

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Министерства спорта
Российской Федерации

от «14» ноября 2021 г. № 902

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «СТРАЙКБОЛ»

Настоящие правила вида спорта страйкбол (далее – Правила) разработаны Общероссийской спортивной федерацией по виду спорта «страйкбол» (далее – Федерация).

Все официальные соревнования по виду спорта «страйкбол» на территории Российской Федерации проводятся по данным Правилам.

Официальные лица (руководители команд, тренеры, спортсмены и судьи), принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

Глава 1. Общие положения

Статья 1. Термины и их определения

Игрок – человек, участвующий в соревнованиях в составе своей команды. Термины «игрок», «участник» или «спортсмен» используются в качестве синонимов в тексте настоящих Правил.

Команда – коллектив игроков, собравшихся для участия в соревнованиях по страйкболу и договорившихся выступить под определенным названием.

Капитан команды – выбранный путем консенсуса игрок команды, наделенный правами представлять команду в официальных процедурах, принимать решение о приеме игроков в команду и замене игроков на соревнованиях.

Привод – общее название используемого в страйкболе оружия. Привод – техническое средство поражения игроков и мишеней внешне схожее с реальным стрелковым оружием, стреляющее цельными пластиковыми шарами. Существуют различные принципы действия страйкбольного привода: электро-пневматический, воздух высокого давления, пружинный, газовый. На соревнованиях допускаются приводы с любым принципом действия при условии соблюдения оговоренных ниже правил и ограничений. Определяющим фактором при допуске привода к соревнованиям является энергия вылета шара.

Основной привод – привод внешне схожий с реальным оружием в факторе: карабин/винтовка/ружье/пистолет-пулемет. Допускается возможность ведения автоматического огня.

Вторичный привод – привод внешне схожий с реальным пистолетом и ведущий стрельбу в одиночном режиме (одно нажатие на спусковой крючок – один выстрел).

Шар – сферический снаряд из цельного однородного пластика диаметром 6 мм и массой от 0,2 до 0,3 гр. Служит для поражения мишеней и противников во время соревнований по страйкболу путем выстрела из привода.

Трассерные шары – отличаются от обычных страйкбольных шаров свойством светиться несколько минут после предварительной засветки в момент вылета. Остальные физические характеристики аналогичны обычным страйкбольным шарам.

Трассерное устройство – устройство, подсвечивающее шары перед их вылетом, в результате чего трассерные шары становятся светящимися и более заметными во время полета.

Зарядное устройство (лодер) – устройство для зарядания шаров в магазин для привода. Рекомендуется использовать лодеры с отметками на прозрачном или полупрозрачном корпусе, отделяющими порции шаров в 30 штук.

Хронографирование – замер скорости/энергии вылета шара из ствола привода с помощью специализированного прибора – хронографа.

Граната – макет гранаты, выполненный из пластика/картона/резины общим весом 300г (± 50 г).

Раунд – единичное противостояние двух команд в ходе соревнований.

Встреча – элемент выполнения упражнения (формата игры) двумя противоборствующими командами, в результате которого делается заключение о победе одной из двух команд или ничьей и назначается дальнейшее продвижение обеих команд по расписанию встреч на соревнованиях. Может состоять из одного, двух и более раундов.

Формат игры (упражнение) – самостоятельная составляющая спортивных соревнований, имеющая отличительные признаки и применяемая в любой из спортивных дисциплин вида спорта.

Термины «формат игры» и «упражнение» используются в качестве синонимов в тексте настоящих Правил.

Соревнования по спортивной дисциплине могут включать одно или несколько упражнений, по каждому из которых выстраивается отдельный рейтинг команд и фиксируются дополнительные показатели для расчета результирующего рейтинга команд по итогам всех упражнений в данной дисциплине.

Судейская вышка – как правило, совмещенное с укрытием на игровой площадке возвышение, обеспечивающее стоящему на нем судье хороший обзор ближайшего участка игровой площадки и действий игроков на нем. Должно быть устойчивым и безопасным для судьи.

Заступ – касание любой частью тела или инвентаря части площадки, находящейся за внешней границей ограничительной полосы, обозначающей край игровой площадки или край разрешенной для игрока зоны в упражнении.

Пораженное состояние игрока (поражение) – наступает в результате попадания выпущенного из привода шара в любую часть тела данного игрока (независимо от защиты). Попадание шара в используемый (находящийся в руках данного игрока) привод поражением не считается. Попадание шара после его рикошета поражением не считается.

В упражнениях с прямым противостоянием соперников пораженное состояние игрока (поражение) наступает также в результате заступа игрока за границу игровой площадки.

Термины «Пораженное состояние игрока» и «поражение» используются в качестве синонимов в тексте настоящих Правил и применяются только к отдельным игрокам (термин «поражение» используется также по отношению к мишеням). По отношению к командам используется термин «проигрыш».

Пораженный игрок – игрок, признающий попадание в него шара или свой заступ, при этом наблюдающие за игроком судьи согласны с этим поражением; также игрок, объявленный судьей пораженным в результате замеченного судьей попадания в него шара либо его заступа. Пораженный игрок обязан обозначить себя поднятой пустой рукой и как можно скорее покинуть игровую площадку.

Продолжение игры пораженным игроком – продолжение участником соревнований игровых действий в состоянии пораженного игрока:

- продолжение стрельбы или иное воздействие на игроков соперника;
- продолжение движения, не предусмотренного в упражнении в формате игры Правилами для пораженного игрока;
- разговоры, подача сигналов и другая коммуникация с игроками, судьями и прочими лицами;
- препятствие действиям игроков-соперников или работе судей;
- не обозначение себя пораженным игроком (поднятая рука) на игровой площадке.

Таймер – любое устройство для отчета заданного промежутка времени, фиксирующее окончание временного промежутка зрительным и/или звуковым сигналом. Используется судьями и игроками в соответствующих упражнениях.

Шахматные часы – часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же

время может работать только одно из них. Используются судьями в соответствующих упражнениях.

Устройство фиксации захвата точки – устройство, издающее четко различимый судьями звуковой сигнал при воздействии на него игрока в момент захвата точки. Может быть как механическим (колокол), так и электрическим.

Игровой флаг – матерчатый флаг красного или другого яркого цвета, размером 60 х 60 см, не имеющий древка.

Статья 2. Перечень спортивных дисциплин

Соревнования по страйкболу проводятся по спортивным дисциплинам, включенным во Всероссийский реестр видов спорта:

- игра 1х1 человек
- игра 2х2 человека
- игра 4х4 человека

Статья 3. Сведения о характере проведения соревнований

Соревнования по спортивным дисциплинам «игра 2х2 человека» и «игра 4х4 человека» являются командными.

Соревнования по спортивной дисциплине «игра 1х1 человек» являются личными.

Статья 4. Сведения о применяемых системах проведения соревнований для определения победителя

Система проведения Соревнований определяется Положением о соревнованиях.

Основными системами проведения соревнований по страйкболу являются: круговая, олимпийская система, олимпийская система с выбыванием после двух проигрышей, смешанная.

Круговая система – система, при которой каждая команда поочередно встречается со всеми остальными командами, участвующими в соревнованиях.

Олимпийская система – система, при которой команда, проигравшая встречу, выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях.

Олимпийская система с выбыванием после двух проигрышей – система, при которой команда, проигравшая первую встречу, попадает в нижнюю сетку, а после второго проигрыша выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях.

Смешанная система – система, при которой на разных этапах применяются вышеуказанные системы; например, круговая система – с разбиением участников на группы, затем олимпийская система.

Статья 5. Виды спортивных санкций, применяемых к спортсменам, спортивным судьям, тренерам, руководителям спортивных команд и другим участникам соревнований за противоправное влияние на результаты таких соревнований

Противоправным влиянием на результат официального спортивного соревнования признается совершение в целях достижения заранее определенного результата или исхода этого соревнования хотя бы одного из следующих деяний:

- 1) подкуп спортсменов, спортивных судей, тренеров, руководителей спортивных команд, других участников или организаторов официального спортивного соревнования (в том числе их работников), принуждение или склонение указанных лиц к оказанию такого влияния или совершение этих действий по предварительному сговору с указанными лицами;
- 2) получение спортсменами, спортивными судьями, тренерами, руководителями спортивных команд, другими участниками или организаторами официального спортивного соревнования (в том числе их работниками) денег, ценных бумаг, иного имущества, пользование указанными лицами услугами имущественного характера, извлечение ими других выгод и преимуществ или их предварительный сговор.

Противоправное влияние на результаты официальных спортивных соревнований не допускается.

Применяемыми уполномоченным органом Федерации санкциями за противоправное влияние на результаты официальных спортивных соревнований являются:

- спортивная дисквалификация спортсмена на определенный срок;
- запрет на ведение спортивной деятельности на определенный срок.

Статья 6. Антидопинговое обеспечение

Антидопинговое обеспечение спортивных мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с действующими Общероссийскими антидопинговыми правилами.

За нарушение антидопинговых правил Федерация применяет спортивные санкции, в том числе спортивную дисквалификацию спортсменов.

Глава 2. Требования к участникам соревнований

Статья 7. Половые и возрастные группы спортсменов;

К участию в соревнованиях допускаются:

- мужчины, женщины (от 18 лет и старше);
- юноши (14 - 17 лет).

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста на дату проведения соревнований.

В возрастной группе «мужчины» допускается участие женщин (смешанные команды) и юношей, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации старшей возрастной группы, указанному в положении о соревнованиях.

Количество женщин в смешанной команде не должно превышать половины состава команды на площадке. Допускается проведение встреч мужских и смешанных команд.

Статья 8. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям

Условия допуска участников к соревнованиям, а также перечень предоставляемых в комиссию по допуску документов устанавливаются Положением о соревнованиях.

В зависимости от требований Положения допуск спортсменов может быть ограничен возрастом, уровнем спортивной квалификации, квотами на количество участников и т. д. К участию в соревнованиях спортсмены допускаются решением комиссии по допуску.

Спортсмены должны быть официально заявлены для участия в соревнованиях на основании предварительной и окончательной заявок в соответствии с Положением о соревнованиях.

Основанием для допуска спортсмена к соревнованиям по медицинским показаниям является заявка на участие в соревнованиях с отметкой «Допущен» напротив каждой фамилии спортсмена, заверенная подписью врача и его личной печатью. Заявка на участие в соревнованиях подписывается врачом с расшифровкой его фамилии, имени, отчества и заверяется печатью медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности.

В комиссию по допуску кроме оригинала заявки на участие в соревнованиях должны быть представлены для проверки следующие документы: паспорт гражданина Российской Федерации или иной документ, удостоверяющий личность; полис обязательного медицинского страхования; полис страхования жизни и здоровья от несчастных случаев (оригиналы).

Положением о соревнованиях могут устанавливаться и иные документы, необходимые для представления в комиссию по допуску.

Статья 9. Ограничения на участие в соревнованиях

Лица, не достигшие на дату проведения соревнований возраста, указанного как минимальный возраст спортсмена, для участия в соревнованиях не допускаются.

В случае, если на дату проведения соревнований спортсмен не достиг возраста 18 лет, он обязан представить в комиссию по допуску письменное разрешение от родителей или законных представителей. Форма разрешения утверждается Положением о соревнованиях.

Положением о соревнованиях может предусматриваться максимальное число участвующих команд для каждой спортивной дисциплины. В таком случае приоритетность допуска определяется организатором соревнований.

Лица, в отношении которых применена и действует спортивная санкция в виде дисквалификации, не допускаются до участия в соревнованиях.

Лицо, не предъявившее документ, удостоверяющий личность, либо документ, удостоверяющий возможность принимать участие в соревнованиях по медицинским показаниям, не допускается до участия в соревнованиях.

Лица, нарушающие общепризнанные нормы поведения (оскорбления, агрессивное поведение, выходящее за рамки спортивного, громкая нецензурная брань, распитие алкогольных напитков, курение в запрещенных местах, прием наркотических или допинговых средств и пр.) не допускаются до участия в соревнованиях и могут быть удалены с соревнований на основании решения Главного судьи.

Члены оргкомитета соревнований, судьи соревнований и иные официальные лица соревнований не могут являться участниками соревнований.

Статья 10. Права и обязанности спортсменов и тренеров

Спортсмен, участвующий в соревнованиях, обязан:

- знать и соблюдать настоящие Правила и Положение о соревнованиях;
- быть корректным по отношению к соперникам и организаторам соревнований;
- предоставлять необходимые данные и сведения по запросу организаторов соревнований;
- бережно обращаться со спортивным оборудованием, используемым на соревнованиях.

Спортсмен, участвующий в соревнованиях, имеет право:

- заблаговременно получить информацию о соревнованиях;
- использовать предоставленное организаторами спортивное оборудование и инвентарь;

- получить медицинскую помощь при необходимости;
- обращаться в перерывах между раундами/встречами к судьям и организаторам за разъяснением Правил, а также за любой другой информацией, имеющей отношение к данным соревнованиям.

Тренер имеет право:

- присутствовать рядом с игровой площадкой во время проведения раундов с участием своей команды;
- давать указания своим спортсменам только во время перерывов между раундами/встречами.

