отсчетом Старшим или специально назначенным для этого полевым судьей. В случае, если игра должна быть остановлена при чрезвычайной ситуации или в других случаях, Старший судья или другой судья приостанавливает отсчет времени. Игра возобновляется согласно с правилами начала игры. После рестарта игры возобновляется отсчет времени.

#### Правило 12. Конец игры.

- 12.1. Игра официально считается оконченной после сигнала Старшего судьи «Конец игры» после того, как происходит одно из событий, символизирующих конец игры. Тем не менее, проверка игроков и их снаряжения может происходить даже после команды «Конец игры» пока игроки не покинут поле.

12.2. Игра закончена в случае :

- успешное водружение флага;
- удаление всех игроков с поля;
- истечение игрового времени.

12.3. После истечения игрового времени или подтверждения судьей водружения флага, Старший судья дает сигнал «Конец игры», как описано выше.

### Правило 13. Проверка игроков.

13.1. Пораженные игроки должны находиться в «зонах пораженных» даже после команды «Конец игры» до непосредственной команды от судей покинуть зоны.

13.2. По окончании игры все непораженные игроки обязаны явиться для осмотра к ближайшему полевому судье. Игрокам разрешается отключать фидера, но не маркеры. Судьи обязаны проверить игроков на наличие поражений (краски) и в случае обнаружения, сообщить о них Старшему судье для начисления штрафных очков. Игроки, не явившиеся на такую проверку, будут засчитаны, как пораженные.

13.2. Игроки не могут возвращаться на поле без разрешения судьи.

13.3. *Ответственность игроков.*

13.3.1. Игроки ответственны за признание себя пораженными.

13.3.2. Получив поражение, игрок обязан немедленно прекратить игру и объявить себя пораженным. В противном случае это считается продолжением игры в пораженном состоянии.

13.3.3. Если игрок получает поражение и не может проверить наличие краски самостоятельно в определенных местах (например на маске, шее, спине или харнесе) он должен немедленно остановить игру и попросить судью проверить его. В противном случае это считается продолжением игры в пораженном состоянии.

13.3.4. Игрок в движении, ощутивший попадание шара, может продолжать движение до ближайшего укрытия между ним и соперником, исключая укрытие соперника. В ином случае, игрок должен немедленно изменить направление движения и остановиться за ближайшим укрытием. После занятия укрытия игрок обязан проверить себя на попадания. Стрельба, разговоры или задержка проверки и задержка объявления себя пораженным, если в наличии поражение, будет считаться продолжением игры в пораженном состоянии.

13.3.5. Игроки с попаданием в легко контролируемую зону, не имеют права требовать проведения проверки на краску. Подобное требование будет расценено как игра в пораженном состоянии.

### Правило 14. “Пораженный” игрок.

14.1. Определение “пораженного” игрока.

Игрок считается поражённым, если на нём есть пятно краски. Поражение может произойти в результате попадания шара, выпущенного активными игроками команды противника или собственной команды, в игрока или в любой предмет из его снаряжения и следующего за этим раскола шара, в результате которого остаётся пятно краски. Если судья не видит самого выстрела (попадания и раскола шара), произведённого живым игроком команды противника или собственной команды игрока, и последующего раскола шара на игроке или любом предмете из его снаряжения, но на снаряжении игрока есть пятно краски, то игрок выводится из игры. Для того чтобы поражение было засчитано, пятно краски должно быть достаточно однородным и размером с 2-х рублевую монету.

Игрок не считается поражённым, если в него попадает поражённый игрок; если пэйнтбольный шар попадает в игрока или любой предмет из его снаряжения, но не раскалывается; если пятно краски появляется в результате попадания шара в другой предмет, а не в игрока или любой предмет из его снаряжения.

Судья затирает пятно от не засчитанного поражения во время осмотра игрока. Игроки на свой страх и риск могут продолжать игру, пока судья не сотрёт пятно.

Если два игрока из противоборствующих команд поражаются одновременно, или если судья не может установить, кто из игроков был поражён первым, из игры выводятся оба игрока.

14.1.1. Решение о поражении принимаются игроком и судьями поля.

14.1.2. Обязанностью игрока является своевременная проверка себя “на поражение”.

14.1.3. Игрок, считающий себя “пораженным” должен выйти из игры.

