

Правила проведения соревнований по пейнтболу 2014/2015

версия 1.0

Январь 2014

Утверждено Советом Европейской Федерации пейнтбола.

Правила не могут быть переведены полностью или в отдельных частях без согласования с ЕПБФ.

ПРЕДИСЛОВИЕ

За последние двенадцать лет с момента последнего крупного пересмотра правил игры по пейнтболу, Совет Европейской Федерации Пейнтбола (ЕПБФ) добавил в правила множество важных дополнений и поправок, с целью помочь судьям в исполнении своих обязанностей, а также определить принципы игры для всей пейнтбольной общественности.

Были пересмотрены структура и формулировки в целом, проведено объединение и реорганизация информационных блоков для приведения правил к единообразию, легкости их восприятия и интерпретации.

Кроме того, в новую редакцию вошли несколько важных дополнений, до этого не включенных в правила, необходимость введения которых была обусловлена ходом соревнований.

В заключение, Европейская Федерация Пейнтбола напоминает Федерациям и Ассоциациям, что, согласно Уставу ЕПБФ, они должны тщательно следить за точностью и последовательностью соблюдения правил игры в пейнтбол на соревнованиях всех уровней.

ИЗМЕНЕНИЯ

За разработку правил и положений отвечает Комитет ЕПБФ по правилам, судейству, дисциплине и этике (в дальнейшем - Комитет ЕПБФ по правилам). Если возникает ситуация, которая не отражена правилами и требует отдельного решения, Комитет ЕПБФ по правилам отвечает за принятие такого решения, которое является окончательным и в дальнейшем надлежит включению в правила.

Изменения в правила или положения вносятся не позже сентября (текущего года) и вступают в силу со следующего года. Все обновления публикуются на веб-сайте ЕПБФ.

В исключительных случаях организатор соревнований имеет право изменить одно или несколько правил на время проведения соревнований. Такие изменения возможны только в случае, если их нельзя избежать. Организатор должен согласовать такое изменение с капитанами всех участвующих команд, и проинформировать команды о причинах изменений не позднее, чем на собрании капитанов. В случае возникновения необходимости внесения изменений в правила в ходе соревнований, незамедлительно проводится собрание капитанов, до окончания которого все игры приостанавливаются.

ЭТИКЕТ

Запрещено использование игроками и официальными лицами изображений или лозунгов политического или религиозного содержания (на любом языке или в любой форме) на спортивной форме, оборудовании или на теле.

Команды и игроки должны воздерживаться от участия в любых действиях, которые могут негативно сказаться на репутации и имидже лиги, соревнований, организатора или спонсора, включая, но не ограничиваясь, следующими действиями: нанесение ущерба гостиничным номерам, стрельбой из маркера в зонах, где находятся люди без масок, умышленным уничтожением частной собственности, участием в физических препирательствах (за исключением самообороны при неспровоцированной агрессии) или совершения преступных действий.

Все команды должны следовать правилам и положениям, установленным на время проведения соревнований.

Все команды должны соблюдать чистоту в месте проведения соревнований, собирать и выбрасывать мусор на территории турнира и на парковке в специально оборудованные места для сбора мусора.

О любых нарушениях правил и положений, содержащихся в этом разделе, необходимо сообщать официальным лицам соревнований для принятия соответствующих санкций к правонарушителям. Информацию о таких случаях, также, необходимо предоставлять в Комитет ЕПБФ по правилам для вынесения окончательного решения.

ВАЖНО

Ссылки на мужской пол в правилах в отношении судей, игроков и официальных лиц сделаны в целях упрощения, и распространяются как на мужчин, так и на женщин.

РАЗДЕЛ 1. ПОЛОЖЕНИЯ	5
1.1. ОБЩИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ	5
1.2. БЕЗОПАСНОСТЬ ИГРОКОВ	5
1.3. ОПРЕДЕЛЕНИЯ	5
1.4. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ (ТУРНИРЫ)	7
1.5. ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК (И)	8
1.6. ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИЯХ	8
1.7. СРЕДСТВА МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ (СМИ)	8
1.8. РЕЙТИНГ ЕПБФ	8
РАЗДЕЛ 2. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ ПОЛЮ	10
2.1. СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВОВЫХ НОРМ	10
2.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ	10
2.3. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ	10
2.4. РАЗМЕР ПОЛЯ И ТРЕБОВАНИЯ	11
2.5. БЕЗОПАСНОСТЬ НА ПОЛЕ	12
РАЗДЕЛ 3. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА	13
3.1. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ	13
3.2. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ	13
3.3. СЕКРЕТАРЬ ТУРНИРА	13
3.4. ТЕХНИЧЕСКИЙ ПЕРСОНАЛ	13
РАЗДЕЛ 4. СУДЬИ	14
4.1. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА	14
4.2. СТАРШИЙ СУДЬЯ	14
4.3. ПОЛЕВЫЕ СУДЬИ	14
4.4. СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ	14
РАЗДЕЛ 5. КОМАНДЫ	15
5.1. СОСТАВ КОМАНДЫ	15
5.2. СОСТАВ КОМАНДЫ	15
5.3. ИДЕНТИФИКАЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ ИГРОКОВ	15
РАЗДЕЛ 6. ОБОРУДОВАНИЕ	17
6.1. ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ	17
6.2. МАСКА	17
6.3. ЗАГЛУШКА	17
6.4. ЗАЩИТА ТЕЛА	17
6.5. ОДЕЖДА	18
6.6. ПЕЙНТБОЛЬНЫЕ ШАРЫ	18
6.7. ЗАПРЕЩЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	18
РАЗДЕЛ 7. ПЕЙНТБОЛЬНЫЕ МАРКЕРА	20
7.1. ВОЗДУШНАЯ СИСТЕМА	20
7.2. МАРКЕР	20

7.3.	СТВОЛ	20
7.4.	ФИДЕР	20
РАЗДЕЛ 8. ИГРА		22
8.1.	ФОРМАТЫ ИГРЫ	22
8.2.	ПРОТОКОЛЫ ИГР	22
8.3.	ПИТ-ЗОНА	22
8.4.	ПЕРЕДИГРОВАЯ ПРОВЕРКА МАРКЕРОВ	23
8.5.	НАЧАЛО ИГРЫ	23
8.6.	ПРОЦЕДУРА СТАРТА	24
8.7.	ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ НА ПОЛЕ	24
8.8.	ПРОВЕРКА НА КРАСКУ	24
8.9.	ВМЕШАТЕЛЬСТВО В ХОД ИГРЫ	24
8.10.	ТАЙМ АУТ	25
8.11.	ОСТАНОВКА ИГРЫ	25
8.12.	ОСТАНОВКА ТУРНИРА	25
8.13.	НАЖАТИЕ КНОПКИ	25
8.14.	ВЫБРАСЫВАНИЕ ПОЛОТЕНЦА	26
8.15.	ПРАВИЛО 60-И СЕКУНД (ТОЛЬКО ДЛЯ ФОРМАТА «РТ»)	26
8.16.	ОВЕРТАЙМ (ТОЛЬКО ДЛЯ ФОРМАТА «РТ»)	26
8.17.	КОНЕЦ ИГРЫ	26
РАЗДЕЛ 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ		28
9.1.	ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОПАДАНИЯ	28
9.2.	ИГРОКИ И ПОПАДАНИЯ	28
9.3.	ПОРАЖЕНИЯ	28
РАЗДЕЛ 10. СЧЕТ		30
10.1.	ОЧКИ	30
10.2.	ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ	30
10.3.	ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ	30
РАЗДЕЛ 11. ШТРАФЫ		32
11.1.	ПРИМЕНЕНИЕ ШТРАФОВ	32
11.2.	ПРАВИЛО «НЕДОСТАТОЧНОГО КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ НА ПОЛЕ»	32
11.3.	ДОГОВОРНАЯ ИГРА	33
11.4.	ОТСТРАНЕНИЕ, УДАЛЕНИЕ, ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ И ГРУБОЕ НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	33
11.5.	НЕСООТВЕТСТВИЯ В ПРАВИЛАХ	34
РАЗДЕЛ 12. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТОВ ЕВРОПЫ		35
12.1.	ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ	35
12.2.	МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ	35
12.3.	ФЛАГИ И ГИМНЫ	35
12.4.	НАЦИОНАЛЬНЫЕ СБОРНЫЕ	35

12.5.	СОСТАВЫ КОМАНД И МАНДАТНАЯ КОМИССИЯ	36
12.6.	ПРАВИЛА ИГРЫ	36
12.7.	СУДЕЙСТВО	36
12.8.	СПОРЫ И ПРОТЕСТЫ	36
12.9.	ОБОРУДОВАНИЕ	37
12.10.	КВАЛИФИКАЦИОННАЯ СИСТЕМА	37
12.11.	НАГРАЖДЕНИЕ	37
12.13.	ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ	37
РАЗДЕЛ 13. ПРИЛОЖЕНИЯ		38
13.1.	ПРИЛОЖЕНИЕ 1	38
13.2.	ПРИЛОЖЕНИЕ 2	39
13.3.	ПРИЛОЖЕНИЕ 3	40

РАЗДЕЛ 1. ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. ОБЩИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 1.1.1. Основной целью соревнований по пейнтболу является определение рейтинга лучших команд, поощрение спортивных навыков спортсменов, рост их профессиональной подготовки, а также продвижение пейнтбола как вида спорта в Европе.
- 1.1.2. Данные положения определяют условия организации и проведения соревнований.
- 1.1.3. Раздел «Положения» включает в себя регламент турнира и организационные вопросы.
- 1.1.4. Правила игры описаны в другом разделе, поэтому дисциплинарные наказания, которые могут применяться помимо судейских решений, в положениях не отражены.
- 1.1.5. Национальные Федерации, члены ЕПБФ, могут вносить свои дополнения в положения, если они не противоречат основным правилам.
- 1.1.6. Положения и правила игры ЕПБФ должны соблюдаться всеми участниками соревнований всех уровней.
- 1.1.7. Для судей обязательным является прохождение специальных курсов для правильной интерпретации и применения этих правил. Такие курсы могут проводиться только представителями организации «EUROREF» или аккредитованной судейской организацией Национальной Федерации.
- 1.1.8. Судейская организация Национальной Федерации, уполномоченная организацией «EUROREF», является единственным компетентным органом, к которому могут обращаться игроки.

1.2. БЕЗОПАСНОСТЬ ИГРОКОВ

1.2.1. Меры предосторожности

Возможные штрафы и наказания перечислены в разделе с правилами игры. Тем не менее, важно еще раз напомнить основные принципы техники безопасности и предосторожности во время пейнтбольных соревнований, или других пейнтбольных мероприятий.

- а. Всегда носите специальную пейнтбольную маску там, где могут использоваться пейнтбольные маркера (игровая зона, техническая зона и т.д.).
- б. Всегда держите ствол маркера зачехленным в местах, где ношение масок не обязательно.
- в. Соблюдайте режим скорости вылета шара. Каждый игрок должен убедиться, что его пейнтбольный маркер не стреляет более 300 футов в секунду (fps).
- г. Разрешены только воздушные системы и системы CO₂. Никогда не используйте простроченные баллоны, или баллоны, которые не прошедшие сертификацию. Никогда не используйте приспособления к баллону, и не проводите никаких манипуляций с баллоном, если это не предусмотрено инструкцией производителя.

1.2.2. Честная игра

Стремление к победе ни в коем случае не должно нарушать честный ход игры, или угрожать безопасности игрока или окружающих.

1.2.3. Личная защита игроков

Данные рекомендации распространяются на всех игроков. В случае отказа от их соблюдения, ответственность за все возможные инциденты, связанные с отсутствием личной защиты снимается с судей и организаторов. Ответственность ложится на самого игрока.

См. раздел 6.4.

1.3. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 1.3.1. **Пейнтбольный шар** (сокращенное название "шар") представляет собой сферическую желатиновую капсулу, наполненную нетоксичной и водорастворимой краской. Этот наполнитель не должен засорять окружающую среду, в которой проводится мероприятие. Шар должен быть биоразлагаемым в течение короткого периода времени, в соответствии с метеорологическими стандартами, где проводятся пейнтбольные соревнования.
- 1.3.2. **Корпус маркера:** механизм для стрельбы пейнтбольными шарами.