Тренер обязан:

- знать и соблюдать настоящие Правила и Положение о соревнованиях;
- соблюдать тишину и не коммуницировать со спортсменами во время раундов;
- нести ответственность за дисциплину членов своей команды и обеспечивать их своевременную явку на соревнования.

Тренеру запрещается вмешиваться в решения судей и организаторов соревнований.

За несоблюдение обязанностей, предусмотренных настоящими Правилами, Тренер может быть удален с соревнований по решению Главного судьи.

Статья 11. Условия страхования участников соревнований

Обязательным условием для участия всех спортсменов на соревнованиях является наличие полиса обязательного медицинского страхования и полиса страхования жизни и здоровья от несчастных случаев.

Ответственность за достаточность страхового покрытия спортсменов, направленных и заявленных на участие в соревнованиях, несут командирующие организации и спортсмены лично. Оригинал страхового полиса на каждого участника соревнований предъявляется комиссии по допуску участников.

Глава 3. Требования, предъявляемые к организаторам соревнований

Статья 12. Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований

Организаторы соревнований разрабатывают и утверждают Положение о соревнованиях, которое должно содержать в себе:

- место и сроки проведения соревнований;
- организаторов соревнований;
- спортивные дисциплины и используемые упражнения;
- требования к участникам и условия их допуска;
- порядок подачи заявок на участие;

- программу соревнований;
- условия подведения итогов;
- условия финансирования;
- порядок награждения и состав наградной продукции;
- страхование участников;
- порядок обеспечения безопасности участников и зрителей.

Обязанностью организаторов является подготовка, корректное заполнение и хранение всех необходимых для проведения соревнований документов.

Статья 13. Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами;

Программа соревнований составляется организаторами и должна содержать следующие разделы:

- наименование организаторов соревнований;
- место и сроки проведения соревнований;
- календарь и расписание соревнований.

Глава 4. Требования к месту проведения соревнования

Статья 14. Технические и иные параметры места проведения соревнований

Соревнования проводятся на ровных одноуровневых площадках. Площадь и размеры спортивных площадок для каждого упражнения должны обеспечивать расположение игровой зоны, зоны для работы судей и зоны для размещения зрителей (рекомендуется располагать зрителей на другом уровне – выше игровой зоны – для лучшего обзора и защиты от случайных попаданий).

Для обозначения игровой зоны на площадку наносится хорошо различимая разметка (конфигурация разметки зависит от упражнения).

Статья 15. Требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики спортивного и судейского оборудования, а также инвентаря

Оборудование места проведения соревнований зависит от упражнения и может включать в себя:

- укрытия (см. Приложение 1);
- судейские вышки;
- мишени (см. Приложение 2);
- устройство фиксации захвата контрольной точки:

- оборудование рабочего места Главного судьи;
- оборудование рабочих мест старших судей и секретарей упражнений;
- оборудование рабочего места Главного секретаря;
- оборудование рабочих мест судей на зарядании с учетом необходимости хранения заряженных магазинов игроков;
- оборудование и рабочее место для просмотра записей видеофиксации;
- оборудование для видеотрансляции и рабочего места для ведущих видеотрансляции;
- оборудование рабочего места врача соревнований;
- оборудование зрительских трибун;
- аудиосистема для транслирования судейских команд;
- непробиваемый шарами материал и выдерживающие попадания шаров прозрачные экраны для защиты судей, технического персонала и зрителей.

Все лица, находящиеся в помещении, где расположена игровая площадка, либо на расстоянии менее 100 м от неогороженной игровой площадки (если игровая площадка находится вне помещений), обязаны носить защитные очки, выдерживающие попадание шара весом 0,2 г со скоростью 150 м/с. Контроль за ношением защитных очков указанными лицами возлагается на судейскую коллегию соревнований.

Оборудование и поверхности игровых площадок, с которыми контактируют игроки во время выполнения упражнений, должны исключать травмоопасные выступы. Контроль за этим осуществляют старшие судьи упражнений.

Обязательный судейский инвентарь: хронографы (не менее 2 шт.), таймеры, судейские жилеты.

Организаторы соревнований обязаны обеспечить видеозапись всех раундов с качеством, позволяющим проведение видеоповторов спорных моментов и принятие соответствующих судейских решений.

Судейский инвентарь в зависимости от упражнения может включать: радиостанции для связи, шахматные часы, фонари, красный флажок, таймеры для замера времени «оживления» участников, кликеры для подсчета «оживлений» игроков.

Для идентификации игроков на площадке организаторы соревнований предоставляют игрокам разноцветные повязки либо иные средства и материалы.

В качестве вспомогательного оборудования организаторы могут предоставлять игрокам зарядные устройства (лодеры), упрощающие зарядание магазинов шарами (по 30 шт.) и обеспечивающие лучший контроль зарядания.

Глава 5. Правила проведения соревнований

Статья 16. Заявки на участие в соревнованиях, требования к срокам подачи на соревнования различного статуса

Поданная заявка на соревнования является подтверждением, что указанные в ней участники соревнований ознакомлены с настоящими Правилами и Положением о соревнованиях и обязуются их соблюдать.

Порядок и сроки подачи заявок на участие в соревнованиях, требования к спортсменам и командам, принимающим участие в соревнованиях, устанавливаются Положением о соревнованиях.

Предварительная заявка на участие в соревнованиях должна включать следующие данные (форма заявки – Приложение № 3):

- название спортивных соревнований, место и сроки проведения;
- спортивная дисциплина;
- представляемый субъект Российской Федерации;
- название команды;
- ФИО капитана команды;
- контактные данные участников: ФИО, позывной, дата рождения, спортивный разряд/звание, телефон, E-mail, аккаунт ВКонтакте;
- контактные данные сопровождающего команду тренера или ответственного лица: ФИО, телефон, E-mail

Заявка, предоставляемая в комиссию по допуску, включает отметки о наличии у каждого спортсмена полиса обязательного медицинского страхования и полиса страхования жизни и здоровья от несчастных случаев, а также отметку врача о допуске спортсменов к соревнованиям (форма заявки – Приложение № 4).

Ни один участник не может быть внесен в заявку более чем одной команды.

Заявка, содержащая неверные сведения, признается недействительной. В этом случае организатор вправе отказать в допуске участника к соревнованиям.

Все предварительные заявки, поданные позднее установленной в Положении о соревнованиях даты, к рассмотрению не принимаются.

Статья 17. Размер и сроки внесения заявочного взноса

Организатором соревнований может быть предусмотрен заявочный взнос.

Максимально допустимый размер заявочного взноса составляет 3000 рублей с участника, при этом запасные игроки не считаются.

Размер и сроки внесения заявочного взноса устанавливаются организатором соревнований и указываются в Положении о соревнованиях.

Статья 18. Принципы формирования комиссии по допуску участников соревнований, ее состав и обязанности;

Комиссия по допуску участников соревнований назначается Главным судьей соревнований из состава Главной судейской коллегии и судейской коллегии. В комиссию по допуску также входит врач соревнований.

Главный судья соревнований руководит работой комиссии по допуску и обеспечивает выполнение её функций:

- приём заявок от команд и спортсменов;
- проверку корректности заполнения данных в представленных заявках и соответствие требованиям Положения о соревнованиях;
- принятие решения и публикация извещения о прекращении приема заявок в связи с истечением указанного в Положении о соревнованиях срока подачи заявок и/или набранным количеством команд, соответствующим указанным в Положении о соревнованиях ограничениям по количеству команд и участников в дисциплинах.
- оформление и публикация протоколов регистрации участников.

Комиссия по допуску участников соревнований может отказать в регистрации команде или участнику по объективным причинам: набрано максимальное количество команд, команда не удовлетворяет требованиям, указанным в Правилах и Положении о соревнованиях, неоднократное нарушение Правил и неспортивное поведение участников команды.

В обязанности комиссии по допуску входит жеребьевка участников и/или команд.

Возможно предварительное проведение жеребьевки, с тем чтобы в день проведения соревнований иметь уже готовые заполненные в соответствии с расписанием встреч команд/участников бланки протоколов. В этом случае организаторы должны предусмотреть онлайн-трансляцию жеребьевки.

Статья 19. Требования к проведению процедуры хронографирования приводов спортсменов и проверки экипировки участников.

Цель проведения процедуры хронографирования – проверка всех приводов участников на предмет соблюдения требований к техническим характеристикам спортивного инвентаря (Статья 29), а также проверка наличия у всех участников обязательной спортивной экипировки и соблюдения требований к ней (Статья 28).

Процедура хронографирования проводится в соответствии с расписанием соревнований, указанным в Положении о соревнованиях.

Ответственным за проведение процедуры хронографирования и оформление результатов в виде протокола (Приложение 5) является судья-хронографист. Для ускорения проведения хронографирования судье-хронографисту могут придаваться помощники-хронографисты и секретари из числа судейской коллегии.

Организаторы соревнований должны предусмотреть безопасную для окружающих зону проведения хронографирования и необходимое количество хронографов для комфортного и своевременного прохождения всеми игроками замеров скорости/энергии вылета шаров из их приводов.

Все прошедшие хронографирование приводы маркируются специальными метками, исключающими возможность быстрой подделки.

Не допускается нахождение на игровой площадке приводов без отметок о хронографировании на данных соревнованиях. Судейская коллегия отвечает за контроль соблюдения этого правила.

В ходе проведения соревнований судьи имеют право в любое время провести осмотр/хронографирование инвентаря и экипировки участника соревнований для проверки их соответствия требованиям настоящих Правил.

Статья 20. Содержание (описание процесса) соревнований, продолжительность соревновательного действия

Соревнования по каждой из спортивных дисциплин состоит из набора упражнений.

Описание упражнения должно включать следующие разделы:

- описание игровой площадки и оборудования;
- используемый спортсменами инвентарь;
- порядок выполнения упражнения;
- ограничение по времени;
- порядок начисления очков и распределения мест участников/команд по итогам упражнения.

Описание упражнений вида спорта «страйкбол» приводится в Главах 8-12 настоящих Правил.

Для каждого соревнования состав спортивных дисциплин и упражнений, а также требования к участникам, определяются проводящей организацией и указывается в Положении о соревнованиях.

Статья 21. Процедуры замены, снятия с соревнований участников соревнований

Разрешается наличие в команде до 2 запасных игроков в спортивной дисциплине «игра 4x4 человека» и 1 запасной игрок в спортивной дисциплине «игра 2x2 человека».

В спортивной дисциплине «игра 1x1 человек» запасные игроки не разрешены.

Запасные игроки должны быть указаны в заявке команды на участие в соревнованиях наравне с основным составом.

Решение о замене игрока принимает капитан команды и сообщает об этом Старшему судье упражнения.

Замена игрока производится в перерыве между раундами или встречами.

Замена игрока осуществляется однократно и без возможности обратной замены (выбывший по какой-либо причине и замененный запасным игрок более в те же соревнования не допускается).

Один и тот же игрок не может выступать в составе более чем одной команды.

Переход игрока из одной команды в другую в рамках одних соревнований запрещен.

Статья 22. Перечень запрещенных действий спортсменов во время участия в соревнованиях

Поводом для вынесения игроку предупреждения могут быть следующие действия:

- непризнание игроком поражения;
- продолжение игры пораженным игроком;
- игрок в игре выдает себя за пораженного игрока;
- несоблюдение указания судьи;
- некорректное поведение участника на игровой площадке: пререкание с судьей, пререкание с другими игроками; нецензурная брань;
- необоснованные споры, приводящие к отклонению от графика проведения соревнований;
- ведение стрельбы в ненаблюдаемую игроком зону;
- физический контакт с противником и его приводом;
- влезание/запрыгивание игрока на укрытие;
- умышленная стрельба по судьям, зрителям;
- умышленная стрельба по явно обозначенному пораженному игроку (игроку с поднятой рукой);
- чрезмерная стрельба по игроку (овершутинг), превышающая разумно необходимую стрельбу для его поражения;
- выход игрока на упражнение с приводом, мощность которого превышает допустимое значение (Статья 29);
- выход игрока на упражнение без обязательной экипировки (Статья 28);
- закончив выполнение раунда, игрок не отомкнул магазин от привода.

Статья 23. Процедура фиксации поражения игрока

Основным способом фиксации поражения игрока является визуальное наблюдение судьей за игроком и попадающими в него шарами и подтверждение судьей попадания шара в игрока в результате прямого выстрела либо подтверждение судьей заступа игрока.

Дополнительным способом фиксации попадания шара в игрока является видеозапись выстрела на камеру и воспроизведение записи – видеоповтор.

Игрок обязан следить за попадающими в него шарами и признавать попадание в него шара, а также свой заступ.

Полевые судьи и Старший судья упражнения внимательно отслеживают обстановку на игровой площадке, наблюдают за расположением игроков, моментами выстрелов и направлением стрельбы, попаданием и отскоком шаров от пораженных игроков.

Игрок в случае прямого попадания в него шара или заступа поднимает руку в знак признания поражения, после чего как можно скорее покидает игровую зону. Если судьи согласны с этим поражением, то никаких дополнительных сигналов игроку не дается.