14.1.4. Игрок определяется “пораженным”

- если шар, выпущенный из маркера любым «активным» игроком, разбился об игрока, о любой надетый или переносимый игроком предмет, оставив сколь угодно малое количество краски. Если шар не разбился об игрока, или о любой надетый или переносимый игроком предмет, или не оставил краску, то игрок является «в игре». Если шар разбился о другой объект и затем забрызгал игрока или любой надетый или переносимый игроком предмет, то игрок является «в игре».
- выход за пределы поля. Если игрок или любая часть его тела касается ограничительной линии или выходит за неё (независимо от того, сдвинута ограничительная лента или нет). Касание задней линии или заступ за неё игроком, несущим флаг, во время захвата или заноса флага в границах стартовой базы не считается выходом за пределы поля;
- второе нарушение. Игрок повторно отказывается подчиниться команде «нейтральный игрок», или от судейской проверки, неправомерно требует осуществить пейнт-чек ;
- имитация поражения. Игрок, имитирующий поражение, предпринимает действия, которые заставляют членов команды соперника небезосновательно поверить, что он находится вне игры. Игрок, не будучи поражённым, поднимает руку и/или маркер над головой, кричит «поражение(поражен)» или «аут», играет без повязки за исключением случайного падения повязки, выходит вместе с поражённым(и) игроком(ами) или каким-либо иным способом создаёт впечатление, что он поражён, отворачивается от активно наступающего игрока(ов) команды противника;
- неправильный старт. Ствол маркера игрока не касается стартовой базы в начале игры;
- оборудования игрока, которое нельзя бросать (оставлять без присмотра) на поле в течение игры. Это только – маркер, баллон, маска, джерси, штаны и обувь.
- оборудование игрока оставлено без присмотра. Игрок оставляет оборудование на территории поля на расстояние более чем в 2 метра от себя, за исключением случаев, когда игрок и упомянутые предметы находятся за одним укрытием (сюда не включаются шомпола, тряпка или использованные(пустые)тубы, выпавшие в ходе перемещения игрока лоудеры (фидеры), харнесы с тубами) ;
- деформация укрытия. Если игрок меняет форму укрытия, например, протискивает маркер или протискивается сам между двумя укрытиями, наступает или запрыгивает на них, смещает укрытие относительно его оси, удаляется с поля. Касание рукой(Маркером) укрытия, в том случае, если игрок незначительно деформирует укрытие или сдвигает его не меняя конфигурации поля(секторов стрельбы), не влечёт за собой удаление;
- Игрок будет удален за поднимание шаров с земли, с целью использовать их для стрельбы.
- невнимательный контроль (faulty check-out). Игрок завершает игру с неочевидным поражением как живой игрок;
- агрессивное наступление во время объявления игрока нейтральным;
- игрок получает очевидное поражение;
- первое предупреждение если игрок находится на поле без маски, игрок снял очки (защитную маску) без разрешения или не под наблюдением судьи;
- скорость маркера превышает 300 футов в секунду, но меньше 310 футов в секунду;
- игрок замечен при попытке изменить настройки маркера во время игры, если у него на поле обнаружен инструмент или другое запрещенное оборудование или если он производит с маркером какие-либо иные действия, кроме стрельбы. Игроки, использующие электронные маркеры, обязаны запрашивать разрешения судьи на использование каких-либо кнопок на маркере во время игры, в т.ч. и на выключение маркера, иначе они будут считаться поражёнными. Данное требование не распространяется на управление не интегрированным в маркер игровым таймером и фидера.
- стрельбы в поражённого игрока с намерением причинить ему вред или напугать;
- излишней стрельбы, что означает стрельбу в противника больше, чем это необходимо для четкого поражения;

- стрельбы в судей;
- использования проверки на краску с целью избежать проверки себя или товарища по команде, или для обнаружения позиции противника;
- словесного оскорбления судей, игроков или зрителей(но не ограничивается);
- намеренного и агрессивного физического контакта(но не ограничивается);
- игрок удален за нарушение других правил безопасности или неспортивное поведение;
- игрок признан “пораженным”, если он удален судьей за собственное нарушение или в результате группового удаления, наложенного на команду в качестве наказания в соответствии с п.п.20.1.1. - 20.1.3.;

14.1.5. Игрок не определяется “ пораженным” если судья установил что:

- игрок прислонился к окрашенной поверхности или раздавил частью снаряжения лежащий шарик.