- 1.3.3. **Курок:** часть маркера, нажатием на которую игрок осуществляет процесс стрельбы пейнтбольными шарами.
- 1.3.4. **Воздушная система:** портативный контейнер (баллон), используемый для хранения газа, необходимого маркеру для реализации процесса стрельбы пейнтбольными шарами.
- 1.3.5. **Фидер:** емкость для шаров, которая крепится к маркеру.
- 1.3.6. **Туба:** пластиковый контейнер для переноски определенного количества шаров.
- 1.3.7. **Харнес:** Оборудование для переноски туб.
- 1.3.8. **Ствол:** трубка, через которую при стрельбе вылетает шар.
- 1.3.9. **Маркер:** пейнтбольное оружие, состоящее из воздушной системы, корпуса, ствола и фидера (также известного, как устройство подачи шаров). Технические характеристики пейнтбольного оружия подробно изложены в соответствующем разделе. Каждый пейнтбольный маркер должен соответствовать этим требованиям, чтобы быть допущенным к использованию на пейнтбольном поле.
- 1.3.10. **Маркера** делятся на следующие **типы** по их автономности и системе зарядки:
- Базовый класс: Маркера базового класса ограничиваются стрельбой в 11 шаров, при этом 1 шар уже находится в положении стрельбы, а 10 остальных хранятся в фидере.
 - 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.
 - 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.
- 1.3.11. **Скорость (fps):** скорость полета пейнтбольного шара в футах за секунду (ф/с).
- 1.3.12. **Рампинг (темп стрельбы), ROF (bps):** количество шаров, выпущенных за секунду.
- 1.3.13. **Категория:** определяет максимальное число игроков команды, разрешенное в данной игре на одном игровом поле в начале игры. Обычно это число: 3,5,7 или 10.
- 1.3.14. **Формат игры с участием определенного количества игроков:**
- Формат «М»:** цель игры дотронуться до базы соперника непораженным. Для победы в матче достаточно один раз это реализовать.
 - Формат «РТ»:** Цель матча такая же, однако, необходимо реализовать это определенное количество раз (раундов). Название игры состоит из «Игра До» и количества выигранных раундов, необходимых для победы в матче. (Например, Игра-До-2 означает, что команде необходимо дважды дотронуться непораженной за время матча, чтобы выиграть его).
- 1.3.15. **Типы матчей:** Каждая Федерация или Организация, относящаяся к EPBF, может адаптировать один или более форматов игр. Эти форматы могут носить название, данное им Организацией, а детальное описание форматов должно быть доступно игрокам.
- 1.3.16. **Укрытия** могут состоять из одной или нескольких частей. Если укрытие собрано из нескольких частей, эти части должны быть скреплены между собой так, чтобы оставался минимальный зазор между ними.
- 1.3.17. **Средства безопасности:** маска, чехол на баллон и заглушка ствола являются частью средств безопасности.
- 1.3.18. **Защитное снаряжение:** все вещи, которые игроки надевают в качестве защитной одежды тела.
- 1.3.19. **Аксессуары:** шомпола и средства очистки ствола, харнесы и пейнтбольные тубы.
- 1.3.20. **Стандарты допустимой толщины одежды** и защитного снаряжения определяются стандартами хлопкового изделия, но не превышают 150г/м².
- 1.3.21. **Неработающий маркер** должен соответствовать следующим характеристикам:
- Отсутствие пейнтбольных шаров в маркере и фидере.
 - Система подачи воздуха отключена, если это технически возможно, и в корпусе маркера отсутствует воздух под давлением.
 - Электронный выключатель находится в положении OFF(выключено), если это технически возможно.
 - Ствол не накручен на маркер, или если ствол накручен, то необходимо надеть на него заглушку. Никакое другое оборудование и вещи не являются заменой заглушки (кроме помповых маркеров, где разрешены пробки).
- 1.3.22. **Фальстарт** соответствует одному из следующих условий:
- Ствол не касается стартовой базы в момент стартового сигнала или прямо сразу после него. За исключением ситуации, если игрок не стрелял или не совершал действия, направленные в сторону оппонента, между сигналом старта и касанием базы (так называемый Тач-бэк). См. пункт 8.5.3.
 - Любая часть тела игрока находится за границей поля (будь то земля или сетка).
 - Игрок сделал один или несколько выстрелов в направлении соперника в промежутке между сигналом 10 секунд и стартовым сигналом.
- 1.3.23. **Попадание-раскол:** игрок становится пораженным в результате попадания в него или любую часть его оборудования пейнтбольного шара, выпущенного из пейнтбольного маркера любым непораженным игроком. Это называется попаданием.
- 1.3.24. **Поражение:** игрок считается пораженным в случае, если при расколе пейнтбольный 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.

- 1.3.25. **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 судью в случае, если сам игрок не может это сделать самостоятельно (просьба о проверке на попадание).
- 1.3.26. **Чистый (непораженный) игрок:** игрок, не имеющий на себе поражений.
- 1.3.27. **Продолжение игры в пораженном состоянии:** продолжение игровых действий, будучи пораженным. Под продолжением игры в пораженном состоянии подразумевается следующее, но 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 или объявлению игрока пораженным;
 - е. отстрел маркера или спуск воздуха и воздушной системы, а так же передача сокомандникам оборудования и пейнтбольных шаров;
 - ж. отсутствие сигнала поражения от игрока (отсутствие руки на голове).Штрафом за продолжение игры в пораженном состоянии является удаление с игрового поля 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 его сокомандников (штраф два-за-одного).
- 1.3.28. **Неигровое поражение:** штраф, наложенный на человека, не принимающего участие в игре 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.
- 1.3.29. **Игра** – соревнование между двумя командами на игровом поле в отведенное время (время игры) и в формате с одним или несколькими раундами. Если формат предусматривает больше одного раунда, в нем могут быть один и более перерывов. См. раздел 8.1.
- 1.3.30. **Раунд** - период времени между звуковыми сигналами начала и окончания действия (в зависимости от формата игры) с игровым процессом, который заканчивается с наступлением любой из причин, перечисленных в разделе 10.1.
- 1.3.31. **Занос флага** - заносом флага считается ситуация, когда непораженный игрок достигает базы соперника до окончания игрового времени и его статус "непораженного игрока" подтверждают судьи. Для обозначения заноса флага могут быть использованы различные механические и электрические приспособления.
- 1.3.32. **Очко (или выигранный раунд)** – в каждом случае, если по окончании раунда происходит любое из описанных в Разделе 10.1. событий.
- 1.3.33. **Выбрасывание:** чтобы выбросить предмет, или часть его, игрок должен перестать его использовать или перестать носить и отбросить его от себя на расстояние, превышающее 2 метра.
- 1.3.34. **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.

1.4. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ (ТУРНИРЫ)

- 1.4.1. Официальные соревнования ЕПБФ - это соревнования, организованные непосредственно ЕПБФ или одним из ее членов (Национальной Федерацией или другой Организацией, признанной ЕПБФ), которые проходят с соблюдением правил ЕПБФ и соответствующих требований. Соревнования ЕПБФ могут включать в себя:
 - а. Чемпионаты Европы: мужской, женский, юношеский и ветеранов (40 лет и старше).
 - б. Международные соревнования: европейские серии и международные турниры, организованные членами ЕПБФ и проходящими под эгидой ЕПБФ.

- в. Национальные соревнования: национальные лиги или соревнования, организованные Национальными Федерациями, членами ЕПБФ.
- 1.4.2. Официальные соревнования ЕПБФ проводятся согласно утвержденному сезонному календарю, утвержденному ЕПБФ, а так же Национальными Федерациями или европейскими сериями, членами ЕПБФ.
- 1.4.3. Турниры ЕПБФ могут быть классифицированными согласно следующим категориям:
- смешанные** (мужчины, женщины и молодежь играют вместе);
 - мужские** (только для мужчин);
 - женские** (только для женщин);
 - юношеские** (только для молодежи до 19 лет, на основании года рождения);
 - ветераны** (только для игроков в возрасте 40 лет и старше).

1.5. ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК (И)

- 1.5.1. Официальным языком является:
- Английский язык для Чемпионатов ЕПБФ и международных соревнований ЕПБФ;
 - Национальный язык (и) для национальных соревнований. В случае, если в соревнованиях принимают участие иностранные команды, английский должен быть использован как второй язык соревнований.

1.6. ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИЯХ

- 1.6.1. Вся информация о соревновании и его участниках должна быть включена в положение о соревновании, которое публикуется организаторами, и должно соответствовать правилам и другим регламентирующим документам ЕПБФ.
- 1.6.2. Положение должно включать в себя следующую информацию:
- об организаторах турнира, включая контакты;
 - даты соревнования, место проведения, схему проезда от аэропортов, железнодорожных вокзалов и на автомобиле;
 - участники;
 - формат игры;
 - призы;
 - вступительные взносы;
 - условия регистрации и регистрационную форму;
 - гостиницы, места отдыха и прочее.
- 1.6.3. Положение должно быть опубликовано на официальном сайте организаторов:
- (а) для национальных соревнований - не позднее, чем за 1 месяц до соревнования;
 - (б) для международных соревнований - не позднее, чем за 6 недель до соревнования;
 - (с) для Европейских Чемпионатов - не позднее, чем за 8 недель до соревнования.
- 1.6.4. Все изменения и дополнения в положение могут быть внесены не позднее, чем за 2 недели до даты начала соревнования. Все участники соревнования должны быть проинформированы об изменениях организаторами.

1.7. СРЕДСТВА МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ (СМИ)

- 1.7.1. Только аккредитованные представители имеют право снимать видео, фотографировать, записывать на диктофон и вести запись игр иными способами. Представители СМИ должны зарегистрироваться у организаторов до начала соревнований и получить специальный медиа-пропуск.
- 1.7.2. Фотографы и представители СМИ должны находиться за пределами игрового поля, отмеченными специальной разметкой, а так же должны делать свою работу, скоординировавшись с судьями и другими сотрудниками лиги, особенно в случае возможного вмешательства или влияния на ход игры.
- 1.7.3. Фотографы и представители СМИ могут быть допущены за пределы разметки игрового поля, в случае если это не запрещено. Каждый раз, перед тем, как выйти за пределы игрового поля необходимо получить разрешение старшего судьи поля.

1.8. РЕЙТИНГ ЕПБФ

- 1.8.1. Рейтинг ЕПБФ состоит из суммы результатов международных и национальных соревнований ЕПБФ, включая зимние серии.
- 1.8.2. Рейтинг ЕПБФ включает:
- Для летних серий и международных соревнований – результаты с 1го января по 31е октября.
 - Для национальных лиг, которые стартуют в конце года, результаты будут считаться со следующего года. Это же относится к зимним сериям.
- В начале года все предыдущие результаты обнуляются.
- 1.8.3. Все Члены ЕРВФ в начале года должны предоставить календарь своих соревнований, для

включения их в календарный план ЕПБФ. Для включения результатов соревнований в рейтинг ЕПБФ, такие результаты должны отправляться в секретариат ЕПБФ не позже, чем через 2 недели после окончания соревнований.

- 1.8.4. В зависимости от масштаба и количества участников, рейтинг турниров ЕРВФ делится по следующим группам:
- а. Турниры Большого Шлема (Grand Slams) - для масштабных европейских серий;
 - б. Мастерс - для небольших европейских серий и открытых международных соревнований;
 - в. ЕРВФ 600 - для национальных соревнований, в которых участвует более 100 команд за сезон;
 - г. ЕРВФ 400 - для национальных соревнований, в которых участвует 51-100 команд за сезон;
 - д. ЕРВФ 240 - для национальных соревнований, в которых участвует до 50 команд за сезон;
 - е. ЕРВФ Зимние – для национальных зимних серий.

Команды получают очки в рейтинге ЕПБФ согласно рейтинговой таблице (Приложение 1).

- 1.8.5. Команда может принять участие в неограниченном количестве соревнований, чтобы заработать рейтинговые очки, однако команда может одновременно принимать участие только в одном соревновании.

РАЗДЕЛ 2. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ ПОЛЮ

2.1. СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВОВЫХ НОРМ

- 2.1.1. Во избежание травм и инцидентов, угрожающих жизни участников и зрителей, на каждом соревновании ЕПБФ, до окончания последних игр, должен присутствовать дежурный пара-медик или карета скорой помощи.
- 2.1.2. У организаторов должны быть копии страховых сертификатов, подтверждающих безопасность места проведения соревнования.
- 2.1.3. На месте проведения соревнования должно быть свободное место для проезда и парковки экстренных служб.

2.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

- 2.2.1. Организатор несет ответственность за обеспечение безопасности во время проведения соревнований.
- 2.2.2. Организатор должен быть немедленно проинформирован, если во время соревнования будет замечено нарушение любого из этих правил, которое отражается на игроках, судьях, персонале или зрителях, турнир должен быть остановлен до устранения данного нарушения.
- 2.2.3. Каждый случай нарушения должен быть направлен на рассмотрение в Национальную Федерацию или в ЕПБФ для принятия решения о качестве организации.

2.3. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

2.3.1. Зона организаторов

- а. Зона организаторов используется для:
 - регистрации участников соревнований;
 - предоставление справочной информации;
 - размещения медицинских сотрудников, при необходимости.
- б. Эта зона должна быть доступна для игроков и зрителей.
- в. Она должна включать в себя зону проезда и парковки экстренных служб.
- г. В этой зоне так же должны быть представлены таблицы результатов в течение всего турнира. Таблицы результатов должны быть видны всем игрокам и зрителям.

2.3.2. Зона общего доступа

- а. Эта зона включает в себя все места для свободного перемещения игроков и зрителей, включая места около игровых полей для просмотра игр.
- б. Все ограждения должны быть явно обозначены, содержать информационные таблички с предупреждениями, а так же надежно закреплены, чтобы избежать случайного проникновения за их пределы.
- в. Маркера в этой зоне разрешены вне сумок только в случае, если они выключены и на ствол надета заглушка. Сумка должна быть всегда вместе с маркером, чтобы в случае необходимости была возможность его убрать. Нарушение данного правила влечет дисквалификацию игрока, а так же могут быть применены другие штрафные санкции.

2.3.3. Зона размещения игроков

- а. Охраняемая зона, где игроки могут хранить свое оборудование и готовиться к играм, а так же во время игр в пит-зонах (только для форматов игр до нескольких очков).
- б. Доступ в эту зону разрешен только зарегистрированным участникам команд, судьям, представителям СМИ, персоналу и официальным представителям соревнований.
- в. Маркера в этой зоне должны быть выключены и стволы должны быть зачехлены. Нарушение этого правила влечет дисквалификацию игрока, а так же могут быть применены дополнительные штрафные санкции.
- г. В пит-зонах маркера должны быть выключены и стволы должны быть зачехлены.

2.3.4. Зона пристрелки

- а. Охраняемая зона, где игроки могут настроить свои маркера со стрельбой.
- б. Доступ разрешен только игрокам и судьям.
- в. В этой зоне необходимо ношение маски.

2.3.5. Игровая зона

- а. Это зона, где непосредственно проходят игры. Она так же называется "игровое поле".
- б. Доступ в эту зона разрешен судьям, играющим командам, уполномоченным Старшим Судьей поля представителям СМИ и техническому персоналу (в случае необходимости).
- в. Запрещенное оборудование не разрешено в данной зоне.
- г. Ношение масок обязательно в этой зоне.
- д. Доступ в эту зону разрешается только старшим судьей поля.