Судья может не признать поражение игрока (ошибочные ощущения попадания или заступа, попадание от выстрела уже пораженного игрока, рикошет и пр.) и отменить признание игроком поражения. Тогда судья дает команду: «Игрок в игре!» - и оставляет игрока в игре.

В случае, когда судья видит поражение игрока, и при этом игрок не реагирует на попадание в него шара, судья громко и четко объявляет: «Игрок поражен!». При необходимости называются характеристики игрока для его идентификации, пораженный игрок освещается фонарем. После этого признанный пораженным игрок обязан обозначить себя поднятой рукой и как можно скорее покинуть игровую зону без каких-либо споров и пререканий с судьей.

Статья 24. Процедура фиксации поражения мишени

Все используемые в соревнованиях мишени находятся на определенных местах и имеют два четко различимых состояния: состояние непораженной мишени и состояние пораженной мишени, позволяющее зафиксировать попадание.

Если в ходе выполнения игроками упражнения мишень сдвинута с изначального места либо развернута, то это не является поводом для приостановки выполнения упражнения или для признания мишени непоражаемой. При этом игрокам запрещено касаться мишеней частями тела либо приводом.

Статья 25. Правила поведения участников соревнований

Участники соревнований обязаны соблюдать принципы спортивного поведения, проявлять уважительное отношение к соперникам, судьям, официальным лицам, представителям прессы, вспомогательному и техническому персоналу, зрителям.

Участники, нарушающие общепризнанные нормы поведения (оскорбления, агрессивное поведение, выходящее за рамки спортивного, громкая нецензурная брань, распитие алкогольных напитков, курение в запрещенных местах, прием наркотических или допинговых средств и пр.) могут быть удалены с соревнований на основании решения Главного судьи.

Статья 26. Виды спортивных санкций, применяющихся за нарушения Правил

Видами спортивных санкций, применяющихся к участникам за нарушение Правил вида спорта «страйкбол», являются:

- предупреждение;
- удаление со встречи;
- удаление из соревнований;
- дисквалификация на определенный срок.

Предупреждение игроку (Статья 22) уполномочен выносить только Старший судья упражнения. Полевые судьи могут предлагать Старшему судье вынести игроку предупреждение с пояснением, за что предупреждение должно быть вынесено.

Предупреждения, полученные в разных упражнениях в рамках одних соревнований, суммируются и заносятся в Протокол предупреждений (Приложение 15). Ответственность за ведение Протокола предупреждений и предоставление старшим судьям информации о накопленных игроками во всех упражнениях предупреждениях несет Главный секретарь соревнований.

По итогам вынесения предупреждений в рамках одних соревнований действуют следующие санкции:

- после второго предупреждения игрок удаляется со встречи без замены;
- после третьего предупреждения игрок удаляется из состава участников соревнований, при этом команда может заменить удаленного игрока на запасного (Статья 21).

Получение игроком второго предупреждения приравнивается к его поражению в раунде и ведет к немедленному удалению из встречи.

В случае грубого нарушения Правил игроком Главный судья соревнований имеет право удалить его из соревнований без предупреждений.

Вынесенные предупреждения игрокам команды фиксируются секретарями в протоколах упражнений и влияют в качестве дополнительного показателя на итоговое распределение мест среди команд в соревнованиях.

Решение о дисквалификации игрока на определенный срок принимает уполномоченный орган Федерации в случае грубого нарушения настоящих Правил, выявленного противоправного влияния игрока на результаты соревнований (Статья 5) либо нарушения им антидопинговых правил (Статья 6).

Статья 27. Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований

Все лица, находящиеся в помещении, где расположена игровая площадка, либо на расстоянии менее 100 м от неогороженной игровой площадки (если игровая площадка находится вне помещений), обязаны носить защищающие глаза очки или маску, выдерживающие попадание шара весом 0,2 г, летящего со скоростью 150 м/с.

Обеспечение безопасности игроков при проведении соревнований достигается соблюдением правил использования игроками защитной экипировки и контролем отсутствия на игровой площадке и оборудовании травмоопасных выступов.

После окончания каждого раунда игроки обязаны отомкнуть магазины от приводов и убедиться в отсутствии шара в стволе, затем поставить привод на предохранитель.

Обеспечение безопасности судей, официальных лиц, технического и вспомогательного персонала, зрителей достигается путем использования защитных непробиваемых шарами материалов и/или прозрачных экранов, выдерживающих попадание шаров.

Судьи должны быть экипированы индивидуальными средствами защиты (очки, маска).

Ответственными за обеспечение безопасности являются все члены судейской коллегии.

Обеспечение мер общественного порядка и общественной безопасности при проведении официальных спортивных соревнований осуществляется соответствии с правилами обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденными Правительством Российской Федерации (Постановление Правительства РФ от 18 апреля 2014 г. N 353 «Об утверждении Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований»).

Статья 28. Требования к спортивной экипировке и размещению на ней рекламы

Обязательным условием допуска участника к соревнованиям является наличие у него следующей экипировки:

- защита глаз в виде очков или маски, выдерживающих попадание шара весом 0,2 г, летящего со скоростью 150 м/с. и обеспечивающих защиту глаз от осколков шара;
- защита лица в виде металлической или пластиковой маски;
- головной убор;
- перчатки, полностью закрывающие пальцы;
- единая форма команды, представляющая собой спортивный или камуфляжный костюм, однотипный для всех членов команды.

Ответственность за соответствие очков или маски указанным требованиям лежит на использующим их игроке.

Одежда игрока должна подходить по размеру, не должна быть слишком свободной и не должна быть рваной и поврежденной.

Допускается использование различных систем размещения магазинов для быстрого доступа.

Рекомендуется ношение налокотников и наколенников.

Запрещено использование игроками во время участия в раундах любых способов электронных коммуникаций (радиосвязь, телефонная связь и т. п.).

Для идентификации игроков на площадке каждый игрок команды должен иметь хорошо различимое для судей форменное отличие на одежде либо должен быть промаркирован одним из четырех цветов (белый, синий, желтый, зеленый) - маркировка наносится на обе руки игроков выше локтя либо на головной убор. При замене игрока цветная маркировка заменяемого переносится на заменяющего. Цвет маркировки вписывается в протокол хронографирования.

Допускается нанесение на одежду и экипировку игроков рекламных и иных надписей и символики, но это не должно иметь оскорбительного характера, а также религиозного или политического содержания.

Статья 29. Требования к техническим характеристикам спортивного инвентаря и его использованию

К спортивному инвентарю игрока относятся:

- основной привод с набором магазинов к нему;
- вторичный привод с набором магазинов к нему;
- шары;
- зарядное устройство (лодер);
- прицельные приспособления;

- фонари;
- трассерные приспособления и насадки;
- трассерные шары;
- гранаты;
- камеры с техническими характеристиками, достаточными для проведения видеоповторов.

Определяющим фактором при допуске привода к соревнованиям является энергия вылета шара.

К соревнованиям допускаются приводы с энергией вылета шара не более 1,56 Дж (соответствует скорости вылета шара весом 0,2 г не более 125 м/с).

Запрещено использовать приводы, не имеющие действующего механизма предохранителя.

Игроку запрещено использовать в упражнении более одной единицы основного и вторичного привода.

Игроку запрещено одновременное ведение стрельбы из основного и вторичного привода.

Запрещено использование участником более 6 магазинов (включая магазины основного и вторичного привода) во время выполнения упражнения.

Сдвоенные магазины запрещены.

Емкость магазинов основного и вторичного привода не ограничена, но в каждый из магазинов разрешено заряжать не более 30 шаров перед каждым раундом.

Запрещено использование шаров темного цвета (если они не трассерные, подсвечиваемые трассерными устройствами/насадками).

Рекомендуется использование трассерных устройств и трассерных шаров, это облегчает судьям отслеживать попадание и дает преимущество игроку в спорных моментах.

Допускается использование игроками на их приводах любых механических и оптических/электронных прицельных приспособлений. Использование лазерных целевых указателей (ЛЦУ) и фонарей допускается только в упражнениях без прямого противостояния соперников.

Список используемого в упражнениях инвентаря уточняется в Положении о соревнованиях с учетом данных Правил.

После выполнения спортсменом раунда, он обязан отомкнуть магазины из основного и вторичного привода и убедиться в отсутствии шара в стволе. В том случае, если не участвующий в раунде игрок будет замечен с

примкнутым к приводу магазином, ему объявляется предупреждение одним из старших судей упражнений или Главным судьей.

Судьи имеют право в любое время провести осмотр/хронографирование инвентаря и экипировки участника соревнований для проверки их соответствия требованиям настоящих Правил.

Если что-либо из инвентаря или экипировки вышедшего на раунд игрока признано судьей несоответствующим требованиям настоящих Правил, то участнику выносится предупреждение, и он/она не допускается к участию в раундах до приведения своего инвентаря и экипировки в соответствие Правилам.

Статья 30. Условия замены спортивного инвентаря (повреждение или потеря)

В случае неисправности привода, возникшей во время раунда, игрок может продолжить выполнение раунда с оставшимся исправным приводом, при этом запрещается оставлять неисправный привод на площадке, создавая тем самым помехи другим игрокам.

В ходе участия в раундах находящимся в игре (непораженным) игрокам разрешена передача друг другу приводов и магазинов.

В перерыве между раундами игрок может заменить неисправный привод на запасной или взять привод у другого игрока при условии, что данный привод прошел хронографирование на этих соревнованиях, имеет специальную отметку и соответствует требованиям настоящих Правил.

Статья 31. Проведение соревнований при изменении климатических и иных факторов

В случае проведения соревнований под открытым небом при изменении климатических и иных факторов Главный судья принимает решение о продолжении проведения упражнений в соответствии с расписанием или о переносе продолжения соревнований на другое время/дату.

Статья 32. Порядок и сроки рассмотрения и принятия решений по поступившим в ходе соревнований протестам, апелляциям и заявлениям на видеоповторы

Протест подается Старшему судье упражнения в устной форме капитаном команды по окончании выполнения раунда до начала следующего раунда. Протест может включать заявку на проведение видеоповтора.

Старший судья обязан принять решение по протесту до начала следующего раунда.

Если протест содержал заявку на видеоповтор, то старший судья упражнения обязан провести просмотр видеоповтора. При этом, если протест признан необоснованным и отклоняется, то игроку, изначально заявившему о якобы имевшем место нарушении и необходимости протеста, может быть вынесено предупреждение за необоснованные споры, приводящие к отклонению от графика проведения соревнований.

Если протест удовлетворяется и несознавшийся игрок признается пораженным, то к такому игроку применяются две санкции: предупреждение и удаление со встречи без замены. По итогам рассмотрения протеста Старший судья упражнения может назначить переигровку соответствующего раунда.

В случае если решение Старшего судьи упражнения не удовлетворило капитана команды, подававшего протест, решение Старшего судьи упражнения можно оспорить путем подачи апелляции Главному судье соревнований не позднее начала следующей встречи.

Главный судья соревнований обязан принять решение по апелляции не позднее окончания выполнения упражнения всеми командами в данной группе.

В случае, если главный судья признает апелляцию необоснованной и подтверждает соответствующее решение старшего судьи, то подавшему апелляцию капитану команды может быть вынесено предупреждение за необоснованные споры, приводящие к отклонению от графика проведения соревнований.

Главный судья может назначить переигровку как одного соответствующего раунда, так и всей встречи двух команд.

Статья 33. Орган, к компетенции которого отнесены полномочия по рассмотрению протестов, апелляций и по назначению переигровки раунда или встречи

Рассмотрение протестов и принятие решения о переигровке раунда относятся к полномочиям Старшего судьи упражнения.

Рассмотрение апелляций на решение Старшего судьи упражнения и принятие решения о переигровке раунда или встречи относятся к полномочиям Главного судьи соревнований.

Решение о назначении переигровки раунда или встречи может быть принято по следующим причинам:

- переигровка по итогам рассмотрения протеста или апелляции;
- нарушение Правил участниками соревнований и другие факторы, существенно повлиявшие на исход раунда;
- технический сбой при подготовке и/или проведении раунда.

Главный судья соревнований и старшие судьи упражнений имеют право выносить предупреждения и удалять с площадки тренеров, зрителей и неучаствующих в раунде игроков за подсказки действующему игроку. Если подсказка повлияла на исход раунда, это может считаться причиной для назначения переигровки раунда или решения о поражении команды, получившей подсказку.

Статья 34. Способы определения победителя соревнований и распределения мест

По итогам выполнения каждого упражнения выстраивается распределение мест команд в данном упражнении, и каждой команде присваивается количество баллов, равное занятому месту. Результаты фиксируются в протоколе упражнения (Приложения 6-13).

Определение мест, занятых командами по итогам соревнований, производится по итоговому баллу, равному сумме баллов, набранных командами во всех упражнениях: чем меньше итоговый балл, тем выше место команды в итоговом протоколе соревнований.

В случае если по результатам выполнения всех упражнений у двух или более команд оказались одинаковые итоговые баллы, то вступают в силу дополнительные показатели:

1. Дополнительным показателем для присвоения команде места в итоговом протоколе соревнований является суммарное количество предупреждений, вынесенных игрокам команды во время выполнения всех упражнений. Преимущество имеет команда с меньшим суммарным количеством предупреждений.
2. В случае равного суммарного количества предупреждений у команд в расчет принимается суммарное количество поражений игроков команды в упражнениях с противостоянием с соперниками, деленное на суммарное количество проведенных командой раундов.