14.2. Действия “пораженного игрока”.

14.2.1. “Пораженный” игрок должен поднять руку и/или маркер вверх выше уровня плеч(головы), а свободную руку положить на затылок.

14.2.2. “Пораженный” игрок обязан , немедленно молча покинуть поле кратчайшим путем или по указанию судьи, надеть заглушку на ствол маркера и проследовать в “зону пораженных игроков”. Любое слово, произнесенное пораженным игроком, будет расцениваться, как продолжение игры в пораженном состоянии.

14.2.3. “Пораженный” игрок должен выбегать с поля молча, без подачи каких-либо сигналов и действий в отношении игроков, судей и зрителей. Пораженный игрок не должен разговаривать или подавать какие-либо сигналы. В особенности игрок не может кричать «Я поражен!» с целью дать знать своим товарищам по команде, или указывать местонахождение игроков противника. Нарушение этого пункта будет считаться продолжением игры в пораженном состоянии.

14.2.4. “Пораженный” игрок должен находиться в “зоне пораженных игроков” до разрешения судьи покинуть её.

14.3. «Поражения».

14.3.1. Поражение - поражениями считаются те, при которых шар попадает и разбивается в любые части тела игрока или предметы из его снаряжения. Игрок в движении, получивший поражение в легко контролируемые части, должен немедленно прекратить движение на противника и остановится, иначе это будет расцениваться как игра в пораженном состоянии.

14.3.2. Поражение - которое сложно проверить. Игрок с поражением в места, находящиеся вне поля его зрения, должен тут же обратиться к члену своей команды, который может легко проверить наличие поражения. Член команды, к которому обращается игрок, должен незамедлительно отреагировать, и если поражение признаётся, то игрок должен прекратить стрелять, объявить «поражение» и покинуть поле. Если игрок имея «поражение» не обращается к члену команды , то это равносильно неправомерному продолжению игры. Если поблизости нет никого из команды, к кому можно было бы обратиться, игрок должен попросить судью на поле осуществить пейнт-чек. Если в этом случае игрок не обращается к судье на поле, это означает, что игрок незаконно продолжает играть после «поражения».

Игрок с поражением должен сигнализировать своё поражение, и выполнить действия «пораженного игрока» - поднять руку и/или маркер вверх выше уровня плеч(головы), а свободную руку положить на затылок, выходя с игрового поля надеть заглушку на ствол маркера и отправиться в “зону пораженных игроков”.

Правило 14.4 Проверка на поражение(пейнт-чек).

14.4.1. Судья может провести проверку на поражение (пейнт-чек) во время игры в отношении любого игрока.

- Проверку на краску проводят судьи для определения, разбился ли шарик и получил ли игрок поражение.
- Проверка на краску выполняется судьей в случае, если судья увидел попадание в игрока, или если предполагаемое место поражения скрыто от его прямого обзора, или по требованию другого судьи.
- Судьи могут, но не обязаны провести проверку по требованию игрока.
- Судьи должны проводить проверку на краску минимально создавая помех игроку в отношении которого осуществляется проверка.

14.4.2. Решение о результатах проверки судья подает голосом:

-“ИГРОК ПОРАЖЕН”, «АУТ»

-“ИГРОК В ИГРЕ”

или специальными жестами согласно пункта 23.2.

Правило 14.5 Игрок с флагом.

14.5.1. Игрок, заносающий флаг, должен нести флаг открыто. Игрок не имеет права каким-либо образом прятать или маскировать флаг.

14.5.2.Передача флага. Флаг может передаваться не пораженными игроками игрокам в игре.

14.5.3.Поражение во время занесения флага. Игрок, поражённый во время занесения флага немедленно обязан сдать флаг ближайшему судье и выполнить действия «пораженного игрока», судья должен немедленно дать на исходную базу флага команду вывесить запасной флаг.

- В любом положении игрока, флаг должен быть хорошо различим.
- Игрок с флагом, пересекший границу базы флага соперника, становится «нейтральным».

Правило 15. Взятие и водружение флага.

15.1. Взятием флага называется момент игры, когда игрок не имеющий поражений взял флаг.