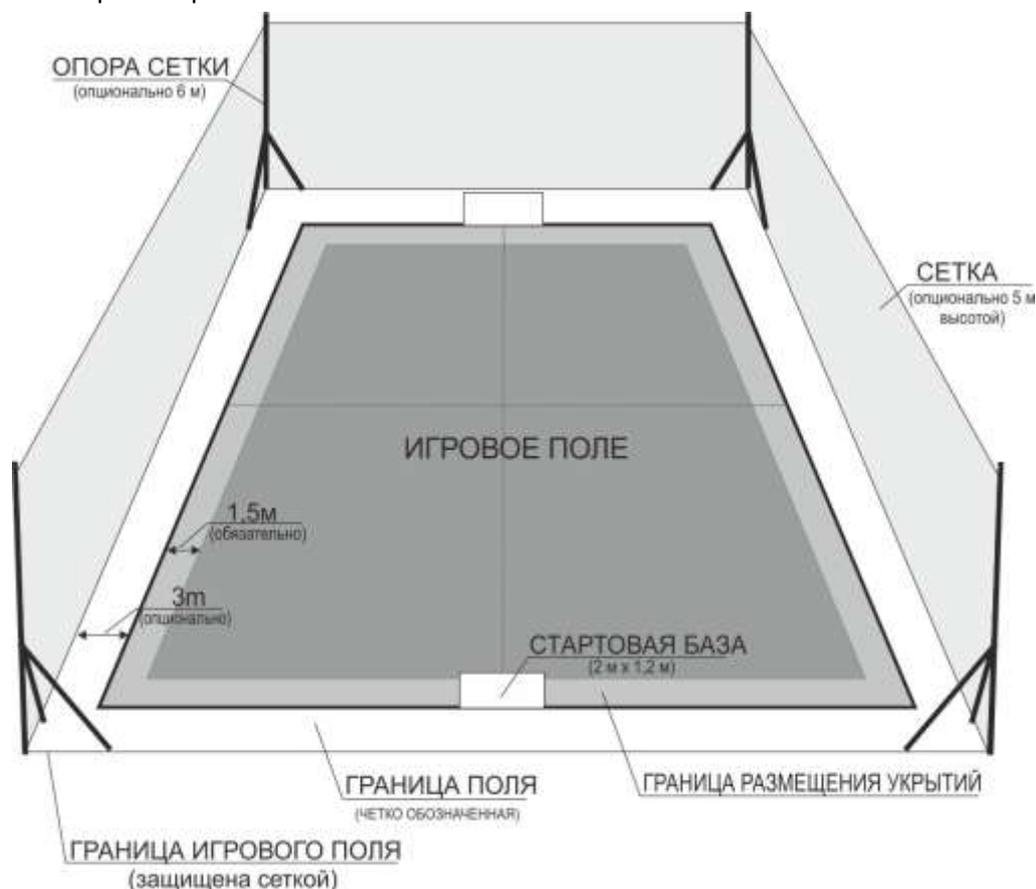
- 2.3.6. **Зона пораженных игроков (Дед-бокс), только для формата «М»**
- Эта зона находится внутри игрового поля, или снаружи около выхода на игровое поле, и предназначена для размещения пораженных игроков до окончания игры.
 - Маркера в этой зоне должны быть выключены и на ствол должна быть надета заглушка. Нарушение этого правила влечет дисквалификацию, а так же могут быть применены другие штрафные санкции.

2.3.7. **Зона судей**

- Эта зона предназначена для размещения.
- Игрокам запрещен доступ в эту зону, за исключением капитанов команд, когда им необходимо поговорить со старшим судьей поля.
- Маркера в этой зоне запрещены в любом виде.

2.4. РАЗМЕР ПОЛЯ И ТРЕБОВАНИЯ

- 2.4.1. Игровое поле должно быть прямоугольным. Размеры поля для разных форматов игр могут быть следующими:
- 5М (пятерки), 7М (семерки) и форматы игр до нескольких очков: 45*36 метров, минимум 35 укрытий;**
 - 3М (тройки) формат: 45*25 метров, минимум 25 укрытий.**
- 2.4.2. Стартовая база должна быть 2*2,1 метра и должна быть размещена в центре задней границы поля.
- 2.4.3. Границы игрового поля должны быть четко размечены и размещены не ближе, чем 1,5 метра от сетки.
- 2.4.4. Укрытия должны быть размещены не ближе, чем 1,5 метра от границы поля. Порядок укрытий на поле должен соответствовать официальной схеме поля соревнований.
- 2.4.5. Каждое поле должно быть оборудовано двумя пит-зонами для команд на каждом из краев игрового поля и палаткой судей между пит-зонами.
- 2.4.6. Чтобы соответствовать требованиям формата «РТ», игровое поле должно быть оборудовано электронным табло с таймером, кнопками на стартовых базах, пультом управления, а так же громким звуковым сигналом.
- 2.4.7. Игроки и участники команды не могут менять игровое поле. Намеренное изменение расположения игрового поля повлечет удаление игрока. Любой игрок, намеренно меняющий расположение поля до, или во время соревнований, будет отстранен от участия в текущих соревнованиях.
- 2.4.8. Для Чемпионатов ЕПБФ, международных и национальных соревнований, все игровые поля должны быть доступны для просмотра любой командой-участницей не позднее, чем за 15 часов до начала первых игр.



2.5. БЕЗОПАСНОСТЬ НА ПОЛЕ

- 2.5.1. Игровое поле должно быть расположено на плоской, выровненной поверхности для избегания травм спортсменов, и должно быть полностью огорожено сертифицированной сеткой для соблюдения безопасности.
- 2.5.2. Укрытия должны быть жестко зафиксированы, колышки и крепежные инструменты не должны торчать из укрытий.
- 2.5.3. Сетка должна быть не менее 5 метров высотой для формата 5М (пятерки) и не менее 3 метров высотой для формата 3М (тройки).
- 2.5.4. Сетка должна быть смонтирована на прочных опорах (стойках), не менее 5 метров высотой с надежными креплениями верхнего и нижнего контуров.
- 2.5.5. Выходы на игровое поле должны быть защищены от попаданий с поля.
- 2.5.6. Пит-зоны должны быть полностью огорожены сеткой и защищены от прохода зрителей и игроков, не являющихся участниками играющих в настоящий момент команд.

РАЗДЕЛ 3. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА

3.1. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ

- 3.1.1. Официальным представителем является представитель Национальной Федерации или ЕПБФ, в зависимости от ранга турнира.
- 3.1.2. Официальный представитель несет ответственность за качество организации и выполнение стандартов безопасности.
- 3.1.3. Официальный представитель должен быть представлен всем капитанам команд-участниц.
- 3.1.4. Присутствие официального представителя необходимо для подтверждения статуса турнира ЕПБФ.

3.2. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

- 3.2.1. Главный судья несет ответственность за соблюдение текущих правил и положений на турнире, распределяет обязанности между судьями, назначает Мандатную Комиссию, кроме случаев, когда это предусмотрено решением организаторов турнира. Старший судья возглавляет Мандатную Комиссию.
- 3.2.2. Главный судья должен провести собрание судей вечером перед турниром. Время и место проведения собрания должно быть опубликовано на сайте организаторов не позднее, чем за одну неделю до старта соревнований. Целью данного собрания является обзор расписания, правил и других организационных моментов для судейского персонала турнира.
- 3.2.3. Главный судья должен провести собрание до турнира, а так же по окончании турнира, чтобы подвести общие итоги, а так же обсудить случаи, требующие коллегиального решения.
- 3.2.4. Главный судья несет ответственность за:
 - Проведение собрания капитанов перед началом игр с представителями команд, а так же инструктаж судей;
 - Проведение инспекции места проведения турнира, оборудования и инвентаря;
 - Соблюдение правил безопасности на турнире;
 - Приостановку или прекращение проведения турнира по соображениям безопасности;
 - Решение по нарушению правил турнира участниками и принятие мер относительно них;
 - Составление отчета о турнире для организаторов по завершению турнира.
- 3.2.5. Главный судья в праве:
 - Переносить старт начала игр при необходимости.
 - Отменять или приостанавливать игры в связи с ухудшением погодных условий.
 - Заменять и перемещать судей между игровыми полями и внутри них.
 - Штрафовать и отстранять от турнира судей, не выполняющих свои обязанности.
 - Применять соответствующие санкции к любому участнику турнира за нарушение правил и положений турнира.
- 3.2.6. Главный судья не зависит от организаторов турнира или официальных лиц турнира.
- 3.2.7. Главный судья должен быть представлен капитанам всех команд на турнире.
- 3.2.8. Присутствие Главного судьи необходимо для подтверждения статуса турнира ЕПБФ.
- 3.2.9. Настоятельно рекомендуется не совмещать функции официального представителя и Главного судьи, чтобы избежать возможного конфликта интересов.

3.3. СЕКРЕТАРЬ ТУРНИРА

- 3.3.1. Секретарь турнира несет ответственность за:
 - а. регистрацию команд и игроков,
 - б. организацию документооборота турнира: **подготовительную** (командные заявки, протоколы комиссий), **турнирную** (расписание игр, таблицы результатов), **после-турнирную** (итоговый протокол турнира и т.д.).
- 3.3.2. Секретарь турнира работает под руководством Главного Судьи.

3.4. ТЕХНИЧЕСКИЙ ПЕРСОНАЛ

- 3.4.1. Персонал, находящийся под руководством организатора турнира, занимающийся различными задачами по обеспечению логистики, контроля безопасности, уборке игровых полей, контроля и использования складских помещений.

РАЗДЕЛ 4. СУДЬИ

4.1. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА

- 4.1.1. Судейская бригада состоит из:
 - а. Старшего судьи на каждом игровом поле;
 - б. Полевых судей;
 - в. Судьи-секретаря.
- 4.1.2. На каждом поле должно быть не менее:
 - а. 6 полевых судей и один старший судья для формата 3М (тройки);
 - б. 8 полевых судей и старший судья для формата 5-7М (пятерки и семерки);
 - в. 10 полевых судей и старший судья для формата «РТ».
- 4.1.3. Все полевые судьи и старшие судьи поля находятся под руководством Главного судьи.

4.2. СТАРШИЙ СУДЬЯ

- 4.2.1. Старший судья поля несет ответственность за процесс игры на своем поле, контролирует доступ на поле только разрешенных игроков и участников, докладывает Главному судье обо всех случаях нарушения правил, предупреждениях, выданных игрокам, а так же об отстранениях и дисквалификациях.
- 4.2.2. Старший судья поля является единственным лицом, имеющим право выслушивать жалобы от капитанов команд и давать разъяснения по наложенным штрафам.

4.3. ПОЛЕВЫЕ СУДЬИ

- 4.3.1. Только судьи, аккредитованные Старшим судьей поля, могут осуществлять деятельность на этом игровом поле.
- 4.3.2. Все судьи должны досконально знать правила и положения ЕПБФ и должны прилагать максимальные усилия для эффективного выполнения задач судейства на протяжении всего турнира. Все судьи должны непредвзято выполнять свои обязанности и принимать объективные решения. Если судья будет уличен в подсуживании или необъективном судействе в пользу или против любой команды, он должен быть отстранен от судейства до окончания турнира. Любой подобный прецедент должен быть представлен на рассмотрение Комитету ЕПБФ по правилам.
- 4.3.3. Судьи должны носить джерси, предельно выделяющиеся и отличающиеся от всех игровых джерси участников.
- 4.3.4. Судьи не должны делать разъяснения или давать информацию командам в течение игры, кроме случаев вопроса безопасности, предупреждений, объявления нейтральных игроков и поражений.
- 4.3.5. Судья не должен своими действиями или бездействием сознательно раскрывать или скрывать положение игроков на поле во время игры. Судьи не могут препятствовать развитию игры.
- 4.3.6. Все судейские действия и решения могут быть пересмотрены Старшим судьей поля. Все решения, утвержденные Старшим судьей поля, являются окончательными и не могут быть изменены, кроме как им самим.

4.4. СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ

- 4.4.1. **Поражение** - судья должен обозначить игрока пораженным следующим жестом: одна рука на голове, а другая вытянута строго в направлении пораженного игрока. Если используется повязка на руку у игроков, судья после этого должен ее снять. Судья не может вернуть игрока в игру после объявления его пораженным. Во время объявления игрока пораженным, судья должен четко и громко прокричать "АУТ".
- 4.4.2. **"В игре"** - судья покажет, что игрок чист и на нем нет поражений, совершая вращательное движение пальцем или полотенцем в воздухе.
- 4.4.3. **Штрафы "Один за одного", "Два за одного" или "Три за одного"** - вначале судья должен объявить пораженным игрока, совершившего нарушение. Затем он должен показать жест штрафа - движения кулаками вверх и вниз - перед удаляемым дополнительным игроком (игроками), повторяя жест штрафа для каждого удаляемого игрока отдельно. Судья так же повторит штраф вербально. Судья прокричит "Аут" непосредственно перед выводимым игроком. Все остальные игроки должны быть в курсе наложения штрафа по жесту судьи о наложении штрафа.
- 4.4.4. **"60 секунд"** - Все судьи должны поднять обе руки вверх, несколько раз прикладывая кулак одной руки к прямой ладони другой.
- 4.4.5. **"10 секунд"** - все судьи должны поднять вверх обе руки, ладонями к полю. Старший судья поля может голосом объявить "10 секунд". Все судьи должны немедленно опустить руки вниз после сигнала старта.
- 4.4.6. **"Время"** - один или несколько судей поднимают вытянутые руки над головой, скрещивая их в форме буквы в форме "Т".