За распределение итоговых мест команд в соревнованиях отвечают Главный судья и Главный секретарь соревнований. Результаты соревнований фиксируются в итоговом протоколе (Приложение 14).

Статья 35. Иные положения, обусловленные особенностями вида спорта «страйкбол»: процедура зарядки магазинов

Перед каждым раундом игроки заряжают магазины в соответствии с требованиями к техническим характеристикам спортивного инвентаря (Статья 29).

Зарядка производится в специально отведенном месте под наблюдением судей на зарядании. Для удобства игроков и облегчения судейского контроля рекомендуется выдавать игрокам заранее

заготовленные лодеры с отметками на прозрачном или полупрозрачном корпусе, отделяющими порции шаров в 30 штук.

После зарядания магазинов игроки обязаны оставить все свои магазины у судьи на зарядании (для этого у судьи должно быть предусмотрено место для хранения магазинов игроков) и получить их обратно непосредственно перед началом выполнения раунда.

Для сокращения времени ожидания зарядания магазинов игроками рекомендуется судьям организовать зарядание магазинов следующих участников во время предыдущей встречи. Так же игроки могут оставлять у судьи на зарядании свои неиспользованные во время прошедшей встречи заряженные магазины и перед следующей встречей забирать их у судьи.

Глава 6. Требования к формированию судейской коллегии

Статья 36. Состав главной судейской коллегии

В состав Главной судейской коллегии входят: Главный судья соревнований, Главный секретарь соревнований, Старшие судьи упражнений.

Состав Главной судейской коллегии назначается в зависимости от статуса соревнований Федерацией или региональной спортивной федерацией страйкбола.

В полномочия Главной судейской коллегии входят:

- формирование расписания встреч на соревнованиях;
- открытие и закрытие соревнований;
- принятие решения о победе/поражении команды (участника в «игре 1х1 человек») в раунде, встрече, упражнении, соревнованиях;
- принятие решения по спорным вопросам о соответствии инвентаря игрока настоящим Правилам;
- принятие решения о применении спортивных санкций, предусмотренных настоящими Правилами;
- рассмотрение протестов, апелляций и принятие решений по ним;
- подписание протоколов соревнований;
- объявление результатов и награждение победителей.

Статья 37. Состав судейской коллегии

В состав судейской коллегии входят: судья-хронографист, полевые судьи, выпускающие судьи, судьи на зарядании, секретари упражнений.

Состав судейской коллегии назначается Главным судьей соревнований и согласовывается с соответствующей спортивной федерацией.

Возможны совмещения функций судей в судейской коллегии и в Главной судейской коллегии.

Количественный состав судей и секретарей в судейской коллегии зависит от масштаба соревнований и возможности/необходимости совмещения их функций.

В полномочия судейской коллегии входит контроль соблюдения настоящих Правил всеми лицами на соревнованиях.

Статья 38. Права и функциональные обязанности спортивных судей

Главный судья соревнований:

- назначает состав судей и секретарей, согласовывая его с соответствующей спортивной Федерацией;
- руководит работой комиссии по допуску участников соревнований и обеспечивает выполнение её функций;
- организует работу судей и секретарей;
- доводит до участников соревнований и зрителей технику безопасности;
- отвечает за судейство соревнований в соответствии с настоящими Правилами;
- принимает апелляции капитанов команд и выносит решения по ним;
- применяет спортивные санкции в рамках своей компетенции;
- подписывает итоговый протокол соревнований и отчет о соревнованиях;
- оценивает работу судей и секретарей.

Главный секретарь соревнований:

- составляет расписание встреч команд/участников;
- обеспечивает подготовку протоколов соревнований;
- контролирует ведение протоколов встреч команд/участников во время проведения соревнований;
- оформляет и подписывает итоговый протокол соревнований;
- собирает, проверяет корректность заполнения и передает Главному судье комплект документов по итогам проведенных соревнований.

Старший судья упражнения:

- отвечает за судейство на упражнении в соответствии с настоящими Правилами;
- организует работу судей и секретаря во время проведения упражнения;
- принимает протесты капитанов команд и выносит решения по ним;
- применяет спортивные санкции в рамках своей компетенции;
- подписывает итоговый протокол упражнения;
- оценивает работу судей и секретаря во время проведения упражнения.

Секретарь упражнения:

- ведет протокол встреч команд/участников во время выполнения упражнения;
- контролирует судейство на упражнении в соответствии с настоящими Правилами;

- оформляет и подписывает итоговый протокол упражнения.

Судья-хронографист:

- в начале соревнований организует и проводит хронографирование приводов, проверку соответствия приводов настоящим Правилам и проверку наличия обязательной экипировки у игроков;
- в случае спорных моментов по соответствию приводов и экипировки Правилам, вызывает Главного судью соревнований либо другого члена Главной судейской коллегии;
- оформляет результаты хронографирования и проверки наличия обязательной экипировки в отдельном протоколе, подписывает этот протокол;
- обеспечивает возможность хронографирования приводов во время проведения соревнований по требованию судей;
- обеспечивает безопасность окружающих лиц во время проведения хронографирования.

Полевой судья;

- размещается на игровой площадке, стоя на судейской вышке, либо в непосредственной близости к игровой площадке и визуально контролирует поражения игроков, находящихся в близком к судье секторе;
- в случае фиксации поражения игрока судья с помощью голосового («Игрок поражен») и светового (при наличии фонаря) сигнала подтверждает игроку его поражение и следит за скорейшим уходом игрока с игровой площадки;
- в случае ошибочного признания игроком его поражения сообщает ему об этом сигналом: «Игрок в игре»;
- если полевой судья видит любое нарушение настоящих Правил, он обязан сообщить об этом Старшему судье упражнения.

Выпускающий судья:

- обеспечивает выход участников на игровую площадку в соответствии с правилами проведения упражнения;
- если выпускающий судья видит любое нарушение настоящих Правил, он обязан сообщить об этом Старшему судье упражнения.

Судья на зарядании:

- контролирует зарядание игроками магазинов шарами в соответствии с настоящими Правилами (Статья 29, Статья 35).

Статья 39. Требования для допуска к спортивному судейству соревнований спортивных судей из иных видов спорта, близких по оценке соревновательных действий

Разрешается допускать к спортивному судейству соревнований по страйкболу спортивных судей из близких по оценке соревновательных действий видов спорта: практическая стрельба, пэйнтбол.

Обязательным требованием для допуска судей к спортивному судейству является проверка знания настоящих Правил. Ответственным за проверку является Главный судья соревнований.

Требования к квалификационной категории спортивных судей зависят от статуса соревнований и определяются Главным судьей по согласованию с соответствующей спортивной федерацией.

Глава 7. Сведения о вспомогательном и техническом персонале, обеспечивающем проведение соревнований

Статья 40. Состав, численность, функции вспомогательного и технического персонала, обеспечивающего проведение соревнований

Состав, численность, функции вспомогательного и технического персонала, обеспечивающего проведение соревнований, определяются Главной судейской коллегией. Основной задачей вспомогательного и технического персонала является соблюдение запланированного расписания соревнований. При этом необходимо учитывать количество зарегистрировавшихся команд/участников, количество упражнений, характеристики места проведения соревнований, степень готовности оборудования и игровых площадок.

Важной функцией технического персонала является обеспечение возможности просмотра видеозаписей спорных моментов и видеотрансляции соревнований.

Статья 41. Права и обязанности врача соревнований

Врач соревнований:

- проверяет заполненные заявки участников, обращая внимание на возраст спортсменов (соответствие условиям соревнований) и наличие медицинского заключения о допуске к соревнованиям;
- следит за санитарно-гигиеническими условиями проведения соревнований;
- перед соревнованиями проводит внешний осмотр участников, обращая внимание на их физическое состояние;
- осуществляет медицинское наблюдение за игроками в процессе соревнований, оказывает помощь при травмах и заболеваниях;
- определяет возможность спортсмена продолжать выполнение раунда либо дальнейшего участия в соревнованиях и сообщает об этом Старшему судье упражнения;

- при необходимости организует взаимодействие со службой «Скорой помощи».

Глава 8. Формат игры (упражнение) «Встречный Бой»

Цель упражнения: захват и удержание контрольной точки в течение 1 минуты суммарного времени.

Статья 42. Описание игровой площадки и оборудования

Площадка представляет собой прямоугольный зал, имеющий перегородки-укрытия в количестве не менее 7 штук, включая центральное укрытие. На обеих половинах площадки должно быть расположено одинаковое количество укрытий.

Размеры зала: 25x15 м (ДxШ). Разрешенный допуск по размерам зала ± 5 м.

От центра зала на одинаковом расстоянии разнесены базы команд, отгороженные укрытиями. Рядом с базами на расстоянии от 1/5 до 1/3 длины площадки находятся линии, которые запрещено пересекать игрокам противоположной команды.

В центре зала расположена контрольная зона с постаментом и закрепленном на нем устройством фиксации захвата контрольной точки.

Оборудование фиксации захвата командами контрольной точки и подсчета времени состоит из следующих устройств:

- устройство фиксации захвата (колокол, кнопка и пр.);
- шахматные часы;
- судейский флажок с древком.

Оборудование подсчета времени оживания игрока на базе представляет из себя таймер, обеспечивающий замер интервала времени длиной:

- в спортивной дисциплине «игра 4x4 человека» - 15 секунд;
- в спортивной дисциплине «игра 2x2 человека» - 10 секунд;
- в спортивной дисциплине «игра 1x1 человек» - 5 секунд.

Статья 43. Используемый игроками инвентарь

В упражнении «Встречный Бой» допускаются к использованию игроками основной и вторичный привод.

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, список разрешенных приводов для упражнения может быть ограничен.

Статья 44. Порядок выполнения упражнения

Участники встречи: две команды по 4 игрока в дисциплине «игра 4x4 человека», либо две команды по 2 игрока в дисциплине «игра 2x2 человека», либо две команды по 1 игроку в дисциплине «игра 1x1 человек».

Перед выполнением упражнения участникам должна быть предоставлена возможность ознакомиться с игровой площадкой. Время и порядок ознакомления с площадкой определяются Старшим судьей упражнения.

По команде Старшего судьи «На исходную» игроки занимают места на своих базах, выстроившись в линию спиной к площадке. Раунд начинается после команд «Внимание», «Приготовились», «Старт» (По усмотрению Старшего судьи упражнения, разрешается вместо команды «Старт» давать свисток). Раунд заканчивается по команде «Стоп раунд».

Целью каждого раунда является захват и удержание контрольной зоны в течение 1 минуты суммарного времени, подсчитываемого судьей для каждой команды с помощью шахматных часов. В случае если в течение одной минуты, начиная со старта раунда, ни одна из сторон не захватывает контрольную зону, раунд объявляется ничейным.

Захват контрольной зоны командой происходит при воздействии рукой непораженного игрока команды на устройство фиксации на постаменте, что сопровождается звуковым сигналом для судей и игроков. Полевой судья визуально оценивает корректность захвата и дает сигнал Старшему судье и игрокам с помощью красного флага, направленного в сторону базы команды, захватившей контрольную зону.

Старший судья фиксирует захват на шахматных часах, голосом дублируя название команды, удерживающей в данный момент контрольную зону.

После признания игрока пораженным он должен поднять руку и как можно скорее вернуться на базу своей команды и самостоятельно запустить отсчет времени на таймере.

Оживлением игрока называется момент возвращения пораженного игрока в игру после нахождения на базе своей команды в течение определенного времени, указанного в Правилах.

Время до оживления игрока на базе составляет 15, 10 и 5 секунд в зависимости от дисциплины («игра 4x4 человека», «игра 2x2 человека», «игра 1x1 человек» соответственно). Время отмеряется таймером, установленным для каждого игрока на базе команды. При этом во время работы таймера игрок на базе должен стоять спиной к игровому полю так, чтобы не иметь возможности наблюдать происходящее на игровой площадке. В это время игроку разрешается поменять в приводе магазин на более полный из числа тех магазинов, которые находятся на нем.

Выпускающие судьи контролируют запуск таймеров игроками, своевременное возвращение в игру, фиксируют общее количество оживлений игроков команды в течение раунда и по окончании раунда сообщают его Старшему судье упражнения.

Встреча состоит из двух раундов по круговой системе либо проводится до двух побед в раундах по олимпийской системе (плей-офф). После каждого раунда команды меняют стороны на игровой площадке.

Время на дозаряжание игроками своих магазинов между раундами составляет 3 минуты. В случае неготовности команде предлагается либо пройти на площадку с тем боезапасом что имеется, либо команде засчитывается поражение в раунде. Команда за турнир имеет право на один 5-минутный тайм-аут (разбивать его нельзя). Заявить Старшему судье упражнения о назначении тайм-аута имеет право капитан команды в перерыве между раундами или встречами.

Статья 45. Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует минимум 6 судей – Старший судья упражнения (может совмещать функции полевого судьи), 3 полевых судьи и 2 выпускающих судьи.

К ним могут добавляться до пяти полевых судей.