15.2. Водружением флага называется момент игры когда игрок с флагом не имеющий поражений пересекает границу своей базы флага(базы флага противника), судья подает команду «Время!» (Time!), время игры останавливается и все «активные» игроки автоматически объявляются нейтральными, после чего судьи проверяют статус игрока с флагом игроки не имеют права покидать свои позиции. Флагоносец будет проверен на краску, а его маркер на скорость и режим стрельбы, если в результате такой проверки игрок с флагом оказывается «не пораженным», то водружение флага засчитывается, а игра считается оконченной в момент, когда он пересек границу своей базы флага. Если в результате такой проверки игрок с флагом оказывается пораженным или его маркер превышает скорость 300 фпс и/или имеет запрещенный режим стрельбы, ему присуждается штраф и судья немедленно дает команду на исходную базу вывесить запасной флаг. Старший судья проинформирует игроков об оставшемся игровом времени и начнет игру с отсчетом 10 секунд, за которым следует команда «Игра»(Game on!), как описано в пункте 10, после чего игра будет возобновлена одновременно с отсчетом времени.

Правило 16. Права и обязанности игроков в ходе игры.

16.1. Во время игры игрок имеет право:

- “поражать” игроков противоположной команды посредством стрельбы из маркера;
- производить взятие и водружение флага;
- использовать запасные шары для дальнейшей стрельбы;
- передавать тубы с запасными шарами не “пораженным” и не “нейтральным” игрокам своей команды;
- передавать информацию игрокам своей команды голосом или жестами;
- признавать себя “пораженным игроком”;
- прочищать ствол, используя при желании шомпол;
- обмениваться с «непораженными игроками» своей команды маркером и харнесом.



16.2. Во время игры игрок обязан:

- строго следовать правилам определения “пораженного игрока”;
- находится в “зоне пораженных игроков” молча и без подачи каких-либо сигналов и действий в отношении игроков, судей и зрителей;
- покидать “зону пораженных игроков” только после разрешения судьи;
- воздержаться от перемещений в отношении “нейтральных” игроков;
- беспрекословно подчиняться требованиям судей;
- незамедлительно признавать себя “пораженным” в соответствии с п.14.

16.3. Во время игры игроку запрещается:

- стрелять в судей, зрителей, “пораженных” и “нейтральных” игроков;
- снимать защитную маску;
- вступать в агрессивный физический контакт с судьями и игроками;
- в ходе игры стирать краску самостоятельно с себя или других игроков;
- использование брани и угроз в отношении игроков, судей и зрителей;
- использовать “пораженных” игроков, а также судей в качестве укрытия;

16.4. Сознательное пейнтбольное поведение. РФП призывает всех игроков, участвующих в турнире, ответственно относиться к пейнтбольному спорту. Игроки должны вставлять заглушки и зачехлять маркер, когда находятся вне игрового поля или зоны игроков. Игроки не должны использовать маркер вне игрового поля, а также в отелях и общественных местах. Разговаривая с людьми, игроки должны хорошо, уважительно отзываться о пейнтболе. Игроки должны уважать и соблюдать местные законы.

16.5. Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение. Команды и игроки, принимающие участие в соревнованиях РФП, не должны осуществлять действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или спонсора турнира. 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 пейнтбол в негативном свете.

17. Неправомерное продолжение игры (play on).

Игрок неправомерно продолжает игру, если после поражения он (список не ограничивается данными пунктами):

- продолжает стрелять или каким-то образом оказывать сопротивление;
  - продолжает передвижение, кроме тех случаев, когда игрок покидает поле по указанию судьи;
  - разговаривает с судьёй или с игроками своей команды или команды противника или подаёт им знаки, кроме тех случаев, когда игрок однократно произносит «поражение», или «аут», признавая свое поражение;
  - мешает действиям игроков команды противника или судьи;
  - мешает судье осуществить пейнт-чек;
  - разряжает маркер или спускает воздух или предоставляет игрокам своей команды пейнтбольные шары или снаряжение.
- осуществляет задержку. Задержкой считается передвижения и действия игроков, которые мешают своевременному выводу из игры поражённых игроков. Судья разрешает игрокам, осуществлявшим задержку, оставаться в игре, но налагает штраф за неправомерное продолжение игры.
- затирается. Затирание определяется как активное сознательное удаление игроком пятна краски, чтобы избежать вывода из игры.