РАЗДЕЛ 5. КОМАНДЫ

5.1. СОСТАВ КОМАНДЫ

5.1.1. Представитель команды, тренер, капитан

- а. Представитель команды должен знать данные правила и положения турнира.
- б. Представитель команды несет ответственность за организацию и дисциплину среди членов команды.
- в. Представитель не может вмешиваться в работу судей. Вся необходимую информацию он может получить от Старшего Судьи поля или официальных лиц турнира. Только он может обсуждать вопросы со Старшим Судьей или официальными лицами турнира.
- г. Представитель команды должен присутствовать на собрании капитанов, а так же технических совещаниях, если они проводятся.
- д. Представитель команды несет ответственность за:
 - регистрацию команды на турнир и предоставление необходимых документов организаторам,
 - подпись протоколов и результатов игр,
 - подавать апелляцию в Апелляционную Комиссию.
- е. Один человек может одновременно выполнять функции представителя и тренера команды.
- ж. Представитель и тренер, нарушающие требования и правила турнира, получают предупреждение или будут отстранены от участия в турнире. При отсутствии представителя команды или тренера их обязанности должен выполнять капитан команды.

5.1.2. Игроки

- а. Только игроки, согласные с правилами турнира, могут принять в нем участие.
- б. Игроки должны соблюдать турнирные правила и положение.
- в. Игроки не должны вмешиваться в работу судей. Вся необходимую информацию они должны получать от Представителя команды (капитана, тренера).
- г. Любой свободный игрок из состава команды может заменить основного игрока или игрока, покинувшего соревнования, в любое время в течение турнира.
- д. Нарушение турнирных правил и положения может повлечь наложение штрафов.

5.1.3. Пит-команда

- а. Пит-команда является частью команды и осуществляет помощь игрокам между раундами и играми.
- б. Участники пит-команды не могут играть за эту команду, кроме случаев, когда они зарегистрированы как игроки команды.
- в. Пит-команда может выходить на поле, если это разрешено судьями.

5.2. СОСТАВ КОМАНДЫ

- 5.2.1. Все игроки команды, принимающие участие в соревновании, должны быть включены в состав команды. Более детальная информация и требования к составам команд будут дополнительно опубликованы на сайтах лиг ЕПБФ.
- 5.2.2. Только спортсмены, включенные в состав команды как игроки, могут принимать участие в соревнованиях ЕПБФ.
- 5.2.3. Ни один игрок не может быть внесен в состав более чем одной команды.
- 5.2.4. Все игроки должны иметь разрешение от Национальной Федерации играть в стране, в которой проходит соревнование.
- 5.2.5. Все команды должны предоставить полный состав команды при регистрации. Состав команды не может быть изменен после начала турнира. Состав команды будет принят только после полной оплаты регистрационных взносов.
- 5.2.6. Игрок, играющий за две разные команды на одном турнире, будет немедленно отстранен от участия, а результаты всех игр, в которых он принял участие, будут обнулены и засчитаны, как поражения.

5.3. ИДЕНТИФИКАЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ ИГРОКОВ

- 5.3.1. Каждый участник соревнований должен иметь действующую идентификационную карточку игрока (ID). Игрок должен предоставлять 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.
- 5.3.2. Только действующие ID-карты с соответствующими полномочиями дают право на проход в закрытую зону.
- 5.3.3. ID карты могут быть заказаны он-лайн на сайте лиг ЕПБФ или на месте проведения соревнования. Стоимость ID-карты должна быть дополнительно объявлена на сайте каждой лиги.
- 5.3.4. ID-карта действительна в течение одного календарного года.
- 5.3.5. ID-карты должны содержать следующую информацию, чтобы считаться действительными:

- логотип ЕПБФ, лиги, Национальной Федерации или логотипа организатора (при необходимости);
 - Название страны, где проходит соревнование;
 - Тип участия (представитель СМИ, персонал, судья, игрок, пит-команда и т.д.);
 - Номер ID-карты (#);
 - Имя и фамилию;
 - Фотографию, с четким лицом владельца без солнечных очков, головных уборов и других деталей, которые могут привести к трудностям идентификации. Примечание: запрещены фотографии в полный рост!
 - Год рождения;
 - Название команды (не обязательно для Национальных Лиг);
 - Дивизион команды (если есть) (не обязательно для Национальных Лиг).
- 5.3.6. Участник, регистрирующийся под фальшивым именем, будет отстранен от участия как минимум в 5-ти турнирах ЕПБФ.

РАЗДЕЛ 6. ОБОРУДОВАНИЕ

6.1. ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

- 6.1.1. ЕПБФ имеет право публиковать специальный список разрешенного и запрещенного оборудования на соревнованиях. Игрокам настоятельно рекомендуется использовать только разрешенное ЕПБФ оборудование, во избежание отстранения от участия в турнирах.
- 6.1.2. Два непораженных игрока могут осуществлять обмен оборудованием в процессе игры.
- 6.1.3. Игрокам разрешается использовать любое количество туб и шомполов.

6.2. МАСКА

- 6.2.1. Маски, используемые игроками и участниками, находящимися в зоне ношения масок, должны быть произведены для использования в пейнтболе, должны быть в хорошем состоянии и неповрежденным стеклом. Эти маски должны соответствовать стандартам EC & ASTM. Производители масок должны предоставить Лиге результаты тестов, подтверждающих соответствие или превосходство стандартов EC & ASTM, для всех масок, которые производитель хочет представить для использования на турнире, не позднее, чем за 10 дней до начала турнира.
- 6.2.2. Маски должны быть надеты все время во всех зонах, где маркера находятся в активном состоянии, включая, но не ограничиваясь:
 - Игровыми полями;
 - Зонами хронографирования;
 - Зонами пристрелки.

Нарушение правил этого раздела повлечет официальное предупреждение капитану команды в случае первого нарушения. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если участника нет возможности идентифицировать с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.

- 6.2.3. Игроки, официальные лица и все спортсмены, 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 любом другом виде от ее оригинальной формы в любом месте и в любое время, где необходимо ношение маски.
- 6.2.4. Наклейки на масках запрещены.

6.3. ЗАГЛУШКА

- 6.3.1. Заглушки должны быть всегда правильно прикреплены ко всем маркерам с воздушными системами 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. Скручивание ствола или части ствола, а так же вставка в него любого другого оборудования и вещей, не являются выполнением требований данного правила.
- 6.3.2. Единственными исключениями в данном правиле являются:
 - а. Во время измерения скорости в зонах хронографирования;
 - б. Во время тестовой стрельбы в специально оборудованном для этого месте;
 - в. Для М-форматов - после указания судьи снять заглушки;
 - г. Для формата «РТ» - перед началом игры;
 - д. Во время чистки маркера.
- 6.3.3. Во время игры заглушка должна находиться у игрока, и должна быть возможность ее использовать в любое время при необходимости. Нарушение или несанкционированное снятие заглушки повлечет официальное предупреждение капитану команды в случае первого нарушения. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если участника нет возможности идентифицировать с определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.

6.4. ЗАЩИТА ТЕЛА

- 6.4.1. Защита тела (защита) не может быть модифицирована от оригинального формата производителя и должна соответствовать международным стандартам. Другие типы защиты тела запрещены.
- 6.4.2. Игроки могут носить только один слой защиты локтей, при условии, что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.
- 6.4.3. 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.
- 6.4.4. Игроки могут носить только один слой защиты груди, при условии, что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя.

- 6.4.5. Игроки могут носить специальные штаны для скольжения, при условии, что защитная набивка не была модифицирована от оригинальной формы производителя.
- 6.4.6. Мужчины-игроки могут носить защиту паха, а женщины-игроки могут носить защиту груди, произведенные для пейнтбола, при условии, что пейнтбольные шары разбиваются при столкновении с данной защитой.
- 6.4.7. Игрокам рекомендуется носить неопределенную защиту шеи, полностью закрывающую шею по кругу, толщиной, не превышающей 2 см. Запрещены шарфы и подобные аксессуары.
- 6.4.8. Игрокам рекомендуется носить защиту головы, толщиной, не превышающей 1 см, для защиты поверхности черепа.

6.5. ОДЕЖДА

- 6.5.1. Каждый игрок может носить не более двух слоев одежды¹, кроме случаев, когда температура окружающей среды официально признана ниже 10 С°, в таком случае разрешаются три слоя одежды. Одежда должна состоять из одной пары защитных шорт (или дополнительных длинных шорт при низких температурах) и одной (или двух при низких температурах) футболок с коротким или длинным рукавом.
- 6.5.2. Как верхний слой одежды, игроки должны носить длинные штаны, а не шорты, и джерси с длинным рукавом.
- 6.5.3. Форма игроков не может содержать желтый цвет кроме случаев, когда пятна желтого цвета, присутствующие на джерси, штанах, перчатках или обуви игрока не превышают 0,25 см и в общем желтый цвет на одежде составляет не более, чем 10% от площади 5x5см. Форма игроков, содержащая белый цвет должна быть тщательно очищенной, если на ней слишком много следов краски, судья может потребовать заменить эту часть формы.
- 6.5.4. 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 скользящего материала, такого как нейлон или резина.
- 6.5.5. Присутствие лоскутов на одежде рассматривается как два слоя, сшитых друг с другом. Лоскуты, в месте их расположения, считаются двойным слоем.
- 6.5.6. Игроки не могут носить обувь с металлическими/керамическими шипами, острыми шипами и скобками.
- 6.5.7. Джерси должна быть плотно заправлена в штаны или харнес.
- 6.5.8. Игроки могут носить одну пару защитных перчаток.
- 6.5.9. Игроки могут носить головные уборы, которые не опускаются больше двух сантиметров ниже плеч.
- 6.5.10. Повязки от пота на лоб разрешены при условии, что они не превышают 5см по ширине и 1 см по толщине.
- 6.5.11. Если игрок будет замечен в ношении запрещенной одежды, он будет объявлен пораженным.
- 6.5.12. Запрещено ношение наклеек на одежде.
- 6.5.13. Жилеты не допускаются к ношению с защитой.

6.6. ПЕЙНТБОЛЬНЫЕ ШАРЫ

- 6.6.1. Все пейнтбольные шары, используемые на турнире должны иметь сертификат безопасности, который должен быть предоставлен лиге. Пейнтбольные шары, используемые на турнирах ЕПБФ, должны соответствовать стандартам ЕС & ASTM, не должны оставлять стойких пятен и должны соответствовать критериям защиты окружающей среды.
- 6.6.2. Пейнтбольные шары с красным, оранжевым и розовым наполнителем запрещены.

6.7. ЗАПРЕЩЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- 6.7.1. В список запрещенного оборудования входят:
 - Оборудование (маркера, фидеры и т.д.) желтого цвета или цвета, соответствующего Pantone 101,102,107,108,109,116, 3945, 3955, 3965 и 803, а так же похожих цветов;
 - Подслушивающие устройства, устройства связи или любое электронное оборудование для наблюдения;
 - Зажигательные и дымообразующие устройства;
 - Пейнтбольные шары с красным, оранжевым или розовым наполнителем, токсичные или биологически раздражающие или несмываемые пейнтбольные шары, а так же пейнтбольные шары с модифицированной оболочкой;
 - Баллоны с истекшим сроком сертификации, без действительных печатей сертификации, в плохом и нерабочем состоянии или с удаленными или неработающими системами безопасности.

¹ Каждый слой одежды состоит из хлопковой футболки, с приблизительной плотностью 150г/м²

- 6.7.2. 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.
- 6.7.3. Команда, которая будет замечена в использовании запрещенных пейнтбольных шаров в их тубах или фидерах, или с открытой коробкой таких шаров, должна будет выплатить организаторам штраф 500 Евро. Команда будет так же отстранена от участия в турнире, а результаты всех игр команды будут обнулены. Пейнтбольные шары будут протестированы по экологическим критериям, опубликованными на сайте ЕПБФ.
- 6.7.4. Все, что не указано в разделе "оборудование" как разрешенное будет запрещено.

РАЗДЕЛ 7. ПЕЙНТБОЛЬНЫЕ МАРКЕРА

7.1. ВОЗДУШНАЯ СИСТЕМА

- 7.1.1. Разрешены только воздушные и углекислые баллоны. Станции заправки должны соответствовать требованиям конкретного типа заправки газом.
- 7.1.2. Баллоны должны быть в первоначальном состоянии от производителя и соответствовать международным стандартам безопасности. Использование баллонов с просроченной датой сертификации запрещено. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с турнира.
- 7.1.3. Баллоны высокого давления могут быть покрыты слоем неопрена в соображениях безопасности.
- 7.1.4. Игрок может выйти на поле только с один баллоном, который должен быть соединен с маркером.
- 7.1.5. Строго запрещается бросать баллон на землю (особенно если он соединен с маркером) в любых случаях. Нарушение данного правила повлечет за собой дисквалификацию нарушителя с соревнований.