В обязанности судей входит: следить за выполнением настоящих Правил, визуально фиксировать процесс захвата контрольной зоны, фиксировать поражения игроков. Если игрок не признал поражения, судья объявляет ему об этом, контролирует скорейший уход игрока с площадки и докладывает Старшему судье о необходимости вынесения предупреждения.

Судьи во время своей работы сохраняют постоянный визуальный контроль игроков, по возможности, не раскрывая их передвижение и месторасположение.

Старший судья упражнения следит за всеми действиями участников, при необходимости применяет спортивные санкции, ведет отсчет времени и объявляет о начале и окончании раунда.

Статья 46. Ограничение по времени

Раунд длится не более 3 минут.

Статья 47. Порядок начисления очков и распределения мест команд по итогам упражнения

В случае применения круговой системы за победу во встрече команде начисляется 3 очка, за проигрыш 0 очков, за ничью 1 очко каждой команде.

Распределение мест команд по итогам упражнения происходит на основе сравнения суммарных заработанных очков и/или по итогам серии плей-офф.

При равенстве суммы очков у двух команд по итогам выполнения всего упражнения лидерство определяется по дополнительным показателям.

Первым показателем идут результаты встреч между данными командами в упражнении, затем меньшее суммарное количество оживлений в течение выполнения всего упражнения, далее меньшее количество предупреждений, полученных игроками команд в ходе выполнения упражнения.

В случае равенства всех показателей при круговой системе между командами проводится переигровка, состоящая из одного раунда.

Глава 9. Формат игры (упражнение) «Трудная Мишень»

Цель упражнения: поражение максимального количества игроков противника и мишеней противника за 1 минуту.

Статья 48. Описание игровой площадки и оборудования

Площадка представляет собой квадрат размером 10x10 м, по углам которого перпендикулярно к диагонали стоят укрытия с фронтальными размерами: ширина 1,5 м, высота от 2,0 м до 2,25 м. Рекомендуется совмещать укрытия с судейскими вышками, что дает судьям хороший обзор и облегчает процесс фиксации поражений.

В спортивной дисциплине «игра 1x1» посередине между угловыми зонами каждой стороны (команды) ставится дополнительное укрытие размером 1,5x1,5 м.

В центре площадки находится бухта из автомобильных шин, высота бухты 1,5 м.

Внутри площадки симметрично по отношению к сторонам соперников расставлены мишени количеством от 3 до 6. Количество и расположение мишеней определяется Старшим судьей до начала выполнения упражнения.

По контуру площадки нанесена хорошо заметная ограничительная линия.

Внутри площадки обозначены два вида зон для передвижения игроков: угловые и продольные (коридоры). Ширина продольных зон (коридоров) – 1 метр.

Статья 49. Используемый игроками инвентарь

В упражнении «Трудная Мишень» допускаются к использованию игроками основной и вторичный привод.

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, список разрешенных приводов для упражнения может быть ограничен.

Статья 50. Порядок выполнения упражнения

В спортивной дисциплине «игра 4x4 человека» капитаны формируют в командах пары игроков. В одном раунде противостоят друг другу две пары из разных команд, в следующем раунде пары в командах сменяются и команды меняют стороны на игровой площадке.

В спортивных дисциплинах «игра 2x2 человека» и «игра 1x1 человек» после каждого раунда команды меняют стороны на игровой площадке.

Стартовая позиция: игроки стоят в центре площадки вокруг бухты колес спиной к своему укрытию, ладони на верхнем крае бухты колес, носки ступней направлены в сторону шин. За каждым укрытием на полу находится привод без примкнутого магазина вдоль укрытия рукояткой вплотную к укрытию с включенным предохранителем. Один магазин расположен отдельно от привода верхней частью магазина вплотную к укрытию. По ходу движения игрока за укрытием сначала должен располагаться привод, потом магазин. Судьи должны обеспечить единообразное расположение приводов и магазинов у всех игроков.

По стартовому сигналу Старшего судьи игроки разбегаются по своим укрытиям в направлении ближайшей боковой стороны площадки, берут приводы, примыкают лежащие на полу магазины и начинают стрельбу.

Первый выстрел производится только из основного привода. Затем допускается использование вторичного привода.

До того момента, когда поражены все мишени на половине противника, игроки команды должны находиться в пределах своих угловых зон игровой площадки.

В спортивной дисциплине «игра 1x1 человек» изначально разрешается перемещение в пределах угловых зон своей стороны и соединяющего их коридора, на середине которого для этой дисциплины располагается дополнительное укрытие. Дальнейшие перемещения разрешены только после поражения всех мишеней на половине противника.

С момента поражения всех мишеней на половине противника игрокам соответствующей команды разрешено любое перемещение как в угловых, так и продольных зонах (коридорах) игровой площадки.

Выход игрока за пределы разрешенных зон передвижения (заступ за внешнюю границу полосы) приравнивается к поражению.

После признания игрока пораженным он должен поднять руку и как можно скорее покинуть пределы игровой площадки.

После поражения всех игроков одной стороны раунд заканчивается.

Выигравшей считается команда, у которой на момент окончания раунда на площадке осталось больше игроков. В случае равного количества пораженных игроков победа определяется по количеству пораженных мишеней.

В случае равного количества пораженных игроков и мишеней раунд признается ничейным.

Встреча состоит из двух раундов по круговой системы либо проводится до двух побед в раундах по олимпийской системе (плей-офф). После каждого раунда команды меняют стороны на игровой площадке.

Время на дозаряжание между раундами 3 минуты. В случае неготовности команде предлагается либо пройти на площадку с тем боезапасом что имеется, либо команде засчитывается поражение в раунде. Команда за турнир имеет право на один 5-минутный тайм-аут (разбивать его нельзя).

Заявить Старшему судье упражнения о назначении тайм-аута имеет право капитан команды в перерыве между раундами или встречами.

Статья 51. Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует минимум 5 судей – Старший судья соревнований и 4 полевых судей (могут совмещать функции выпускающих судей).

К ним могут добавляться от двух до четырех полевых судей.

В обязанности судей входит: следить за выполнением Правил, фиксировать поражения игроков и мишеней. Если игрок не признал поражения, судья объявляет ему об этом, контролирует скорейший уход игрока с площадки и докладывает Старшему судье о необходимости вынесения предупреждения.

Судьи во время своей работы находятся за границей площадки либо на судейских вышках и сохраняют постоянный визуальный контроль игроков, по возможности, не раскрывая их передвижение и месторасположение.

Старший судья упражнения следит за всеми действиями участников, при необходимости применяет спортивные санкции, ведет отсчет времени и объявляет о начале и окончании раунда.

Статья 52. Ограничение по времени

Раунд длится не более 1 минуты.

Статья 53. Порядок начисления очков и распределения мест команд по итогам упражнения

В случае применения круговой системы встреча состоит из двух раундов, в которых участвуют с каждой стороны две разные пары из состава команд, назначенные капитанами команд.

По итогам каждого раунда Старшим судьей объявляется и секретарем фиксируется для каждой команды количество пораженных игроков в команде и количество непораженных командой мишеней противника; эти результаты сохраняются как дополнительные показатели команды.

Если по итогам двух раундов победу одержали пары одной и той же команды, то она считается победителем встречи, и ей присуждается 3 очка.

Если по итогам двух раундов победу одержали пары разных команд, то победитель встречи определяется по дополнительным показателям: у какой команды суммарно меньше потерь (пораженных игроков), та и считается победителем встречи, и ей присуждается 3 очка. Если количество потерь равное, то победитель определяется по минимальному числу непораженных мишеней. Проигравшей команде очки не начисляются.

Если по всем показателям встреча закончилась с равным результатом, то обеим командам присуждается ничья и начисляется по 1 очку за данную встречу.

Итоги встречи объявляются Старшим судьей после определения победителя или ничьей.

В случае применения олимпийской системы (плей-офф) встреча проводится до 2-х побед в раундах, т. е. возможен 3-й раунд во встрече. При этом для участия в 3-м раунде капитаны команд формируют пары по своему усмотрению.

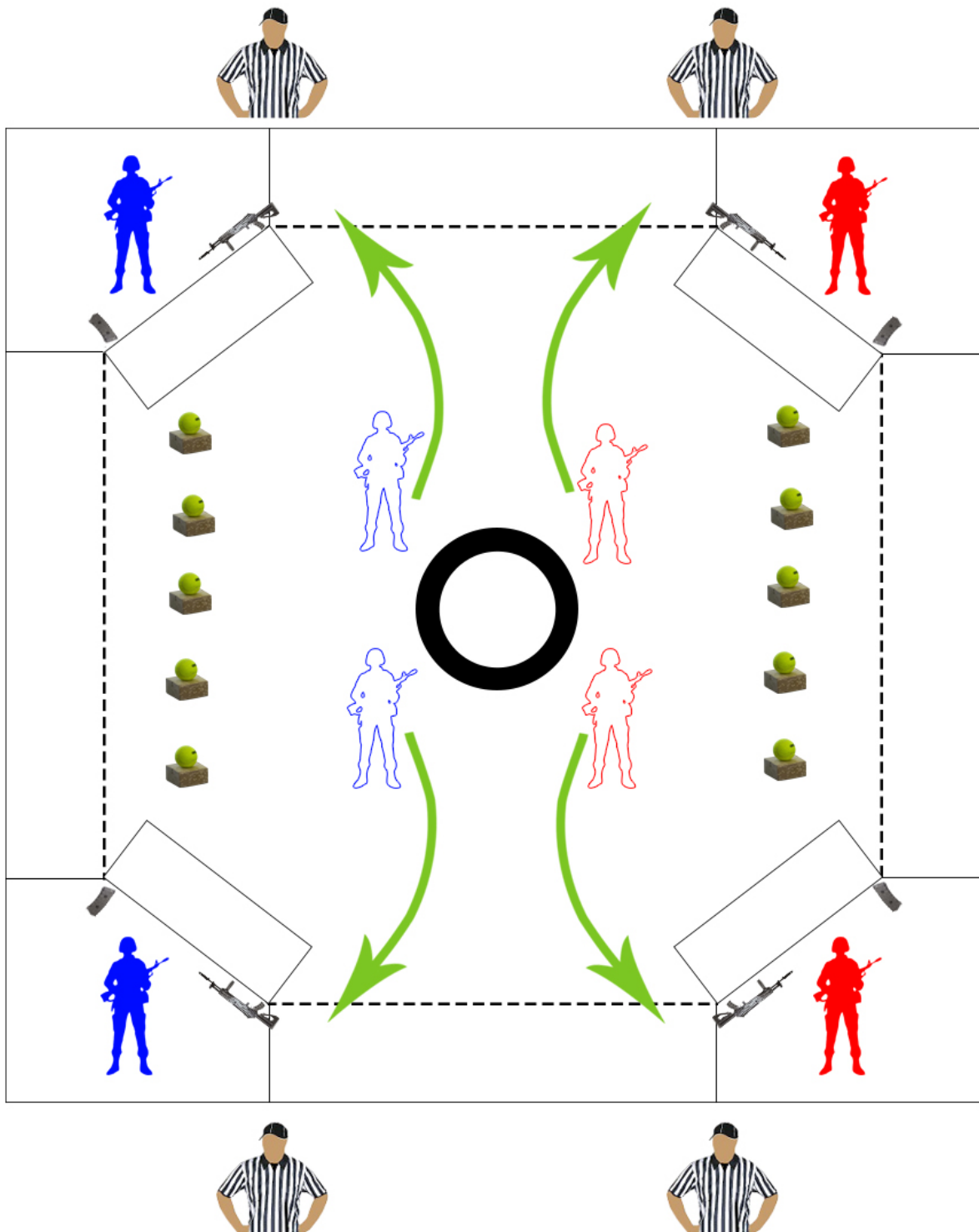
Распределение мест команд по итогам упражнения происходит на основе сравнения суммарных заработанных очков и/или по итогам серии плей-офф.

При равенстве суммы очков у двух команд по итогам выполнения всего упражнения лидерство определяется по дополнительным показателям. Первым показателем идут результаты личных встреч между командами в данном упражнении, затем меньшее суммарное количество потерь (пораженных игроков) в течение выполнения всего упражнения, деленное на количество проведенных командой раундов; затем меньшее суммарное количество непораженных мишеней в течение выполнения всего упражнения, деленное на количество проведенных командой раундов в упражнении.

В случае равенства всех показателей при круговой системе между командами проводится переигровка, состоящая из одного раунда.

Рисунок № 1

Схема расположения позиций в начале упражнения «Трудная Мишень» и направлений разбежки игроков после старта



Глава 10. Формат игры (упражнение) «Тактический Биатлон»

Цель упражнения: пройти маршрут за минимальное время, рассчитанное с учетом штрафов за непораженные мишени и ошибки.

Статья 54. Описание игровой площадки и оборудования

Упражнение «Тактический Биатлон» допускается проводить на многоуровневых площадках с безопасными переходами и общей игровой площадью, достаточной для размещения необходимого количества рубежей, маршрутов и мишеней.

Рубеж: по всей дистанции забега расположены рубежи (квадрат 1,5 на 1,5 метра, выделенный яркой линией на полу). В зависимости от предназначения рубежа, он отмечается цветом границы либо другим хорошо различимым способом.