## Раздел IV.

## Подписание протокола игры.

Правило 18. Подписание протокола.

18.1. Капитан команды должен подписать протокол игры.

- капитаны команд обязаны проверить правильность оформления протокола. При обнаружении ошибки заполняется новый протокол;

- когда оба капитана согласны с результатами, внесёнными в протокол, они подписывают протокол, и в дальнейшем этот протокол уже не может быть изменен, даже если в нем обнаружены ошибки, кроме вычислительных ошибок.

- орфографические ошибки и ошибки в вычислениях могут быть исправлены в любой момент до начала следующего тура соревнований.

- только орфографические ошибки и ошибки в вычислениях могут быть исправлены, после того как результаты вывесили на турнирной доске.

18.2. Спорные ситуации.

18.2.1. Все спорные ситуации решаются старшим судьёй поля только с капитанами команд.

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

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

18.2.4. В случае отказа от подписи протокола капитан должен весомо и кратко обосновать свой отказ.

18.2.5. Отказ капитана от подписи протокола не является основанием для старшего(главного) судьи о не утверждении протокола.

18.2.6. В исключительных случаях для окончательного решения старший судья обязан пригласить главного судью.

Правило 19. Послеигровое хронографирование.

19.1. Процедура после игрового хронографирования происходит в соответствии с п. 7 выборочно у 3-х игроков каждой команды.

19.2. В случае превышения скорости, выявлении запрещенных режимов стрельбы команде начисляются штрафные очки.

Правило 20. Штрафные санкции.

20.1. Судьи делают устное предупреждение за следующие нарушения:

- Игнорирование объявления игрока “нейтральным” - первое нарушение
- Первое невыполнение требования “закрывать ствол заглушкой”
- Использование неподходящего языка - первое предупреждение
- первое злоупотребление использованием проверки на краску;
- первое неподчинение командам судьи;
- первое невыполнение жеста пораженного игрока – руки на голове.
- выход из зоны пораженных до разрешения судьи;

20.2. Удаление не пораженного игрока из игры происходит при :

- Игнорировании объявления игрока “нейтральным” - второе нарушение;
- уклонение от проверки на краску при объявлении игрока «нейтральным»;
- повторное (в одной игре) злоупотребление использованием проверки на краску;
- повторное (в одной игре) использование оскорбительной или ненормативной лексики;
- повторное (в одной игре) или продолжающееся неисполнение судейских команд;

- выход за границу поля или ее смещение;
- имитация действий пораженного игрока;
- если при старте кончик ствола не касается стартового банера;
- нахождение без маски в специально предназначенных для этого местах;
- использование на поле маркера, со скоростью стрельбы больше 301фпс;
- управление кнопками или переключателями маркера с электронной платой без разрешения на то судьи;
- попытки влияния на игру со стороны запасных или персонала команды;
- излишнюю стрельбу(Овершутинг);
- неспортивное поведение;
- намеренное перемещение укрытий в ходе игры.
- Наличии у игрока на поле любого инструмента;
- Манипуляции с маркером на поле для изменения скорости полета шарика;
- второе предупреждение за выход из зоны пораженных до разрешения судьи;

20.3. Удаление «один за одного» (выбывает игрок, нарушивший правило, и дополнительно один игрок его команды) происходит при:

- Продолжении игры при получении “очевидного” поражения
- использование на поле маркера, со скоростью стрельбы 311 фпс и больше
- Повторном выходе на поле после объявления игрока пораженным
- Вмешательстве в игру товарищей по команде, не участвующих в игре
- При попытке контакта (общения) с игроками после выбывания из игры.
- каждый отказ подчиниться требованиям судьи;
- драку или иной агрессивный физический контакт (другие штрафы могут налагаться дополнительно).
- продолжение игры с неявным поражением, о котором стало известно игроку;
- прохождение проверки в конце игры, как живого игрока, с очевидным поражением;
- управление кнопками или переключателями маркера с электронной платой (но не фидера, таймера) после объявления пораженным;
- первое предупреждение при использовании игроком ненормативной лексики в сторону соперников, судей или зрителей