7.2. МАРКЕР

- 7.2.1. Игроки могут использовать один маркер калибра 50 или 68, который состоит из одного ствола и одной системы курка (триггера). Триггеры двойного действия запрещены. Первые три выстрела должны быть только в режиме полуавтомата. Скорострельность маркера не должна превышать 10 шаров в секунду, при отсутствии двух последовательных выстрелов быстрее, чем 95мсек (показатель скорострельности 10,5 bps (шаров в секунду) разрешен, показатель скорострельности 10,6 bps и выше запрещен).
Уточнение: 5 bps при начале/поддержании рампинга не требует физического воздействия, это связано со временем задержки нажатия триггера, который должен быть эквивалентен не менее 5 bps. Таким образом маркер может начать разгоняться до 10 bps (после первых трех выстрелов в полуавтоматическом режиме), если время задержки между 3-м и 4-м нажатиями триггера меньше 200мсек.
- 7.2.2. Курок - подвижный рычаг или кнопка, которая приводится в движение пальцем. Контакты переключателя не являются курков. Работа курка осуществляется нажатием на него пальцем и отпусканием его.
- 7.2.3. Когда маркер активирует режим рампинга, только один шар может быть выпущен при нажатом курке.
- 7.2.4. Маркер с электронной системой стрельбы должен быть зафиксирован в соответствующем режиме турнира. Игрок не может менять настройки маркера и режима стрельбы на игровом поле. Пейнтбольный маркер, имеющий возможность настройки стрельбы и режима, отличном от режима турнира, должен быть настроен на режим турнира и переделан таким образом, чтобы перенастройка требовала внешних инструментов или существенной разборки маркера.
- 7.2.5. Все маркера с любой формой внешних регуляторов скорости должны быть изменены таким образом, чтобы регулятор скорости не был доступен в ходе игры. Все регуляторы требуют наличие специальных крышек, которые не могут быть удалены без специальных инструментов.
- 7.2.6. Игроки не могут использовать ткань, неопрен и другие материалы для покрытия фидеров, стволов или маркеров.
- 7.2.7. Любой игрок, пойманный в течение турнира с маркером, нарушающим любые из требований данной секции, будет отстранен от участия в оставшихся играх турнира, а результаты команды, за которую играл данный игрок с запрещенным маркером, будут аннулированы, за исключением случаев непредумышленного использования запрещенного маркера. Единственный способ доказать непредумышленное использование подобного маркера - сразу после обнаружения нарушений сообщить о них, не дожидаясь обнаружения нарушений судьями. Если проблемы с маркером обнаружены до начала игры, но после процедуры хронографирования перед игрой, результат игры будет аннулирован, но игрок не будет дисквалифицирован².
- 7.2.8. На маркерах разрешено использование одной наклейки, не превышающей размер 5*10 см, на любой стороне маркера. Наклейка не может содержать желтый цвет.

7.3. СТВОЛ

- 7.3.1. Ствол маркера может быть оснащен прорезями, специальными вставками, но не может быть оборудован встроенным или выносным глушителем.
- 7.3.2. Один игрок может иметь при себе на поле только один ствол.
- 7.3.3. Стволы с системой контроля или модифицирующие траекторию полета шаров запрещены.
- 7.3.4. Стволы не могут быть покрыты какими-либо защитными материалами. Наклейки на стволе запрещены.

7.4. ФИДЕР

- 7.4.1. Фидер не может быть прозрачным и должен быть исполнен в одном цвете. Разрешены

² Так как у игрока не было возможности выявить ошибку. Игра же считается проигранной из-за соображений безопасности.

затемненные цвета фидеров. Разрешены цветные вставки на фидер, за исключением запрещенных цветов (Смотри пункт 6.7.1).

7.4.2. Фидер не может быть покрыт каким-либо защитным материалом.

7.4.3. Наклейки на фидеры или любые другие устройства подачи шаров разрешены, при условии соблюдения размеров не более 5*10 см с каждой стороны. Наклейки не могут содержать желтый цвет.

7.4.4. Разрешены прозрачные крышки фидеров и спидфиды.

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

РАЗДЕЛ 8.ИГРА

8.1. ФОРМАТЫ ИГРЫ

8.1.1. Форматы игр ЕПБФ:

- а. Формат «М»:
 - 3М. Состав команды на игру состоит максимум из 3-х игроков, до 6-и игроков в составе команды на турнир. Время игры - 3 минуты.
 - 5М. Состав команды на игру состоит максимум из 5-и игроков, до 8-и игроков в составе команды на турнир. Время игры - 5 минут.
 - 7М. Состав команды на игру состоит максимум из 7-и игроков, до 11-и игроков в составе команды на турнир. Время игры - 7 минут.
 - б. Формат «РТ». Состав команды на игру состоит из 5 основных игроков, не более 9 игроков в составе команды на турнир. Этот формат может играть в следующем виде:
 - **РТ 5 – игра до 5-и очков, время игры – 12-15 мин.**
 - **РТ 4 - игра до 4-х очков, время игры – 10 мин.**
 - **РТ 3 - игра до 3-х очков, время игры – 8 мин.**
 - **РТ 2 - игра до 2-х очков, время игры – 6-7 мин.**
- 8.1.2. Подробную информацию по лигам ЕПБФ смотрите на сайтах лиг.
- 8.1.3. Игры в дивизионах: каждая команда определенного дивизиона играет только с командами из этого же дивизиона.
- 8.1.4. Полное расписание отборочных игр, состоящее из списка команд, полей, на которых пройдут игры, а так же запланированного времени начала игр - должно быть опубликовано на сайте лиги, а так же предоставлено каждой команде при регистрации за день до начала игр.

8.2. ПРОТОКОЛЫ ИГР

- 8.2.1. Состав команды должен быть корректно заполнен в протоколе предстоящей игры и передан судье-секретарю или Старшему Судье до начала игры.
Не заполнение состава команды в протоколе игры до начала игры расценивается как "неявка команды". В таком случае команда, не заполнившая состав команды, получает поражение, игра не будет начата, а протокол игры будет подписан капитаном противоположной команды и Старшим Судьей поля.
- 8.2.2. Процедура ведения протокола игры.
- Протокол игры заполняется судьей-секретарем поля.
 - В протоколе игры должна быть заполнена следующая информация: дата, время начала игры, время окончания игры, название турнира, названия команд, составы обеих команд, начисленные очки, примененные штрафы, указание дисквалифицированных игроков, если таковые были, а так же любая другая дополнительная информация, относящаяся к данной игре и являющаяся ценной.
 - Если в протоколе игры что-либо зачеркнуто или переписано, то судья-секретарь должен заново переписать новый протокол.
 - Точное время, когда протокол игры был подписан капитанами команд (или время, когда был отказ от капитанов подписать его) будет считаться временем окончания игры, то есть временем, когда команды освободили поле.
 - Протоколы игр заполняются в двух экземплярах. Оригинал протокола должен быть направлен организаторам для внесения в таблицу результатов, а дубликат протокола остается у Старшего Судьи.
- 8.2.3. Действительность протокола игры.
- Подтверждением действительности протокола игры является его подписание капитанами обеих команд и Старшим Судьей поля.
 - Проверка протокола игры - обязанность каждого капитана команд. Если капитан команды находит в протоколе игры ошибку, а Старший Судья поля подтверждает, что это ошибка, то должен быть заполнен новый протокол игры или внесенные исправления должны быть подкреплены подписью Старшего Судьи.
 - Капитан, согласный с протоколом игры, должен подписать его. В подписанный обоими капитанами протокол не могут вноситься никакие изменения, даже если обстоятельства открылись после этого.
 - Если капитан команды отказывается подписать протокол из-за несогласия с внесенной в него информацией, Старший Судья должен внести об этом пометки в протокол.

8.3. ПИТ-ЗОНА

- 8.3.1. В пит-зоне могут находиться не более 10-и человек, внесенных в состав (7 игроков и 3 члена пит-команды). Команда, которой предстоит играть следующей, не имеет права никоим образом участвовать в ходе текущей игры.
- 8.3.2. **Тренер.** У каждой команды должен быть назначен тренер. 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. Только тренер имеет право бросать полотенце, брать тайм-аут или просить объяснений о выведении игрока с поля (только у Старшего Судьи и только в перерыве между играми, когда Старший Судья не на поле).

- 8.3.3. **Выбор сторон жребием (монеткой).** Допускается выбор сторон жребием (монеткой). Победитель жребия имеет право выбрать сторону размещения команды, и первый раунд команда начинает со стороны своей пит-зоны. Проигравшая команда занимает противоположную сторону. Если команды не хотят выбирать стороны жребием, они начинают с тех сторон, которые указаны в расписании.
- 8.3.4. В пит-зонах запрещено использование радио- и мобильных телефонов, а так же любых других устройств, передающих звук.

8.4. ПЕРЕДИГРОВАЯ ПРОВЕРКА МАРКЕРОВ

- 8.4.1. Перед каждой игрой будет проведена передигровая проверка маркеров, в ходе которой каждый маркер должен быть хронографирован и осмотрен на предмет соответствия правилам.
- 8.4.2. Судья имеет право взять в руки и детально изучить маркер игрока, если:
- Заметны изменения ствола, фидера или системы подачи шаров;
 - Присутствует любое устройство, система регулировки или отсутствие таковой, которая позволила бы игроку увеличить скорость либо установить начальную скорость маркера, а так же изменить режим стрельбы на игровом поле, не прибегая к использованию инструментов.
- 8.4.3. После прохождения указанного выше осмотра, маркер может быть так же проинспектирован на предмет отскоков от него, реактив, темпа стрельбы и незаконных режимов.
- 8.4.4. Процедура проверки маркеров:
- тест на реактив** - все маркера будут проверены на реактив курка. Из маркера будут быстро производиться выстрелы. Судья, проводящий инспекцию, внезапно перестанет нажимать на курок. Любой маркер, делающий более одного дополнительного выстрела после последней активации курка с максимальной задержкой 100 миллисекунд, будет считаться маркером с реактивом и не будет допущен к использованию на поле.
 - Скорость и режим стрельбы** - все маркера должны пройти хронографирование перед использованием на поле. Максимально разрешенная скорость вылета шара - 300 футов в секунду. Маркера будут протестированы радаром-хронографом.
- 8.4.5. Игроки, чьи маркера, не прошли передигровую проверку, будут оповещены об этом и будут иметь возможность устранить неполадки, если это позволяет время до начала игры.
- 8.4.6. Игроки, у которых нет возможности привести маркера в соответствие с правилами в виду отсутствия достаточного времени согласно установленному расписанию начала игры, могут выйти на поле и играть без маркера, или остаться в пит-зоне.
- 8.4.7. Все маркера могут быть подвергнуты более строгой инспекции на предмет соответствия правилам и требованиям по усмотрению Старшего Судьи поля.

Специальные дополнения для формата «М».

- 8.4.8. Каждая команда должна появиться с готовыми и настроенными к игре маркерами на станции хронографирования у поля, на котором пройдут ее игры, как минимум за 10 минут до запланированного начала игры по расписанию.
- 8.4.9. Игроки, успешно прошедшие хронографирование, должны оставаться в контролируемой зоне, прилегающей к зоне хронографирования. За этой зоной должен наблюдать судья или официальное лицо турнира.
- 8.4.10. Игроки не могут покидать эту зону, кроме выхода на поле с судьей. Игрокам на поле или в этой зоне запрещено передавать маркера или инструменты без разрешения судьи.

8.5. НАЧАЛО ИГРЫ

- 8.5.1. Команда может стартовать в неполном составе.
- 8.5.2. Игроки начинают игру внутри границ игрового поля, касаясь кончиком ствола или рукой (если они играют без маркеров) передней части стартовой базы.
- 8.5.3. Любой игрок, осуществивший фальстарт, оторвав кончик ствола или руку от стартовой базы до звукового сигнала начала игры, не будет автоматически выведен из игры, если он немедленно вернется к стартовой базе (коснется базы). 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 возвращается в стартовую позицию до звукового сигнала начала игры или после него, он будет выведен из игры.
- 8.5.4. На начало игры игроки должны иметь при себе оборудование, которое будет использовано ими во время игры.
- 8.5.5. Игроки могут снять заглушку со ствола при входе на поле (кроме формата «М»).
- 8.5.6. **Смена сторон.** Команды меняются стартовыми базами после определенного количества набранных очков (после каждого очка при формате РТ-3, после каждых двух очков при формате РТ-4, и после каждых трех очков при формате РТ-5), при этом команды остаются в своих пит-зонах.

- 8.5.7. Перерывы между раундами возможны только в форматах «РТ». Перерывы могут быть от 30-и секунд до 2-х минут, в зависимости от формата.
- 8.5.8. Официальное время игры будет вестись таймером на электронном табло, управляемым судьей-секретарем поля.

8.6. ПРОЦЕДУРА СТАРТА

- 8.6.1. **30 секунд.** Хорошо слышимый сигнал "30 секунд" должен быть дан перед началом каждого раунда (при перерывах между раундами от минуты и более).
- 8.6.2. **10 секунд.** Хорошо слышимый сигнал должен быть дан за 10 секунд до начала раунда. Старший судья поля так же громко объявляет "10 секунд", а остальные судьи дублируют его слова, подняв руки вверх.
Стрельба в направлении соперника в промежутке между сигналом "10 секунд" и стартом игры запрещена. Стрельба может быть осуществлена только в другом направлении от игроков без возможности поразить их.
Начало раунда. В начале каждого раунда должен быть дан хорошо слышимый и различаемый сигнал (отличный от всех других звуков). В случае, если электронная система звукового оповещения не используется, стартовый сигнал может быть дан свистком или иным другим подобным устройством.

Специальные дополнения для формата «М».

- 8.6.3. Судья перед началом игры должен убедиться, что обе команды готовы. После этого судья отдает указание снять заглушки, и игроки имеют право снять заглушки со стволов, которые они должны и дальше иметь при себе. Затем судья дает сигнал "10 секунд", как это описано выше.

8.7. ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ НА ПОЛЕ

- 8.7.1. Хронографирование на поле может быть произведено в любой момент по инициативе любого судьи для проверки скорости вылета шара и режима рампинга. Судья должен найти возможность провести хронографирование на поле с минимальным вторжением в ход игры.
- 8.7.2. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показал 300 ф/с или меньше, и показывает разрешенный режим рампинга, может продолжать игру без наложения штрафов.
- 8.7.3. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показывает скорость от 300 до 310 ф/с, будет выведен из игры.
- 8.7.4. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показывает скорость от 310 до 324 ф/с, будет выведен из игры и получит штраф «Один-за-одного».
- 8.7.5. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле показывает скорость 325 ф/с и выше, будет выведен из игры и получит штраф «Два-за-одного».
- 8.7.6. Игрок, маркер которого стреляет более одного шарика за 95 миллисекунд будет выведен из игры и дисквалифицирован с текущего турнира. Победа в этом раунде будет отдана команде-оппоненту.
- 8.7.7. В случае, если после хронографирования на поле игроку полагается наложение штрафа, судья должен показать этому игроку результаты хронографирования.
- 8.7.8. Игроки, замеченные в манипуляциях с маркером или его настройками на поле во время игры, за исключением очистки ствола или фидера от краски внутри, а так же засыпки шаров из туб, будет немедленно выведен из игры. Переключение кнопок на маркере может быть осуществлено только с разрешения судьи.