Маршрут: яркая сплошная или пунктирная линия, показывающая направление движения участников от стартового рубежа к финальному. Разрешено проходить рубежи только в той последовательности, в которой их соединяет маршрут.

Зона смены пар: место на маршруте, где происходит смена пар (только для дисциплины «игра 4х4 человека»); граница зоны смены пар обозначена хорошо различимой линией.

Стрелковый рубеж: рубеж, на котором находятся мишени, которые надо поразить из основного привода. Количество поражаемых с данного рубежа мишеней должно быть обозначено хорошо заметным для игроков способом.

Пистолетный рубеж: рубеж, на котором находятся мишени, которые надо поразить из вторичного привода. Количество поражаемых с данного рубежа мишеней должно быть обозначено хорошо заметным для игроков способом.

Суммарное количество стрелковых и пистолетных рубежей – не менее 5 на каждую пару игроков (одного игрока в спортивной дисциплине «игра 1х1 человек»).

Гранатный рубеж: рубеж, с которого участники метают гранату. В качестве гранатной мишени используется окно (размер окна и его дальность определяет Старший судья упражнения). Поражением гранатной мишени считается попадание гранаты в створ окна и ее падение на другой стороне окна.

Рубеж смены магазина: рубеж, на котором участники обязаны сменить магазины на основном приводе. Всегда совпадает со стрелковым рубежом.

Стартовый и финальный рубежи: рубеж, с которого стартуют участники и где финишируют. Одновременно могут являться и стрелковым и пистолетным рубежами.

Мишени: располагаются в непосредственной видимости с рубежа. Причем, с каждого рубежа можно видеть только относящиеся к нему мишени.

Мишени пистолетного рубежа должны быть поражаемыми с учетом меньшей мощности выстрела вторичного привода по сравнению с основным приводом.

Статья 55. Используемые игроками инвентарь и экипировка

В упражнении «Тактический Биатлон» обязательны к использованию основной и вторичный приводы.

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, может вводиться использование гранат.

В упражнении «Тактический Биатлон» допускается отсутствие у игрока защиты лица в виде металлической или пластиковой маски. Защищающие глаза очки или маска обязательны.

Статья 56. Порядок выполнения упражнения

В спортивных дисциплинах «игра 2х2 человека» и «игра 1х1 человек» команда из двух участников или один участник соответственно проходят полностью весь маршрут.

В спортивной дисциплине «игра 4х4 человека» маршрут делится на две примерно равные по сложности части, и капитаны назначают в командах пары игроков, которые последовательно проходят каждая свою часть маршрута. Результаты пар складываются для подсчета общего времени команды с учетом штрафов.

Перед выполнением упражнения участникам должна быть предоставлена возможность ознакомиться с маршрутом, на котором еще не расставлены мишени. Время и порядок ознакомления с маршрутом определяются Старшим судьей упражнения

В начале упражнения каждая пара команды находится на своем месте: первая пара – на старте, вторая пара – в зоне смены пар, находящейся примерно в середине маршрута.

Смена пар в спортивной дисциплине «игра 4х4 человека» происходит в зоне смены пар. Сменяющая пара находится в стартовой позиции и приступает к выполнению упражнения только тогда, когда оба игрока сменяющей пары зашли в зону смены пар и коснулись тела сменяющего сокомандника. Касание последнего (второго) сменяющего участника соответствует команде «старт» для второй пары. После смены пар игроки первой пары остаются в зоне смены пар, ставят привод на предохранитель, отмыкают магазины и хранят молчание до окончания выполнения упражнения их командой.

До команды «старт» оба участника становятся на стартовый рубеж. При этом обе руки участников должны быть свободны и опущены вниз.

Основной привод без магазина висит на ремне или лежит на полу и находится на предохранителе. По команде «старт» разрешается примкнуть магазины, снять привод с предохранителя и начать стрельбу или движение в зависимости от схемы маршрута.

Игроки одной пары могут вести стрельбу, только одновременно находясь в пределах одного рубежа. Нахождение части одной стопы или всей стопы участника за внешней границей рубежа в момент его собственной стрельбы или стрельбы напарника считается заступом. Нахождение обеих стоп участника целиком за линией рубежа в момент его собственной стрельбы или стрельбы напарника считается разрывом. Любой заступ или разрыв наказывается штрафом в соответствии с таблицей № 1.

Запрещена смена магазинов на дистанции между рубежами – она возможна только на рубежах.

Участник имеет право сбросить любую часть своего инвентаря или снаряжения в ходе прохождения маршрута только в пределах любого рубежа. Потеря части инвентаря или снаряжения вне рубежа наказывается штрафом.

Маршрут заканчивается, когда оба участника (участник в спортивной дисциплине «игра 1х1 человек») заходят на финальный рубеж. В отдельных случаях (при наличии необходимого оборудования) участники поражают находящуюся там финальную мишень.

Моменты старта и финиша фиксируются Старшим судьей либо судьей-хронографистом.

Статья 57. Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует Старший судья упражнения.

К нему может добавляться судья-хронографист.

В обязанности судьи (судей) входит: вести отсчет времени, следить за выполнением Правил, фиксировать поражения мишеней и ошибки игроков, не мешать игрокам передвигаться и поражать мишени.

Старший судья объявляет о начале и окончании упражнения, следит за всеми действиями участников, выносит предупреждения игрокам.

Статья 58. Ограничение по времени

Ограничение времени на прохождение маршрута определяется Старшим судьей упражнения в зависимости от длины маршрута и количества мишеней и объявляется всем участникам до начала выполнения упражнения.

В случае превышения командой ограничения по времени, капитану команды выдается предупреждение.

Статья 59. Порядок подсчета времени и распределения мест команд по итогам упражнения

Распределение мест команд по итогам упражнения производится на основании итогового времени прохождения маршрута участниками (участником), рассчитанного с учетом всех штрафов.

Штрафы исчисляются количеством секунд, добавляемых к замеренному судьей-хронографистом времени прохождения командой маршрута, в соответствии с таблицей № 1:

Таблица № 1

Наименование ошибки игрока	Штраф
Непораженная стрелковая или пистолетная мишень	10 секунд
Поражение Непоражаемой мишени	15 секунд
Заступ	5 секунд
Разрыв	10 секунд
Сброс инвентаря или снаряжения вне рубежа	5 секунд
Смена магазина вне рубежа	5 секунд
Непораженная гранатная мишень	20 секунд

Итоговый результат команды в упражнении и вынесенные предупреждения вносятся секретарем в протоколы и подписываются Старшим судьей упражнения и капитаном команды. По окончании выполнения упражнения всеми командами протоколы предоставляются Главному секретарю соревнований и подписываются Главным судьей.

Глава 11. Формат игры (упражнение) «Бункер»

Цель упражнения: поразить максимальное количество мишеней за минимальное время, рассчитанное с учетом штрафов за непораженные мишени и ошибки.

Статья 60. Описание игровой площадки и оборудования

Упражнение «Бункер» допускается проводить на ровной площадке с общей игровой площадью, достаточной для размещения огневой площадки, стартовых позиций, сектора безопасности и необходимого количества мишеней.

Огневая площадка: ровное пространство размером 3х3 метра, ограниченное четырьмя квадратными щитами-укрытиями 1,5х1,5 метра, начальное положение укрытий обозначается на полу мелом, скотчем и т. п.

Сектор ведения огня: 270 градусов от центра огневой площадки в горизонтальной плоскости.

Сектор безопасности: закрытый для стрельбы сектор размером от 30 до 90 градусов от центра огневой площадки в горизонтальной плоскости – обозначается яркой лентой или иными приспособлениями.

Сектор ведения огня и сектор безопасности не должны пересекаться друг с другом.

Стартовые позиции: места расположения игроков в начале выполнения упражнения – размещаются на расстоянии от нескольких метров до нескольких десятков метров от огневой площадки. Обозначаются на полу яркими линиями или другими хорошо видимыми приспособлениями. Расположение стартовых позиций на площадке определяется Старшим судьей упражнения непосредственно перед началом соревнований.

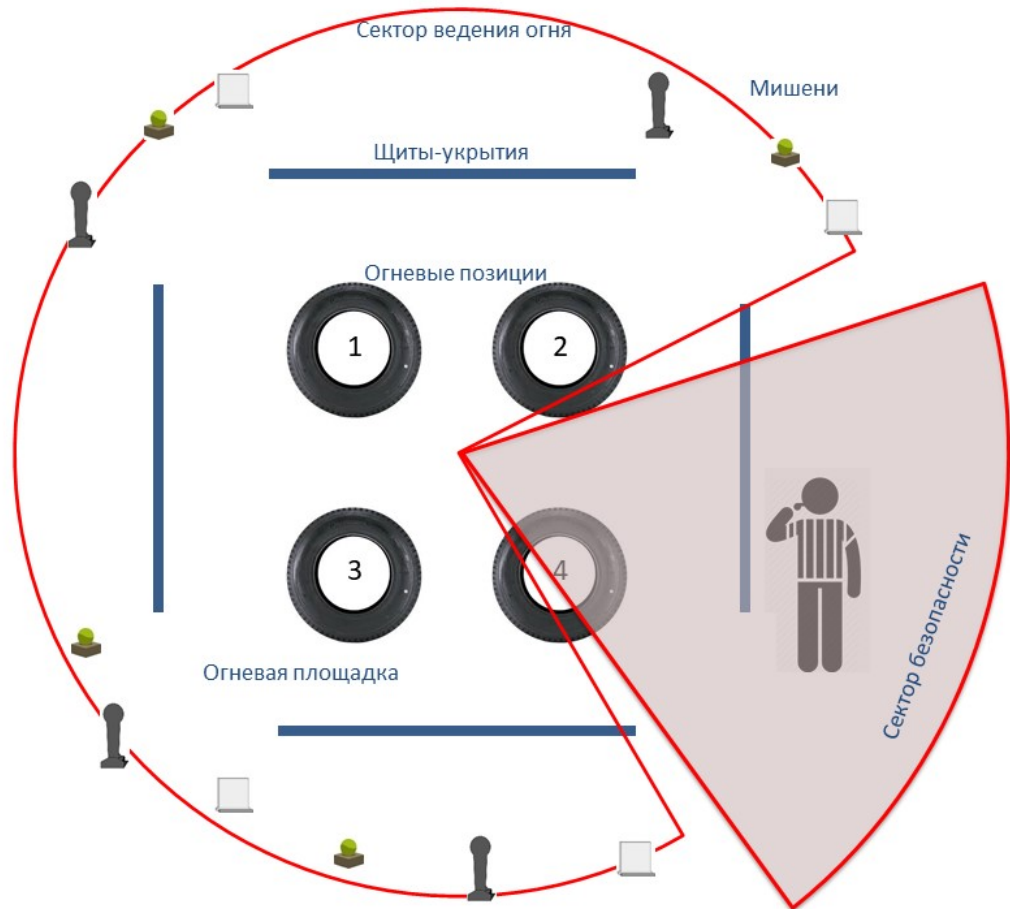
Огневые позиции: внутри огневой площадки находятся четыре, две или одна (в зависимости от дисциплины) автомобильные шины посадочного диаметра не менее 14 дюймов. Расположение шин внутри огневой площадки определяется Старшим судьей упражнения перед началом соревнований и обозначается на полу мелом, скотчем и т. п. Каждая шина – отдельная огневая позиция одного игрока. Ведение игроком огня с любой другой позиции запрещается.

Мишени (не менее 3 на каждого игрока): располагаются в секторе ведения огня с учетом видимости игроками с огневых позиций из-за укрытий, ограничивающих видимость с огневой площадки.

Конкретное расположение секторов ведения огня и безопасности, стартовых и огневых позиций, а также мишеней определяется Старшим судьей упражнения.

Рисунок № 2

Схема примерного расположения огневых позиций, мишеней и сектора безопасности в формате игры «Бункер»



Статья 61. Используемые игроками инвентарь и экипировка

В упражнении «Бункер» допускаются к использованию игроками основной и вторичный приводы.

В упражнении «Бункер» допускается отсутствие у игрока защиты лица в виде металлической или пластиковой маски. Защищающие глаза очки или маска обязательны.

Статья 62. Порядок выполнения упражнения

К упражнению допускаются команды из четырех участников в дисциплине «игра 4x4 человека», двух участников в дисциплине «игра 2x2 человека» либо один участник в дисциплине «игра 1x1 человек».

Перед выполнением упражнения участникам должна быть предоставлена возможность ознакомиться с игровой площадкой, на которой еще не расставлены мишени. Игрокам должны быть продемонстрированы

стартовые и огневые позиции, сектор ведения огня и сектор безопасности. Время и порядок ознакомления с площадкой определяются Старшим судьей упражнения.

До выполнения упражнения участники не должны знать, где располагаются мишени.

В начале выполнения упражнения участники занимают места на стартовых позициях, привод на предохранителе и один из них подает команду судье: «Готовы».

Время от захода игроков на игровую площадку и до подачи ими сигнала «готовы» не должно превышать 60 секунд. Если команда превышает данное время, Старший судья упражнения вправе оштрафовать команду, прибавив время «просрочки» к ее результату.