20.4. Удаление «два за одного» (выбывает игрок, нарушивший правила, и дополнительно два игрока его команды) происходит при:

- игру в пораженном состоянии, которая существенно повлияла на ход игры и дала команде нарушителя заметное преимущество;
- использование на поле маркера, со скоростью стрельбы больше 325фпс

20.5. Удаление «три за одного» (выбывает игрок, нарушивший правила, и еще три игрока его команды) происходит при:

- Стирании следа от маркирующего шарика.
- выход на поле после поражения с целью вмешаться в игру без указания судьи

20.6. Дополнительные штрафы

20.6.1. Выступление игрока за две команды наказывается аннулированием результатов игр, с присуждением максимального количества очков команде соперника. Вторая команда, за которую выступал указанный игрок, может выставлять на оставшиеся игры на одного игрока меньше.

20.7. Вмешательство в игру.

20.7.1. Зрителям разрешается наблюдать за игрой и за передвижением на поле, но они не могут:

- давать указания игрокам на поле;
- комментировать ход игры слышимым на поле образом;
- иметь маркер без заглушки ствола и стрелять;
- или любым другим способом влиять на игру.

20.7.2. За каждую попытку влиять на игру или сообщить что-либо на поле со стороны запасных игроков или персонала играющей команды, будет накладываться наказание, как за игру в пораженном состоянии (т.е. удалении как минимум одного игрока с поля).

## 20.8. Дисквалификация

20.8.1. Решение о дисквалификации команды (команда занимает последнее место в рейтинге соревнований, очки набранные командой нарушителем во всех далее не сыгранных матчах соревнований засчитываются как неявка, команде противника присуждается максимальное количество очков) принимается старшим судьей поля в присутствии главного судьи в случае:

- договора соперников о результате игры;

- неподчинение требованиям судьи;

- провоцирование агрессивного физического контакта;

20.8.2. Решение о дисквалификации должно быть утверждено главным судьей.

20.8.3. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья поля.

20.8.4. Игрок будет дисквалифицирован до окончания турнира за следующие нарушения:

- намеренный физический контакт (в том числе и с помощью маркера, ударов грудью, толчков, захватов, плевков и т.п.);

- провоцирование агрессивного физического контакта;

- отказ предоставить маркер на проверку по требованию судьи, а также управление кнопками или переключателями маркера с электронной платой после такого требования;

- любое нарушение перечисленного в пункте 5.1.;

- второе предупреждение при использовании игроком ненормативной лексики в сторону соперников, судей или зрителей;

- намеренную стрельбу из зоны пораженных или из-за границ поля;

- намеренную стрельбу в судей;

- второе предупреждение за нахождение без маски в зонах, где разрешено находиться с незачехленными маркерами, включая, но не ограничиваясь:

- полями,

- зоной хронографирования,

- пристрелкой.

20.8.5. Игрок будет дисквалифицирован на текущий и следующий турнир за следующие нарушения:

- бросание на землю маркера и/или воздушной системы;

- агрессивный физический контакт, который может рассматриваться, как оскорбление действием;

- стрельбу в пораженного игрока или в судей с намерением нанести травму (или запугать).

- Если игрок дисквалифицируется второй раз за сезон по любой причине, он будет удален из участия как минимум еще в одном турнире. Этот штраф может продлиться и на следующий сезон.

## Правило 21. Ход игры (мужчины/женщины)

21.1. Время матча:

Максимальное время матча: 10 мин. (чистого игрового времени) + (2 мин. X 7 игр) + (2 x 1 мин.

Тайм-аут) = 33 минуты

Минимальное время матча: 10 мин. (чистого игрового времени) + (2 мин. x 4 игры) + (2 x 1 мин.

Тайм-аут) = 24 минуты

Начало игры:

Базы разыгрываются жребием.

Игра один период 10 минут чистого времени.

Объявление "Минута" "30" и "10" секунд перед каждой игрой.

Перерыв 2 минуты между очками.

## 21.2.Ход игры:

Команда, первой набравшая 4 очков считается победителем.  
После каждых двух очков (считается суммарно у обеих командах), смена баз.  
Каждая команда имеет право на один 1 минутный таймаут.

## 21.3.Команды получают очки:

В случае успешного заноса флага (нажатия на гудок)  
В случае выбрасывания полотенца тренером (признание поражения)  
Команда противник получает штраф 2 за 1 в последние 60 секунд игры.