8.8. ПРОВЕРКА НА КРАСКУ

- 8.8.1. Проверка на краску осуществляется судьями с целью определить, разбился ли пейнтбольный шарик и оставил ли краску на игроке.
- 8.8.2. 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.
- 8.8.3. Судья может, но не обязан делать проверку на краску по просьбе игрока.

8.9. ВМЕШАТЕЛЬСТВО В ХОД ИГРЫ

- 8.9.1. Игрокам, тренерам, пит-команде и любым другим людям из пит-зоны и огороженной сеткой области со стороны зрителей запрещено любое общение с игроками на поле во время игры.
- 8.9.2. В случае, если член команды из пит-зоны общается с игроком на поле, этот игрок будет выведен из игры.
- 8.9.3. Любое физическая интервенция из-за сетки с попыткой повлиять на ход игры будет рассмотрена как физическое вмешательство. Каждый раз, когда игрок будет производить физическое вмешательство на поле, он будет удаляться с поля. Дополнительно может применяться штраф за неспортивное поведение.
Натягивание сетки или топтание по сетке будет так же расценено как физическое вмешательство.

Специальные дополнения для формата «М».

8.9.4. Зрителям разрешается наблюдать за играми и происходящим на поле, но им запрещается:

- давать игрокам на поле инструкции,
- громко комментировать игру,
- иными другими способами вмешиваться в игру.

8.9.5. Члены команды и соратники соревнующихся команд, которые будут вмешиваться в ход игры или общаться с игроками на поле, получают штраф равный штрафу за "продолжение игры в пораженном состоянии", что будет соответствовать удалению как минимум одного игрока этой команды с поля.

8.10. ТАЙМ АУТ

8.10.1. Игровой таймаут.

- а. Каждая команда может воспользоваться одним одноминутным таймаутом в течение игры.
- б. Таймаут может взять тренер команды через Старшего Судью или оператора табло.
- в. Таймаут нельзя взять меньше чем за 10 секунд до начала раунда.

8.10.2. Технический таймаут.

- а. Технический тайм-аут может быть взят обслуживающим персоналом или Старшим судьей по техническим причинам.
- б. Технический таймаут может длиться столько, сколько необходимо для устранения обслуживающим персоналом технических неполадок.
- в. Если технический таймаут потребовался в промежуток за 10 секунд до начала игры, то по окончании технических работ отсчет времени автоматически начнется с 10-и секунд.

8.11. ОСТАНОВКА ИГРЫ

8.11.1. Игра может быть остановлена только при чрезвычайной ситуации, опасных погодных условия, стихийных бедствиях или физическом воздействии на игровое поле.

8.11.2. В случае, если фальстарт был произведен из-за ошибки судьи или недопонимания, Старший Судья поля должен остановить игру и начать ее заново.

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

8.11.4. Остановка игры должна быть обозначена судьями командой "Время". Игроки должны оставаться на тех местах, где они были во время объявления команды.

8.11.5. В случае остановки игры из-за чрезвычайной ситуации, или в ином случае, Старший Судья поля должен остановить время игры. Для возобновления игры применяется процедура "старта", описанная в правилах. С возобновлением игры отсчет времени продолжится.

8.12. ОСТАНОВКА ТУРНИРА

8.12.1. Турнир может быть остановлен только решением организатора или официальных лиц (представителей Национальной Федерации или ЕПБФ).

8.12.2. В таком случае должно быть немедленно организовано собрание организаторов турнира, официальных лиц и капитанов зарегистрированных команд. На основании данного собрания, турнир может быть отменен, отложен или перенесен на другое место и время.

8.12.3. Отчет с указанием причин и принятых решений должен быть утвержден и опубликован на доступных интернет ресурсах организаторами турнира в течение 48 часов.

8.13. НАЖАТИЕ КНОПКИ

8.13.1. Кнопки установлены на стартовых базах.

8.13.2. Любой непораженный игрок может нажать кнопку.

8.13.3. Когда игрок нажимает на кнопку на стартовой базе соперника, время на электронном табло автоматически останавливается. Если электронное табло не применяется, судья подает сигнал "Время", и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено покидать свои позиции. Игрок, нажавший на кнопку, будет проверен на краску.

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

8.13.5. 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".

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

- 8.13.7. Если судья подтверждает, что игрок, нажавший на кнопку, не поражен, его команде присваивается очко.

Специальные дополнения для формата «М». Флаги и флагиносцы.

- 8.13.8. Флаг должен быть минимум 30 см шириной и 60 см длиной. На каждом поле должно быть два комплекта по два флага контрастных цветов. Второй комплект флагов нужен для замены в случае объявления команды замены флага.
- 8.13.9. После водружения флага команды на стартовую базу перед началом игры, его запрещается трогать игрокам этой команды. Удерживание флага игроком команды в попытке не дать сопернику им завладеть повлечет удаление игрока с поля.
- 8.13.10. Игрок должен переносить флаг в руках так, чтобы его было видно. Игрокам запрещается прятать или скрывать флаг. Попытки это сделать приведут к удалению игрока с поля.
- 8.13.11. Флаг может быть передан непораженным игроком непораженному игроку.
- 8.13.12. Если игрока поразят в момент переноски флага, флаг забирает судья, а другой флаг помещается на стартовую базу.
- 8.13.13. Как только игрок водружает флаг на стартовую базу соперника, судья немедленно дает команду "Время" и игровое время останавливается. С момента водружения флага (успешного или неуспешного) игра останавливается и игрокам запрещается покидать позиции, на которых они находились на тот момент. Игрок, водрузивший флаг, будет осмотрен на краску и пройдет процедуру хронографирования.
- 8.13.14. Если игрок, водрузивший флаг, оказывается пораженным, или его маркер превышает разрешенную скорость вылета шара, на него будет наложен соответствующий штраф, а судья вернет флаг на стартовую базу. Старший Судья поля объявит игрокам об оставшемся времени игры и игра продолжится с отсчета "10 секунд" и с последующим сигналом "Game On", описанным в разделе «Начало игры».
- 8.13.15. Игрока, водрузившего флаг, проверят на краску в любом случае, даже если после нажатия он обозначил себя пораженным, специально или случайно.
- 8.13.16. Если судья подтверждает, что игрок, водрузивший флаг, не поражен, его команде присваивается очко.

8.14. ВЫБРАСЫВАНИЕ ПОЛОТЕНЦА

- 8.14.1. В любой момент игры команда может принять решение завершить ее, выбросив полотенце и отдав очко команде-сопернице.
- 8.14.2. Если тренер решает бросить полотенце, он должен громко крикнуть "Полотенце" Старшему Судье поля или оператору табло.
- 8.14.3. После команды "Полотенце" раунд будет автоматически завершен, и очко будет отдано команде-сопернице. Старший Судья поля должен громко объявить команду "Полотенце" так, чтобы ее услышали все участники.

8.15. ПРАВИЛО 60-И СЕКУНД (ТОЛЬКО ДЛЯ ФОРМАТА «РТ»)

- 8.15.1. Правило "60 секунд" применяется для последних 60 секунд основного времени или овертайма.
- 8.15.2. Во время этого периода любой штраф "два-за-одного" или "три-за-одного" автоматически останавливает раунд и отдает победу команде-сопернице. Следующий раунд начинается согласно с процедурой старта.
- 8.15.3. Если штраф был выдан в течение последних 60 секунд основного времени, когда игра уже была остановлена, очки не будут присвоены другой команде на основании этого штрафа, однако будут применены другие меры.

8.16. ОВЕРТАЙМ (ТОЛЬКО ДЛЯ ФОРМАТА «РТ»)

- 8.16.1. Если по истечении основного времени игры обе команды набрали равное количество очков, будет сыгран пятиминутный овертайм.
- 8.16.2. Во время овертайма победителем игры становится команда, первая выигравшая очко (Золотой гол).
- 8.16.3. Правило "60 секунд" применяется во время последних 60 секунд овертайма.
- 8.16.4. Если ни одна команда не взяла очко во время овертайма, победитель игры определяется на основании передтурнирного посева команд.

8.17. КОНЕЦ ИГРЫ

- 8.17.1. Игра считается официально завершенной тогда, когда Старший Судья поля объявляет результат игры после возникновения одной из ситуаций, символизирующей конец игры. Тем не менее, игроки и их оборудование могут быть осмотрены до того, как они покинут поле.
- 8.17.2. Окончанием игры является любая из следующих ситуаций:
- Игрок нажал на кнопку на стартовой базе;
 - Тренер противоположной команды выкинул полотенце;
 - Наложение штрафа "два или более - за-одного" 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 штраф "один-за-одного", "два-за-одного", "три-за-одного". В таком случае очки присуждаются команде-сопернице.
- Если основное время игры закончилось.

8.17.3. Игроки не имеют права возвращаться на поле без разрешения судей.

Специальные дополнения для формата «М».

8.17.4. Окончанием игры является любая из следующих ситуаций:

- а. Успешный занос флага;
- б. Поражение всех игроков на поле;
- в. Истечение игрового времени.

8.17.5. По истечении игрового времени, или когда судья объявляет игрока, несущего флаг, непораженным, или в случае успешного водружения флага, Старший Судья поля объявляет "Конец игры" согласно правилам.

8.17.6. Пораженные игроки должны дожидаться команды судьи покинуть поле в специально оборудованном месте (дед-боксе), даже после объявления "конец игры".

8.17.7. По окончании игры игроки могут выключить фидера, но не выключать маркера. В это время судьи должны произвести осмотр игроков на краску и, если поражения будут обнаружены, об этом будет извещен Старший Судья поля и будут наложены соответствующие штрафы. Игроки, не присутствующие при осмотре непораженных игроков, будут считаться пораженными.

8.17.8. Игроки не имеют права возвращаться на поле без разрешения полевых судей.

РАЗДЕЛ 9. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ

9.1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОПАДАНИЯ

Игрок считается пораженным, если пейнтбольный шарик, выпущенный из пейнтбольного маркера непораженным игроком, попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, разбивается и оставляет след краски, независимо какого размера.

- 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-соперницы, этот игрок считается непораженным.
- Если пейнтбольный шарик сначала попадает и разбивается о какой-либо предмет перед тем, как оставить следы краски на игроке, то игрок считается непораженным.

В случае если судья не видел момент поражения игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным. Как правило в таких случаях, если следы краски густые и напоминают прямое попадание, а не брызги, обтертость или след от сидения или подката на шары, то есть след краски не менее 2,5 см в диаметре, то это будет считаться поражением.

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.

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

9.2. ИГРОКИ И ПОПАДАНИЯ

- 9.2.1. Игроки ответственны за выявление своих попаданий.
- 9.2.2. В случае поражения, игрок должен немедленно прекратить игру и обозначить себя пораженным. В случае не выполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.
- 9.2.3. Если игрок получает попадание в область, неудобную для самостоятельного осмотра (например, козырек, шея, спину или в харнес), он должен немедленно прекратить игру и попросить судью проверить его на краску. В случае не выполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.
- 9.2.4. Игрок, почувствовавший попадание в движении, может завершить движение в сторону любого ближайшего укрытия между ним и игроком команды-соперницы, за исключением укрытия, за которым сидит игрок команды-соперницы. В таком случае он должен немедленно изменить направление движения в другую сторону и остановиться. После остановки у укрытия игрок должен немедленно осмотреть себя на предмет поражения. Стрельба, выбор позиции для продолжения игры, непроведение осмотра на поражение и неподчинение сигналу судьи о поражении будет считаться игрой в пораженном состоянии.
- 9.2.5. Игроки, получившие поражения в места, доступные для самостоятельного осмотра, не должны просить судей о проверке на краску. Просьба о проверке на краску, в данном случае, будет считаться продолжением игры в пораженном состоянии.
- 9.2.6. Игроки, получившие поражения в отброшенное оборудование менее чем на 2 метра (кроме шомполов, харнесов и туб), считаются пораженными.

9.3. ПОРАЖЕНИЯ

- 9.3.1. Игрок будет считаться пораженным, если он собирает пейнтбольные шары с земли, с целью использовать их для стрельбы.
- 9.3.2. Игрок будет считаться пораженным, если любая часть его тела, одежда или оборудование касается земли за границей поля.
- 9.3.3. Игрок будет считаться пораженным, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.
- 9.3.4. Игрок будет считаться пораженным, если он потеряет маску.
- 9.3.5. 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.
- 9.3.6. 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.
- 9.3.7. Игрок, который поднимет любое оборудование, в том числе отброшенное, на котором будет попадание, будет считаться пораженным.
- 9.3.8. Игроки, замеченные в неспортивном поведении, будут удалены с поля. Под неспортивным поведением понимается следующее, и не только:
 - а. Несоблюдение указания судьи.
 - б. Умышленное избегание судьи.