После подачи одним из игроков команды сигнала «готовы» Старший судья упражнения дает стартовый свисток, одновременно включается секундомер. Игроки команды должны переместиться со стартовых позиций и занять огневые позиции, снять привод с предохранителя и открыть огонь. Обязательное условие: к моменту первого выстрела все участники должны находиться на огневых позициях (стоять обеими ногами на шинах). Распределение огневых позиций между участниками делается по их усмотрению. Менять огневую позицию в ходе выполнения упражнения запрещено.

Каждое положение, при котором игрок с момента первого выстрела и до остановки секундомера одной ногой коснулся пола, считается заступом.

Каждое положение, при котором игрок с момента первого выстрела и до остановки секундомера двумя ногами коснулся пола, считается разрывом.

Под «первым выстрелом» понимается выстрел любого игрока команды, начавшего стрельбу в данном раунде упражнения.

Участник имеет право сбросить любую часть своего инвентаря или снаряжения только внутри шины, на которой он стоит. Сброс части инвентаря или снаряжения вне указанной шины приводит к штрафу.

Окончание упражнения: секундомер выключается после первого произнесенного любым из игроков команды слова «Чисто». Все мишени, пораженные после остановки секундомера, считаются непораженными.

Статья 63. Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует Старший судья.

К нему может добавляться отдельный судья-хронографист.

В обязанности судьи (судей) входит: вести отсчет времени, следить за выполнением Правил, фиксировать поражения мишеней и ошибки игроков,

после сигнала «готовы» находиться только в секторе безопасности и не создавать помех для поражения игроками мишеней.

Старший судья объявляет о начале и окончании упражнения, следит за всеми действиями участников, выносит предупреждения игрокам.

Статья 64. Ограничение по времени

Ограничение времени на выполнение упражнения определяется Старшим судьей упражнения в зависимости от количества мишеней и объявляется всем участникам до начала выполнения упражнения.

В случае превышения командой ограничения по времени, капитану команды выдается предупреждение.

Статья 65. Порядок подсчета времени и распределения мест команд по итогам упражнения

«Чистым» результатом команды считается время, отсчитанное с момента стартового свистка и до остановки секундомера по сигналу «чисто».

После остановки секундомера судьи осматривают площадку и озвучивают нарушения, выявленные в процессе выполнения упражнения.

Итоговым результатом команды считается сумма «чистого» результата и всех штрафов, назначенных Старшим судьей упражнения.

Штрафы, измеряемые в секундах, плюсятся к «чистому» результату и назначаются в соответствии с таблицей №2:

Таблица № 2

Наименование ошибки игрока/команды	Штраф
Непораженная мишень	10 секунд
Поражение Непоражаемой мишени	15 секунд
Заступ	5 секунд
Разрыв	10 секунд
Сброс инвентаря или снаряжения вне шины	5 секунд
Выстрел в сектор безопасности	20 секунд
Нарушение конфигурации площадки: сдвиг щита или огневой позиции (шины)	20 секунд

Итоговый результат команды в упражнении и вынесенные предупреждения вносятся секретарем упражнения в протокол и подписываются Старшим судьей упражнения и капитаном команды.

По окончании выполнения упражнения всеми командами протоколы предоставляются Главному секретарю соревнований.

Глава 12. Формат игры (упражнение) «Захват Базы»

Цель упражнения: получение максимального количества баллов с учетом штрафных баллов (см. таблица № 3 и таблица № 4).

Статья 66. Описание игровой площадки и оборудования

Площадка представляет собой прямоугольный зал, имеющий перегородки-укрытия, в количестве не менее 7 штук, включая центральное укрытие. На обеих половинах площадки должно быть расположено одинаковое количество укрытий.

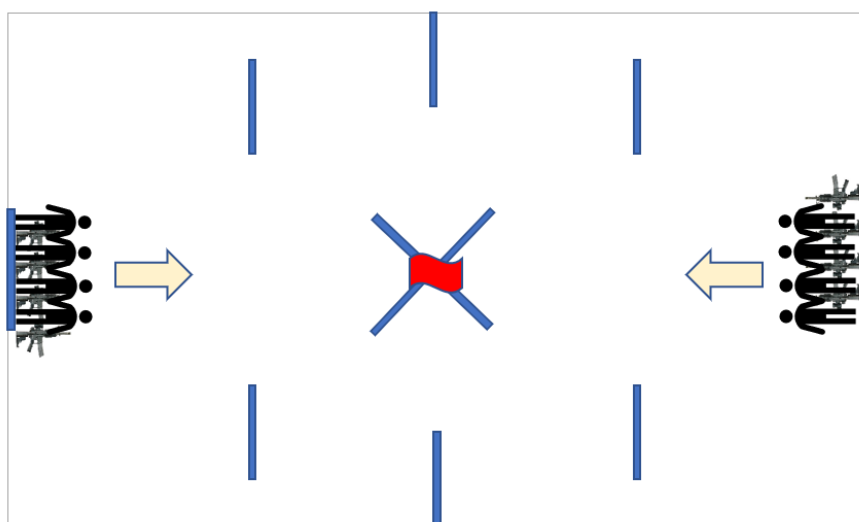
Размеры зала: 25x15 м (ДxШ). Разрешенный допуск по размерам зала ± 5 м.

По центру коротких сторон площадки обустроены стартовые позиции, представляющие собой стартовые стены длиной 2,5 м и высотой не менее 1 м.

В центре зала расположено центральное укрытие и игровой флаг, размещенный таким образом, чтобы он был заметен с обеих сторон укрытия.

Рисунок № 3

Схема примерного расположения укрытий и стартовых позиций в формате игры «Захват Базы»



По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, расположение стартовых стен может быть изменено.

Статья 67. Используемый игроками инвентарь и его использование

В упражнении «Захват Базы» допускается к использованию игроком один привод – основной или вторичный на выбор игрока.

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, количество разрешенных приводов для упражнения может быть увеличено до двух (основной и вторичный).

Разрешенный режим ведения стрельбы – одиночный (одно нажатие на спусковой крючок – один выстрел).

Разрешенное количество магазинов и шаров в магазинах участников соответствует Требованиям к техническим характеристикам спортивного инвентаря и его использованию (Статья 29).

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, разрешенное количество шаров в магазинах участников может быть увеличено до указанного в Положении предела.

Статья 68. Порядок выполнения упражнения

Участники встречи: две команды по 4 игрока, либо две команды по 2 игрока, либо две команды по 1 игроку (в зависимости от спортивной дисциплины, по которой проводятся соревнования).

Перед выполнением упражнения участникам должна быть предоставлена возможность ознакомиться с игровой площадкой. Время и порядок ознакомления с площадкой определяются Старшим судьей упражнения.

По команде Старшего судьи «На исходную» игроки занимают места на стартовых позициях, выстроившись в линию лицом к площадке. До момента старта одна стопа каждого игрока должна касаться стартовой стены. Приводы всех игроков должны касаться срезом ствола стартовой стены.

Раунд начинается после команд «Внимание», «Приготовились», «Старт» (По усмотрению Старшего судьи упражнения, разрешается вместо команды «Старт» давать свисток).

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, расположение приводов игроков на стартовой позиции может быть изменено. В этом случае, если приводы находятся на расстоянии от игроков, то по сигналу судьи игроки должны добежать до своих приводов, взять их и начать взаимодействие с противником.

Раунд заканчивается по команде «Стоп раунд».

Целью каждого раунда является захват игрового флага и доставка его на базу противника.

Захват игрового флага и доставка его на базу противника осуществляется любым игроком команды. Доставка флага засчитывается,

если непораженный игрок донес игровой флаг и коснулся им стартовой стены противника.

После захвата игрового флага участник может оставить его на полу в любом месте игровой площадки. Игровой флаг разрешено передавать из рук в руки другому игроку команды и запрещено бросать одним игроком другому.

Когда игровой флаг захвачен, необходимо держать его так, чтобы судья мог его отчетливо видеть (запрещено убирать флаг в карманы или в снаряжение).

Если игрок с флагом поражён, ему необходимо немедленно (в течение 3 секунд) сбросить флаг на пол не далее 1 метра от места поражения.

Команде начисляется штраф за задержку сброса флага и/или за сброс флага дальше 1 метра от места поражения, было ли это сделано намеренно или нет.

Поражение игрока в раунде может быть только одно, оживлений не предусмотрено. После признания участника пораженным он должен поднять руку и как можно скорее по кратчайшей траектории покинуть игровую площадку.

Выпускающие судьи контролируют соблюдение игроками правил старта, а также фиксируют доставку игрового флага к стартовой стене противника.

Победителем раунда объявляется команда, набравшая большее количество баллов. Порядок начисления баллов:

Таблица № 3

Действие	Баллы
Первый захват игрового флага	5 баллов
Поражение игрока противника	1 балл за каждого поражённого противника
Доставка игрового флага к стартовой стене противника	10 баллов + остановка раунда
Бонус за доставку игрового флага к стартовой стене противника, если остался непоражённым хотя бы один игрок противника	3 балла

Также за нарушения команде могут начисляться штрафные баллы (при подсчете они вычитаются из суммы баллов за раунд):

Таблица № 4

Действие	Штрафные баллы
Фальстарт – начало движения до команды «Старт»	10 баллов
Поражённый игрок держал флаг дольше 3 секунд после поражения	5 баллов
Поражённый игрок сбросил флаг дальше 1 метра от места поражения	5 баллов

Встреча состоит из трех раундов. После каждого раунда команды меняются сторонами на игровой площадке. Первоначальное расположение команд на площадке разыгрывается бросанием монеты.

Победа во встрече присуждается команде, набравшей больше баллов.

Время на дозаряжание между раундами составляет 3 минуты. В случае неготовности команде предлагается либо пройти на площадку с тем боезапасом что имеется, либо команде засчитывается поражение в раунде. Команда за турнир имеет право на один 5-минутный тайм-аут (разбивать его нельзя). Заявить Старшему судье упражнения о назначении тайм-аута имеет право капитан команды.

Допускается одновременно с дозаряжением между раундами одной пары команд проводить раунды другой пары команд.

Статья 69. Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует минимум 6 судей – Старший судья упражнения (может совмещать функции полевого судьи), 3 полевых судьи и 2 выпускающих судьи.

К ним могут добавляться до пяти полевых судей.

В обязанности судей входит: следить за выполнением настоящих Правил, визуально фиксировать процесс захвата и доставки игрового флага, фиксировать поражения игроков. Если игрок не признал поражения, судья объявляет ему об этом, контролирует скорейший уход игрока с площадки и докладывает Старшему судье о необходимости вынесения предупреждения.

Судьи во время своей работы сохраняют постоянный визуальный контроль игроков, по возможности, не раскрывая их передвижение и месторасположение.

Старший судья упражнения следит за всеми действиями участников, при необходимости применяет спортивные санкции, ведет отсчет времени и объявляет о начале и окончании раунда.

Статья 70. Ограничение по времени

Раунд длится не более 3 минут.

Статья 71. Порядок начисления распределения мест команд по итогам упражнения

Распределение мест команд по итогам упражнения происходит на основе сравнения суммарного количества побед во встречах или по итогам серии плей-офф.

При равенстве суммы побед у двух команд лидерство определяется по сумме набранных баллов.

Следующим дополнительным показателем идет количество предупреждений, полученных командой в ходе выполнения этого упражнения.