21.4.Ход игры (юниоры/юниорки)

## 1.1.Время матча:

Максимальное время матча: 8 мин.(чистого игрового времени) + (2 мин. X 5 игр) + (2 x 1 мин. Тайм-аут) = 20 минуты

Минимальное время матча: 8 мин.(чистого игрового времени) + (2 мин. x 3 игры ) + (2 x 1 мин. Тайм-аут) = 16 минуты

## Начало игры:

Базы разыгрываются жребием.  
Игра один период 8 минут чистого времени.  
Объявление "Минута" "30" и "10" секунд перед каждой игрой.  
Перерыв 3 минуты между очками.

## 21.5.Ход игры:

Команда, первой набравшая 3 очков считается победителем.  
После каждого очка, смена баз.  
Каждая команда имеет право на один 1 минутный таймаут.

## 21.6.Команды получают очки:

В случае успешного заноса флага (нажатия на гудок)  
В случае выбрасывания полотенца тренером (признание поражения)  
Команда противник получает штраф 2 за 1 в последние 60 секунд игры.

## 21.7. Ход игры в группах:

16 команд

Команды делятся на 4 группы по 4 команды (А, Б, С, Д).

По итогам отборов из группы выходит по 2 команды

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Четвертьфинальные пары:

Игра 1 - А1 – Д2

Игра 2 - А2 – Д1

Игра 3 - Б1 – С2

Игра 4 - Б2 – С1

## Полуфинал:

Игра 5 - Победитель игры 1 против Победителя игры 4

Игра 6 - Победитель игры 2 против Победителя игры 3

## Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 5 против Победителя игры 6

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 5 против Проигравший в игре 6

12 команд

Команды делятся на 3 группы (А, Б, С) по 4 команды

По итогам отборов, из группы выходит по 2 команды и две команды «джокера» с лучшими результатами из оставшихся команд.

Два джокера образуют пару группы Д.

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Четвертьфинальные пары:

Игра 1 - А1 – Д2 (джокер)

Игра 2 - А2 – Д1 (джокер)

Игра 3 - Б1 – С2

Игра 4 - Б2 – С1

Полуфинал:

Игра 5 - Победитель игры 1 против Победителя игры 4

Игра 6 - Победитель игры 2 против Победителя игры 3

Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 5 против Победителя игры 6

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 5 против Проигравший в игре 6

8 команд

Команды делятся на 2 группы (А, Б) по 4 команды

По итогам отборов, из группы выходит по 2 команды, четвертьфиналы не проводятся.

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Полуфинал:

Игра 1 - А1 – Б2

Игра 2 - А2 – Б1

Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 1 против Победителя игры 2

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 1 против Проигравший в игре 2

6 команд

Команды делятся на 2 группы (А, Б) по 3 команды

По итогам отборов, из группы выходит по 2 команды, четвертьфиналы не проводятся.

Команды, в зависимости от группы и занятого места в группе, играют по следующей схеме:

Полуфинал:

Игра 1 - А1 – Б2

Игра 2 - А2 – Б1

Финал:

Матч за 1-е место - Победитель игры 1 против Победителя игры 2

Матч за 3-е место – Проигравший в игре 1 против Проигравший в игре 2

Правило 22. Результат игры.

22.1. Результатом игры является начисление призовых очков каждой команде.

22.2. Призовые очки начисляются следующим образом:

В соревновательных дисциплинах (юноши/девушки):

-3 очка за успешный занос флага;

- 2 очка, за «флаг в пути». «Флагом в пути» считается, если флаг был захвачен с базы противника не пораженным игроком. Если игроки обеих команд захватили флаги с базы соперников, то очки присуждаются команде, игрок которой захватил флаг первым;

- 1 очко за ничью. Игра сыграна в ничью, если флаг не был захвачен, или игрок, несущий флаг в конце игры, был поражен.

- 0 очков за проигрыш.

- Команда также получает очки за разницу в пораженных игроках (РО). Такие очки насчитываются в соответствии с числовой разницей между количеством сохраненных игроков своей команды и команды соперников в конце игры. В таком случае эти очки могут варьироваться от положительных 5(+5) к отрицательным 5(-5). Эти очки учитываются только в случае равенства очков за игру.