- в. Стрельба по судьям.
 - г. Умышленная стрельба по явно пораженному игроку, с целью ранить или запугать его.
 - д. Чрезмерная стрельба - стрельба по игроку, превышающая необходимую для попадания и поражения его.
 - е. Просьба судьям произвести проверку на краску, чтобы отвлечь их от проверки на краску сокомандников или себя, или использование судей для определения места расположения соперников.
 - ж. Словесное оскорбление игроков, судей или зрителей.
 - з. Намеренный и враждебный физический контакт с кем-либо.
- Могут быть применены дополнительные штрафы и санкции.
- 9.3.9. Игрок может считаться пораженным и быть удален с поля в результате исполнения штрафа, наложенного на сокомандника, согласно с данными правилами.
- 9.3.10. Игроки несут ответственность за устранение старых попаданий или об оповещении их наличия судей до начала игры, дабы избежать удаления с поля в связи с наличием попадания у игрока.
- 9.3.11. Игроки, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:
- Перестать играть.
 - Обозначить себя пораженным, положив руку на голову.
 - Покинуть игровое поле максимально коротким путем (в направлении дед-бокса для игр формата «М») 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 покидания поля, будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии.
- Специальные дополнения для формата «М».**
- Если на поле есть специально оборудованная зона, то маркера надо оставить включенными снаружи дед-бокса (фидер можно выключить).
 - Зайти и оставаться в дед-боксе, до объявления судьи "покинуть поле".
- 9.3.12. Пораженный игрок не имеет права разговаривать или каким-либо другим образом общаться. В особенности пораженный игрок не может говорить "поражен", чтобы его сокомандники знали о его поражении, а так же не имеет права обозначать игроков команды-соперницы после поражения. Любой игрок, по мнению судьи нарушающий это правило, будет считаться игроком, продолжающим игру в пораженном состоянии.
- 9.3.13. Игроки, нарушившие правила данного раздела, будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии, и будут применены соответствующие штрафы.

РАЗДЕЛ 10. СЧЕТ

10.1. ОЧКИ

10.1.1. Очки присуждаются в случае:

- а. Нажатия кнопки на стартовой базе соперника непораженным игроком;
- б. Выбрасывания полотенца тренером команды-соперницы;
- в. Наложение штрафа "два-за-одного" или "три-за-одного" в последние 60 секунд основного времени, или последние 60 секунд овертайма;
- г. Команда-соперница начинает игру в количестве игроков больше, чем установлено правилами (обычно 5 игроков), или чем установлено Старшим Судьей поля (начало игры в меньшем количестве);
- д. Последний игрок команды-соперницы получает штраф "один-за-одного", "два-за-одного" или "три-за-одного";
- е. Команда-соперница использует запрещенный маркер.

10.1.2. Очки начисляются Старшим Судьей в конце каждого раунда.

10.1.3. Счет.

- а. Команда, первой набравшая определенное количество очков, включая овертайм (в зависимости от формата игры), выигрывает.
- б. По окончании игры, команды получают 1 очко за победу и 0 за проигрыш.
- в. Командам также присваивается разница в очках (разница между выигранными и проигранными раундами).

Специальные дополнения для формата «М».

10.1.4. Очки присуждаются в случае:

- Команда получит 3 очка за успешное занесение флага.
- Команда получит 2 очка за захват флага. Захватом флага считается ситуация, когда флаг соперника находится в руках непораженного игрока. Если обе команды захватили флаги соперников, то очки на матч будут присуждены команде, которая первой захватила флаг соперника.
- Каждая команда получит 1 очко за ничью. Ничьей считается ситуация, когда не был осуществлен захват флага, или человек, захвативший флаг был поражен в конце игры.
- Команда получит 0 очков за проигрыш.
Команде так же будет засчитана разница между сохраненными игроками собственной команды и непораженными игроками команды-оппонента. Таким образом эта разница может быть как положительной 7(+7), так и отрицательной 7(-7). Эта разница учитывается только в случае равенства очков между разными командами.

10.2. ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ

10.2.1. Техническое поражение будет приписано любой команде, заблаговременно не появившейся на передигровом хронографировании, или в любой игре, на которую команда не выйдет на поле. В случае неявки обеих команд на передигровое хронографирование, или отказа обеих команд выходить на поле, техническое поражение будет приписано обеим командам.

10.2.2. Команда, которая по расписанию должна была играть с командой, получившей техническое поражение, получит максимальное количество очков и максимальную разницу между выигранными и проигранными раундами, в зависимости от формата. Команда с техническим поражением получит отрицательное количество очков, зеркальных этому результату.

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

10.2.4. Расписание игр будет составлено с учетом определенных пауз перед началом игр одних и тех же команд. Никакие неявки в таком расписании не планируются.

Специальные дополнения для формата «М».

10.2.5. Любая команда, стоящая в расписании с командой, получившей техническое поражение, получит 3 очка за этот матч и разницу между сохраненными игроками и непораженными игроками соперника согласно формату. Команда с техническим поражением получит 0 очков за матч и отрицательное значение разницы сохраненных игроков и непораженных игроков соперника относительно победившей команды.

10.3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

10.3.1. Определение рейтинга команд в отборочных играх и финалах:

- По количеству выигранных игр;
- По разнице между количеством выигранных и проигранных раундов;
- Если две команды набрали одинаковое количество очков, по результату личной встречи;

- Если три команды набрали одинаковое количество очков, по наивысшему числу выигранных раундов;
- Если три команды набрали одинаковое количество очков, по результату личных встреч;
- по посеvu.

10.3.2. Турнирный рейтинг:

- Первые 4 места в рейтинге определяются в финальных играх.
- Рейтинг команд, не вышедших из четвертьфиналов и 1/8 финала, считается следующим образом:
 - По разнице между количеством выигранных и проигранных раундов;
 - По наибольшему количеству выигранных раундов;
 - По наибольшему количеству выигранных игр за весь турнир;
 - По разнице в количестве выигранных и проигранных раундов за весь турнир;
 - По наибольшему количеству выигранных раундов за весь турнир;
 - По результатам последней личной встречи в ходе турнира;
 - По посеvu;
- Рейтинг команд, проигравших отборочные игры, считается следующим образом:
 - По количеству выигранных игр;
 - По разнице между количеством выигранных и проигранных раундов;
 - По наибольшему количеству выигранных раундов;
 - По результатам личных встреч;
 - По посеvu.

Специальные дополнения для формата «М».

10.3.3. Рейтинг команд после отборочных игр:

- По количеству выигранных игр;
- По разнице между сохранными игроками и непораженными игроками соперника;
- По результатам личных встреч;
- По посеvu.

10.3.4. Рейтинг команд после второго тура:

- По количеству выигранных игр;
- По разнице между сохранными игроками и непораженными игроками соперника;
- По результатам личных встреч;
- по общему числу выигранных игр в турах 1 и 2;
- По общей разнице между сохранными игроками и непораженными игроками соперника туров 1 и 2;
- по результатам личных встреч в ходе тура 1;
- по посеvu.

10.3.5. В финальном туре:

- По количеству выигранных игр;
- По разнице между сохранными игроками и непораженными игроками соперника;
- По рейтингу турнира после предыдущего тура (туров).

10.3.6. Общий рейтинг команд:

- Команды получают рейтинговые очки согласно таблице очков (см. сайт лиги).
- Команды, набравшие одинаковое количество рейтинговых очков, получают рейтинг в соответствии с наивысшим количеством наивысшего рейтинга всех турниров за сезон.
- Если при этом команды все равно набирают одинаковое количество рейтинговых очков, их рейтинг будет рассчитан на основе следующего наивысшего рейтинга и т.д.
- Если при этом команды все равно набирают одинаковое количество рейтинговых очков, то их рейтинг будет рассчитан на основе лучшего результата последнего турнира.

РАЗДЕЛ 11. ШТРАФЫ

11.1. ПРИМЕНЕНИЕ ШТРАФОВ

11.1.1. **Устное предупреждение.** Судьи прибегнут к устным предупреждениям при следующих нарушениях, но не только:

- а. Первое неподчинение команде судьи.
- б. Первое нарушение при объявлении себя пораженным, не удерживая руку на голове.

11.1.2. **Выведение игрока с поля.** Судьи будут удалять игроков с поля при следующих нарушениях, но не только:

- а. Злоупотребление проверкой на краску.
- б. За каждое использование ненормативной лексики (могут последовать другие штрафы).
- в. Отказ следовать указаниям судьи.
- г. Выход за границы поля или изменение границы поля.
- д. Явное попадание.
- е. Не касание стволом стартового баннера на момент начала игры или сразу после старта.
- ж. Направление ствола в сторону оппонента или стрельба до момента возврата ствола к стартовой базе при фальстарте.
- з. Не ношение маски на игровом поле во время игры.
- и. Наличие инструментов для настройки маркера на поле.
- к. Использование маркера, скорость вылета шара которого при хронографировании показывает 301-310 fps.
- л. Нажатие кнопок или включение/выключение электронных маркеров и фидеров на поле без разрешения судьи.
- м. Отказ предоставить ID карточку по требованию судьи во время игры.
- н. Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле игроками или представителями команды, находящимися в пит-зоне.
- о. Чрезмерная стрельба (стрельба в игрока свыше нормы, которая позволяет поразить игрока).
- п. Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля.

11.1.3. **Штраф "один-за-одного":** удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и его сокомандника.

Применение штрафа "один-за-одного" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях, но 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).
- б. Применение агрессивного физического контакта в сторону другого игрока после объявления игрока пораженным (могут налагаться другие штрафы).
- в. Обозначение себя непораженным игроком в конце игры, имея поражение.
- г. Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 311-324 fps.
- д. Разговоры с кем-либо в пораженном состоянии.

11.1.4. **Штраф "два-за-одного":** удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и двух его сокомандников.

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

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

11.1.5. **Штраф "три-за-одного":** удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и трех его сокомандников.

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

- а. **Затирание.** Затиранием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет или 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 затирание.
Скрытие попадания так же считается попыткой затирания.
- б. Выход на поле после объявления игрока пораженным без разрешения судьи, с целью повлиять на ход игры.

11.2. ПРАВИЛО «НЕДОСТАТОЧНОГО КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ НА ПОЛЕ»

11.2.1. Наложение штрафов "один-за-одного", "два-за-одного", "три-за-одного" при условии

недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом: следующий раунд команда начинает в меньшем количестве игроков, чтобы полностью выполнить наложенный штраф.

- 11.2.2. Если последний игрок команды получает штраф "один-за-одного", "два-за-одного" или "три-за-одного", победа в раунде автоматически присваивается команде-сопернице.

Специальные дополнения для формата «М».

- 11.2.3. Наложение штрафов "один-за-одного", "два-за-одного", "три-за-одного" при условии недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом: флаг команды, на игрока которой наложен штраф, считается захваченным и занесенным, а за каждого недостающего игрока на поле, на которого мог быть наложен штраф, команде-сопернице будет приписан сохраненный игрок, вплоть до максимального количества сохраненных игроков, в соответствии с форматом игры.

11.3. ДОГОВОРНАЯ ИГРА

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

11.4. ОТСТРАНЕНИЕ, УДАЛЕНИЕ, ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ И ГРУБОЕ НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

11.4.1. Ответственность членов команд.

Команды несут ответственность за поведение всех членов команды, находящихся в составе команды, включая игроков, пит-команду и болельщиков. В ходе турнира они могут подвергаться штрафам, отстранениям и удалениям.

Если во время игры игрока отстраняют от игры, и в составе команды нет запасного игрока, такая команда будет вынуждена играть неполным составом.

11.4.2. Ответственность зрителей.

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

11.4.3. Отстранение игрока.

Игрок, отстраненный от участия в соревнованиях, должен предоставить свою ID-карту Старшему Судье, который наложил соответствующий штраф.

Если игрок отказывается предоставить ID-карту, команде в следующем раунде засчитывается автоматическое поражение.

По истечении срока отстранения, ID-карта должна быть возвращена игроку.

11.4.4. Удаление игрока.

Игрок может быть удален с места проведения турнира за следующие нарушения:

- 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 курка при запросе судьи предоставить маркер на осмотр.
- в. Любое из нарушений в настройках или внешнем виде маркеров, описанных в разделе "Маркер".
- 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 без разрешения судьи, с целью повлиять на ход игры.

На спортсмена, который продолжает себя неспортивно вести, будет наложен денежный штраф. Этот штраф должен быть полностью выплачен до момента оплаты регистрационного взноса командой для участия в любых соревнованиях ЕПБФ. Минимальный размер штрафа составляет 250 Евро (но не превышает 1000 Евро). Дисциплинарная комиссия ЕРВФ должна рассмотреть данный случай и принять решение о размере наложенного денежного штрафа, данное решение должно быть направлено в письменной форме человеку, на которого налагается штраф, и капитану его команды.

11.4.5. Отстранение игрока от участия в нескольких соревнованиях.

- а. Игрок будет удален с места проведения соревнований и отстранен от участия в следующих соревнованиях в следующих случаях:
 - Бросание маркера или воздушной системы;
 - Агрессивный физический контакт, который может быть истолкован как нападение или избиение;
 - Стрельба в явно пораженного игрока или судью, с целью запугать или нанести травму.
- б. Отстранение игрока будет переноситься от соревнований к соревнованиям до срока его

истечения. Если игрок получает наказание второй раз за любое нарушение за сезон, он будет дисквалифицирован как минимум на еще одни соревнования. Данный штраф может быть перенесен на следующий сезон.

11.5. НЕСООТВЕТСТВИЯ В ПРАВИЛАХ

- 11.5.1. В случае возникновения ситуации, не отраженной в данных правилах, или любом несоответствии между двумя разделами правил, уполномоченные официальные лица должны принять решение на основе законов и здравого смысла.
- 11.5.2. Решения, принятые ответственными представителями в рамках данного раздела, не могут быть пересмотрены.
- 11.5.3. Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена в Комитет ЕПБФ по Правилам, в кратчайшие сроки. Комитет имеет право изменять и дополнять данные правила, даже если изменения будут противоречить обычной практике принятия подобных решений

РАЗДЕЛ 12. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТОВ ЕВРОПЫ

12.1. ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ

- 12.1.1. Чемпионаты Европы (мужской, женский, юношеский и ветеранов) являются официальными соревнованиями ЕПБФ и проводятся каждый год.
- 12.1.2. Положения о Чемпионатах Европы (далее - "Положения") регулируют права, обязанности и ответственности сторон, принимающих участие и вовлеченных в подготовку, организацию и проведение турниров ЕПБФ.
- 12.1.3. Каждая Федерация (или другая Организация), член ЕПБФ, имеет право принять участие в Чемпионате Европы. Национальные Сборные, не входящие в состав ЕПБФ, так же могут принять участие в Чемпионате.
- 12.1.4. Размер вступительных взносов за участие в Чемпионате Европы устанавливаются Исполнительным Комитетом ЕПБФ.
- 12.1.5. Чемпионат Европы состоит из квалификационных и финальных игр.
- 12.1.6. ЕПБФ является владельцем и имеет право распоряжаться всей коммерческой и интеллектуальной собственностью, имеющей отношение к Чемпионатам Европы.
- 12.1.7. ЕПБФ подготовит и издаст положение для СМИ, регулирующее коммерческие права. Все Национальные Федерации должны полностью следовать данным положениям.

12.2. МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ

- 12.2.1. Места и даты проведения Чемпионатов ЕПБФ должны быть предложены местными организаторами и рассмотрены Исполнительным Комитетом ЕПБФ, который утверждает места и даты проведения соревнований. Месторасположение и доступные удобства должны соответствовать требованиям ЕПБФ.
- 12.2.2. Игровые поля, оборудование и удобства на каждом турнире должны полностью соответствовать данным правилам, а также другим соответствующим положениям. Все игровые поля должны быть полностью обтянуты сеткой по периметру.
- 12.2.3. Турниры могут проходить на естественном или искусственном покрытии. Искусственное покрытие должно быть зеленого цвета и должно соответствовать требованиям ЕПБФ или Международным Стандартам Искусственного Покрытия.
- 12.2.4. Игры могут проходить при дневном свете или при освещении прожекторами. Игры, проходящие в ночное время, могут проводиться только в местах, оборудованных прожекторами, в соответствии с требованиями ЕПБФ по освещению.
- 12.2.5. Места проведения турниров должны быть доступными для посещения и свободными от любого вида коммерческой деятельности, кроме как обозначенной ЕПБФ.
- 12.2.6. Все игровые поля должны быть доступными для осмотра каждой команде, принимающей участие в соревнованиях, не позднее, чем за 24 часа до начала первых игр.
- 12.2.7. Если ход соревнований приостановлен по причине плохих погодных условий, или по другой причине, независимой от организаторов, оставшиеся по расписанию игры будут перенесены на следующий день. Если на следующий день нет возможности провести такие игры, Исполнительный Комитет ЕПБФ должен будет принять соответствующие решения по этому вопросу.

12.3. ФЛАГИ И ГИМНЫ

- 12.3.1. Во время соревнований флаг ЕПБФ и флаги стран-участниц должны быть вывешены в месте проведения на всеобщем обозрении.
- 12.3.2. Национальные гимны стран должны быть сыграны перед отборочными и финальными играми каждой Национальной Сборной.

12.4. НАЦИОНАЛЬНЫЕ СБОРНЫЕ

- 12.4.1. Национальные Сборные команды (игроки, пит-команда, тренеры, менеджеры, официальные лица, представители) и гости, принимающие участие в Чемпионатах Европы, соглашаются соблюдать и следовать данным положениям, правилам игры, Уставу и регламентам ЕПБФ, в том числе положению о СМИ, а также остальным нормативным документам и решениям.
- 12.4.2. При участии в турнире Национальная Сборная автоматически соглашается:
 - а. выставлять игроков и членов пит-команды в количестве, разрешенном правилами;
 - б. принять участие во всех играх, указанных в расписании;
 - в. соблюдать все распоряжения организатора относительно турнира, согласованные с ЕПБФ;
 - г. обеспечить страхование всех членов команды соответствующей страховкой на случай возникновения рисков, включая, но не ограничиваясь: травмами, несчастными случаями, заболеваниями и страхованию путешествий;
 - д. удостовериться, что все игроки здоровы перед началом игр;

- е. нести расходы по проживанию и питанию членов Национальных Сборных в течение Чемпионата Европы, а так же дополнительные расходы, связанные с другими членами команды;
 - ж. вовремя подавать необходимые документы для получения виз;
 - з. посещать пресс-конференции и другие мероприятия, организованные ЕПБФ, в соответствии с положениями ЕПБФ.
- 12.4.3. Каждая Национальная Сборная должна подтвердить свое участие путем заполнения официальной регистрационной формы и других необходимых документов, и направления их в Секретариат ЕПБФ до установленного срока. В случае если Национальная Сборная не представляет необходимые документы вовремя или в полном объеме, Исполнительный Комитет ЕПБФ может применить санкции.
- 12.4.4. Национальная Сборная, которая отказывается от участия в любом Чемпионате Европы до начала игр, может быть заменена другой Национальной Сборной. В зависимости от причины отказа от участия, Комитет ЕПБФ по правилам может применить санкции, включая исключение Национальной Федерации из участия в соревнованиях ЕПБФ.

12.5. СОСТАВЫ КОМАНД И МАНДАТНАЯ КОМИССИЯ

- 12.5.1. Каждая Национальная Сборная должна предоставить заявку в Секретариат ЕПБФ, используя официальную форму (приложение 2), прилагая в ней копии паспортов или других идентификационных документов для каждого игрока, указанного в списке. Состав команды должен быть предоставлен не позднее, чем за неделю до турнира.
- 12.5.2. Количество игроков для участия в любом Чемпионате Европы:
- а. Не более 12 игроков в составе команды на соревнования;
 - б. Не более 10 игроков в составе команды на игру.
- 12.5.3. Национальные Федерации несут ответственность за внесение в команду только игроков, имеющих право представлять эту страну. Национальные Федерации должны убедиться, что все игроки имеют гражданство той страны, которую представляют, и соблюдаются все законы и права при выборе страны, за которую игрок будет выступать на Чемпионате Европы.
- 12.5.4. Для Чемпионата Европы среди молодежи, в дополнение ко всем требованиям, Национальная Федерация должна убедиться, что возраст игроков является между 16 и 19 годами (возраст игроков считается по году рождения).
- 12.5.5. Для Чемпионата Европы среди ветеранов, Национальная Федерация должна убедиться, что возраст игроков является 40 лет и старше (возраст игроков считается по году рождения).
- 12.5.6. Мандатная Комиссия проверят данные игроков с заявленным списком команд, и дает разрешение на участие игрокам, тренерам и представителям команд. Мандатная Комиссия должна состоять из Главного Судьи и Секретаря соревнований.
- 12.5.7. Перед началом соревнований, каждый игрок, внесенный в состав команды должен подтвердить Мандатной Комиссии свое гражданство и возраст, предоставив действующий паспорт или любой другой документ, идентифицирующий личность, с указанным возрастом и фотографией. Любой игрок, уклоняющийся от подтверждения личности, не будет допущен к участию в соревнованиях.
- 12.5.8. Протесты об участии игроков в Чемпионате рассматриваются Комитетом ЕПБФ по правилам, в соответствии с положением.

12.6. ПРАВИЛА ИГРЫ

- 12.6.1. Все игры Чемпионата Европы проводятся в соответствии с действующими правилами игры ЕПБФ.
- 12.6.2. В случае любых расхождений или особенностей перевода правил, английская версия правил считается единственно верной.

12.7. СУДЕЙСТВО

- 12.7.1. Судейская бригада на Чемпионат Европы должна быть утверждена Комитетом ЕПБФ по правилам из списка судей организации «Eurogef». Решения Комитета ЕПБФ по правилам являются окончательными и не подлежат пересмотру.
- 12.7.2. Судьи должны получить официальное судейское оборудование от ЕПБФ. Они должны носить и использовать это оборудование в течение всего турнира.
- 12.7.3. Если судья не может выполнять свои обязанности, он будет заменен. Решение о такой замене может быть принято Главным Судьей.
- 12.7.4. После завершения соревнований, Главный Судья должен отправить в ЕПБФ официальный отчет. Этот отчет должен быть подписан Главным Судьей и направлен в Секретариат ЕПБФ не позднее, чем через неделю после окончания турнира.

12.8. СПОРЫ И ПРОТЕСТЫ

- 12.8.1. Все споры относительно Чемпионата Европы должны быть немедленно рассмотрены ЕПБФ.
- 12.8.2. Согласно данным правилам, протестами могут считаться несогласие с любой ситуацией,

имеющей отношение к соревнованиям или ситуацией, оказывающей воздействие на игру, в том числе следующих, но не ограничиваясь ими: состояние игрового поля, действия судей, оборудования или допуска игроков к участию.

- 12.8.3. Протесты в отношении допуска игроков к играм подаются в письменной форме не позднее, чем через два часа после инцидента и направляются в Комитет ЕПБФ по правилам.
- 12.8.4. Протесты, связанные с качеством игрового поля должны быть поданы в письменной форме Главному Судье до начала игр капитаном или представителем команды, в присутствии капитана команды-оппонента.
- 12.8.5. Протесты в отношении любых ситуаций, сложившихся на поле во время игры, должны быть направлены Главному Судье немедленно после того, как произошел инцидент.
- 12.8.6. Протесты, связанные с решениями судей по игровым моментам, не принимаются, и данные решения являются окончательными.
- 12.8.7. Если указанные выше требования к форме и времени подачи протестов не были выполнены, данные протесты могут быть отклонены Главным Судьей или Комитетом ЕПБФ по правилам.

12.9. ОБОРУДОВАНИЕ

- 12.9.1. Национальные Сборные могут играть только в джерси официальных производителей, кроме особых случаев, когда Исполнительный Комитет ЕПБФ сочтет причину уважительной.
- 12.9.2. Джерси Национальных Сборных должны соответствовать требованиям официального образца. Каждый игрок должен носить номер, приписанный ему в списке игроков, в соответствии с положением. Номер большого размера должен быть размещен на спине, а так же меньшего размера - на руках.
- 12.9.3. Написание имени и фамилии игрока на джерси разрешено и должно быть под контролем Национальной Федерации. ФИО игрока, или его ник-нейм, или аббревиатура, должны быть расположены над номером игрока на спине и должны быть легко читаемы, согласно положению об оборудовании.

12.10. КВАЛИФИКАЦИОННАЯ СИСТЕМА

- 12.10.1. Исполнительный Комитет ЕПБФ устанавливает максимальное количество команд-участниц в финальной части соревнований. Если количество зарегистрированных команд-участниц превышает установленный лимит, перед финальной частью соревнований проводятся квалификационные игры.
- 12.10.2. 50% мест в финальных соревнованиях без участия в квалификационных играх отдаются командам с наивысшим рейтингом, из числа членов ЕПБФ. При передтурнирном посеве команд учитывается рейтинг прошлого года.
- 12.10.3. Оставшиеся 50% мест в финальных соревнованиях будут заняты командами, прошедшими отбор на основании квалификационных игр.
- 12.10.4. В финальных соревнованиях, команды, проигравшие свою первую игру, должны будут сыграть еще одну для определения рейтингового места.

12.11. НАГРАЖДЕНИЕ

- 12.12.1. Представитель ЕПБФ вручит кубок победителям каждого Чемпионата Европы.
- 12.12.2. Национальные Сборные, занявшие первое, второе и третье места будут награждены дипломами.
- 12.12.3. Других наград, кроме обозначенных выше, не предусмотрено, за исключением случаев, когда решение о дополнительных наградах будет принято Исполнительным Комитетом ЕПБФ.

12.13. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

- 12.13.1. Исполнительный Комитет ЕПБФ, совместно с организаторами, может выдать дополнительные инструкции в соответствии со сложившейся ситуацией. Такие инструкции становятся неотъемлемой частью данных правил.
- 12.13.2. Любые ситуации, не отраженные в данном положении, или любые случаи форс-мажора, должны быть рассмотрены Исполнительным Комитетом ЕПБФ. Такие решения считаются окончательными и не подлежат пересмотру.

РАЗДЕЛ 13. ПРИЛОЖЕНИЯ

13.1. ПРИЛОЖЕНИЕ 1

13.2. ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Название соревнований _____
Дата _____
Месяц проведения _____

РЕГИСТРАЦИОННАЯ ФОРМА

_____ Название команды

Представитель _____
Телефон _____
E-mail _____

1	ФИО игрока	_____	ID	_____
2	ФИО игрока	_____	ID	_____
3	ФИО игрока	_____	ID	_____
4	ФИО игрока	_____	ID	_____
5	ФИО игрока	_____	ID	_____
6	ФИО игрока	_____	ID	_____
7	ФИО игрока	_____	ID	_____
8	ФИО игрока	_____	ID	_____
9	ФИО игрока	_____	ID	_____
10	ФИО игрока	_____	ID	_____
11	ФИО игрока	_____	ID	_____
12	ФИО игрока	_____	ID	_____
	Тренер	_____		_____

13 Пит-команда _____
14 Пит-команда _____
15 Пит-команда _____
16 Пит-команда _____

13.3. ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ПРОТОКОЛ ЧЕМПИОНАТА ЕВРОПЫ

1. Название соревнований: _____

Дата _____

Место проведения _____

2. Регламент: _____

Формат игры _____

Количество игроков в составе _____

Участники _____

Возраст игроков _____

3. Подсчет участников: _____

Команд _____

Игроков _____

Судей _____

4. Результаты соревнований:

Место	Название команды	Место	Название команды
I		7	
II		8	
III		9	
4		10	
5		11	
6		12	

5. Дисквалификация игроков/команд

№	ФИО игрока	Команда	Причина	Период дисквалификации
1.	-	-	-	-

6. Составы команд

Название сборной команды			
#	ФИО спортсмена	должность	Год рождения

Название сборной команды			
#	ФИО спортсмена	должность	Год рождения

Главный судья соревнований

Президент Европейской Федерации Пейнтбола

Генеральный секретарь Европейской Федерации Пейнтбола