В соревнованиях( мужчины/женщины):

Команда получает очки:

-В случае успешного заноса флага (нажатия на гудок) 1 очко.

-В случае выбрасывания полотенца тренером (признание поражения) 1 очко.

-Команда противник получает штраф "два за одного" в последние 60 секунд игры 1 очко.

-Команда, первой набравшая 4 очка считается победителем.

Призовые очки начисляются следующим образом:

-1 очко за победу в матче;

- 0 очков за проигрыш в матче.

- Команда также получает очки за разницу набранных очков в матче (РО). Такие очки насчитываются в соответствии с числовой разницей между количеством набранных очков своей команды и команды соперников в конце матча.

Очки могут варьироваться от положительных 1(+4) к отрицательным 0(-4) эти очки учитываются только в случае равенства очков за игру.

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

Формула подсчета рейтинга:

$R = (\text{позиция команды} / \text{число команд})$

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

22.4 В случае набора командами равного количества очков в соревнованиях для прохождения в следующий круг, если равенство не нарушено в порядке убывания значимости:

- учитывается результат личной встречи;

- по наибольшему числу выигранных геймов во всех играх раунда(в порядке убывания значимости финального, 1/2, 1/4, отборочного)

- по наименьшему числу поражений во всех играх раунда(в порядке убывания значимости финального, 1/2, 1/4, отборочного)

- по месту (рейтингу) занимаемому командой на предыдущем этапе соревнований

- при абсолютном равенстве всех указанных показателей первенство определяется в дополнительном гейме до 1 очка.

22.5. Результат игры 5 чел. х 5 чел. в случае наложения штрафа 1-за-1, 2-за-1, 3-за-1, если для группового удаления недостаточно полевых игроков, происходит следующим образом: флаг команды-нарушителя считается захваченным и водруженным, а за каждого недостающего для группового удаления игрока команде противников засчитываются очки как за непораженного игрока.

### Правило 23. Неявка.

23.1. В случае неявки команды на игру команде соперника присуждается максимальное количество призовых очков.

## Раздел V.

### Судьи и порядок судейства.

### Правило 24. Судейская бригада.

#### 24.1. Состав судейской бригады.

24.1.1. Для проведения соревнований создается судейская бригада в следующем составе (на каждое поле): старший судья поля, судьи в поле (не менее 8 полевых и 1 старшего судей на каждом поле), судья-хронографист.

24.1.2. Судейская форма - джерси в черно-белую или красно-желтую вертикальную полоску, игровые брюки и защитная маска, допускается размещение на судейской форме логотипов спонсоров и организаторов соревнований.

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

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

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

24.1.6. Все судейские решения на поле должны быть утверждены Старшим судьей поля. Все судейские решения и утверждения, сделанные или одобренные Старшим судьей поля, являются окончательными и не являются предметом для последующих просмотров и не могут быть изменены, кроме как им лично по согласованию с Главным судьей соревнований.

#### 24.2. Судейские жесты:

24.2.1. «Пораженный игрок» - судья обозначает поражение игрока, положив одну руку себе на голову, второй указывая на пораженного игрока. Затем судья забирает у него повязку (если таковая имеется). Судья не может вернуть игрока в игру после обозначения его пораженным с помощью жеста рукой.

24.2.2. «Игрок в игре» - судья обозначает, что игрок чист от любых пятен и не поражен, вращая над головой рукой или полотенцем.

24.2.3. «Игрок нейтральный» - судья сигнализирует о нейтральности игрока, дотрагиваясь до него, громко кричит: «Нейтральный игрок», и держит вторую руку выше головы, показывая рукой команде соперников знак «Стоп!». После этого судья проверяет игрока и обозначает его «Игрок в игре» или «Пораженный игрок». Нейтральная проверка производится по усмотрению судьи в исключительных случаях, когда нормальная проверка затруднена.

24.2.3. «Групповое удаление» – судья сначала указывает пораженным игрока-нарушителя. Затем он подает сигнал группового удаления, попеременно двигая вверх и вниз выставленные перед



собой вертикально руки со сжатыми кулаками, перед каждым игроком, на которого наложено групповое удаление. Судья также кричит об удалении вслух.

Правило 24. Изменения правил.

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.