Укрытия

Описание типовых элементов укрытий

Для построения площадок рекомендуются следующие типовые элементы укрытий:

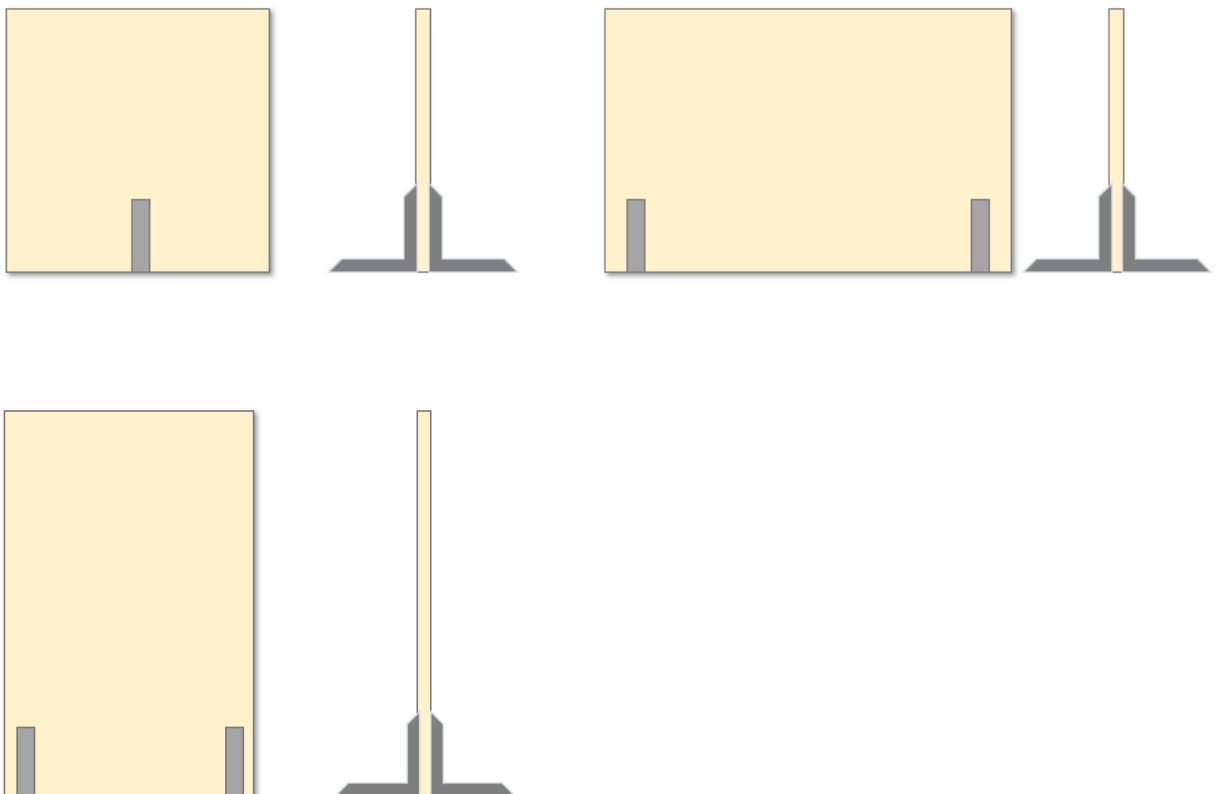
- 1) Щит из фанеры или OSB толщиной 10 мм размером 1,5 x 1,5 м
- 2) Щит из фанеры или OSB толщиной 10 мм размером от 1,5 x 2,0 м до 1,5 x 2,25 м (Ш x В)

Возможные конструкции укрытий

Для построения площадок рекомендуются следующие варианты укрытий:

1. Отдельно стоящий щит на опоре

В данной конструкции предполагается размещение щита описанных выше размеров на одной и более опоре (при помощи треугольной или Г-образной одной или более опоры). Преимущество данной конструкции заключается в малых габаритах и мобильности. Недостатком конструкции при отсутствии крепления к полу является высокая вероятность её смещения при контакте с ней игрока.



2. Пирамида

Данный тип конструкции подразумевает скрепление двух одинаковых щитов 1,5 x 1,5 м в треугольную конструкцию с шириной основания 50 см. Преимущество конструкции: устойчивость, легкость сборки.



3. Змейка и Угол

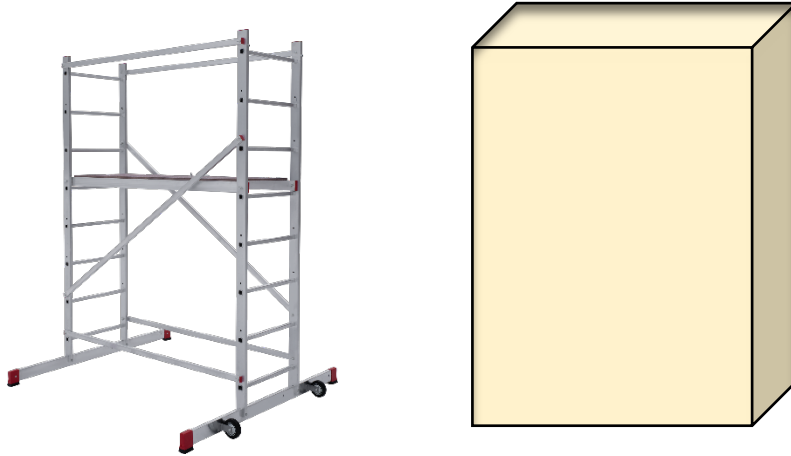
Данная конструкция подразумевает скрепление описанных выше двух и более щитов под углом 90°. Преимущество конструкции: устойчивость, легкость сборки.



4. Судейская вышка

Совмещенное с укрытием возвышение, обеспечивающее стоящему на нем судье хороший обзор ближайшего участка игровой площадки и действий игроков на нем. Должно быть устойчивым и безопасным для судьи.

Пример судейской вышки:



Положением о соревнованиях может предусматриваться также использование иных видов укрытий (бочки, пирамиды, стопки автомобильных покрышек, надувные фигуры и пр.) при условии их безопасности для игроков и судей.

Мишени

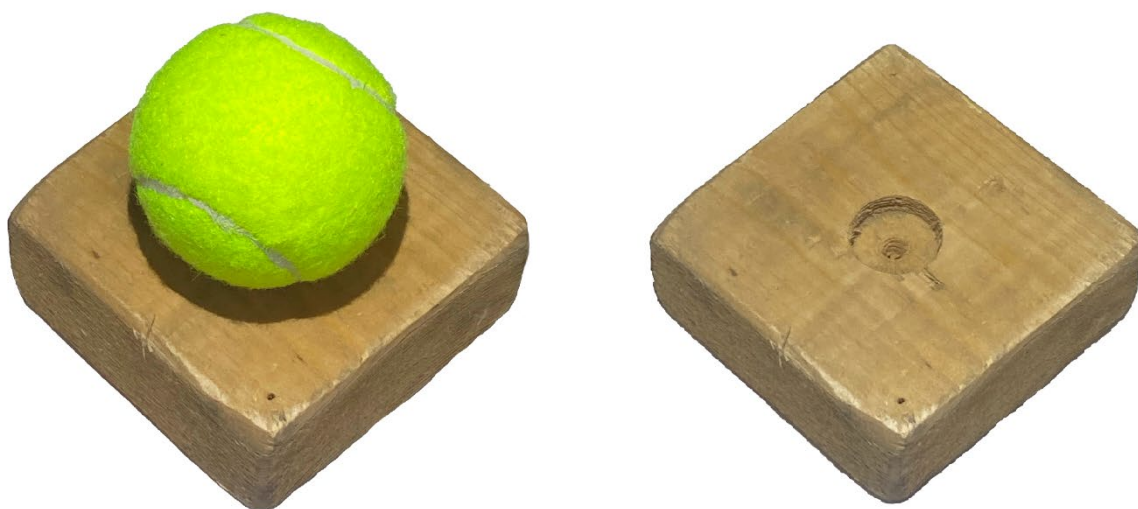
Во время проведения турниров допускается использование организаторами следующих типов мишеней:

Мяч для большого тенниса, установленный на деревянную подставку

Описание: мишень представляет собой мяч для большого тенниса яркого цвета, установленный на деревянной подставке с подготовленным углублением.

Подставка имеет размеры Д * Ш * В 100мм * 100мм * 50 мм (разрешается допуск +/- 15мм). В центре верхней части имеется круглое углубление диаметром 25 мм, глубиной 10 мм.

Внешний вид мишени:



Непоражённое состояние: мяч находится на подставке.

Поражённое состояние: мяч после попадания в него шара полностью скатился с подставки. В состоянии, когда мяч лишь сдвинулся, но продолжает находиться на подставке, данная мишень считается непораженной.

Мишени типа «Тарелка», конструкция с применением металлического уголка

Описание: плоский прямоугольник или круг, изготовленный из фанеры или металла, с одной стороны которого зафиксирован металлический уголок для упора.

Допустимые размеры прямоугольной мишени (разрешается допуск +/- 10мм):

100 мм*100 мм

150мм*150мм

200мм*200мм

148мм × 210мм

Допустимые размеры круглой мишени (разрешается допуск +/- 10мм):

Диаметр 100 мм

Диаметр 150 мм

Внешний вид мишени:



Непоражённое состояние: мишень расположена вертикально, поражаемой областью к игрокам.

Поражённое состояние: мишень опрокинулась в результате попадания шара. Если мишень повернулась, но не опрокинулась, данная мишень считается непораженной.

Мишени типа «Тарелка», отделяющаяся конструкция

Описание: плоский прямоугольник или круг, изготовленный из фанеры или металла, устанавливаемой на специальную подставку с упорами.

Допустимые размеры прямоугольной мишени (разрешается допуск +/- 10мм):

100 мм*100 мм

150мм*150мм

200мм*200мм

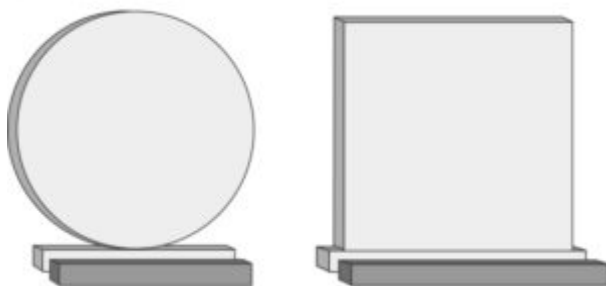
148мм × 210мм

Допустимые размеры круглой мишени (разрешается допуск +/- 10мм):

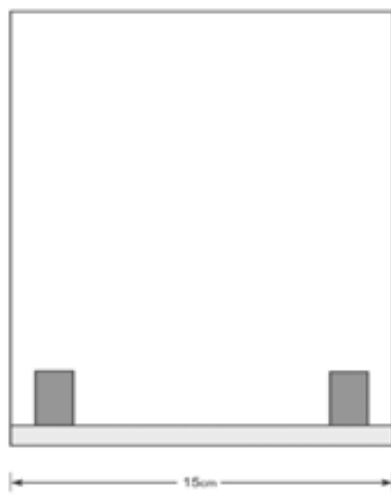
Диаметр 100 мм

Диаметр 150 мм

Внешний вид мишени:

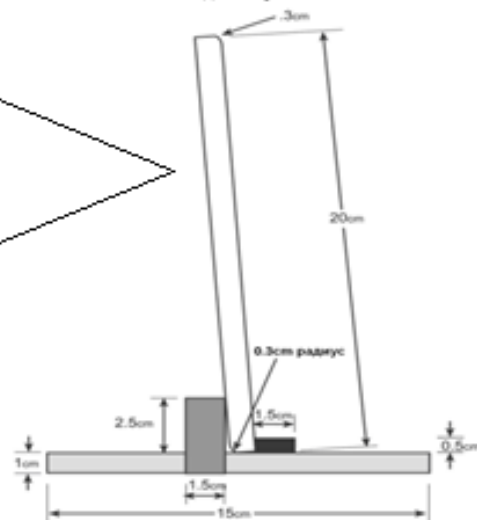


мишень в сборе
вид спереди



Направление
стрельбы

мишень в сборе
вид сбоку



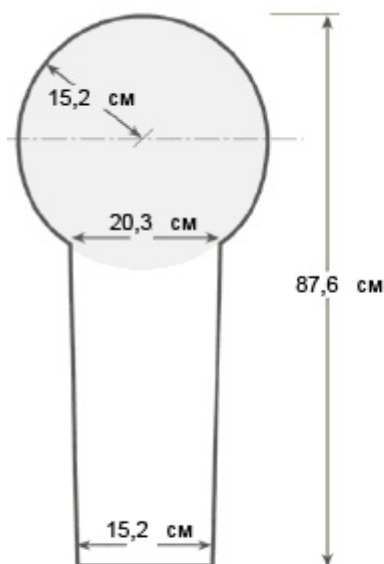
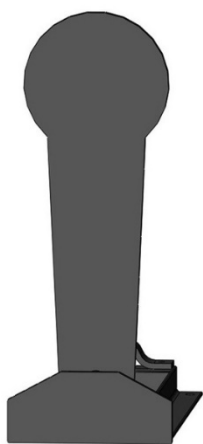
Непоражённое состояние: мишень расположена вертикально, поражаемой областью к игрокам

Поражённое состояние: мишень опрокинулась и слетела с подставки в результате попадания шара. Если мишень повернулась, но не опрокинулась, данная мишень считается непораженной.

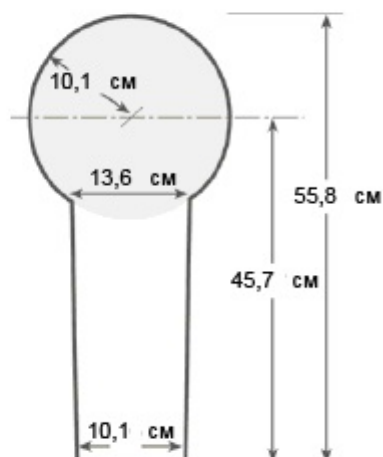
Мишени типа «попперы» и «мини-попперы»

Описание: данный тип мишеней представляет собой плоскую фигуру, изготовленную из фанеры или металла, установленную на механическую подставку.

Внешний вид мишени:



Поппер



Мини-поппер

Непоражённое состояние: мишень расположена вертикально, поражаемой областью к игрокам.

Поражённое состояние: мишень опрокинулась в результате попадания шара. Если мишень повернулась, но не опрокинулась, данная мишень считается непораженной.

Мишень «Финишная тарелка»

Финишная тарелка схожа с мишенями типа «тарелка» или «мини-поппер» и снабжена таймером, который регистрирует время окончания упражнения.

Непоражаемые мишени

Непоражаемые мишени запрещено поражать, они служат в качестве усложняющих выполнение упражнения элементов и, как правило, находятся рядом с поражаемыми мишенями или частично прикрывают их.

Допускается использование Непоражаемых мишеней в упражнениях «Тактический Биатлон», «Бункер», «Трудная Мишень».

Непоражаемая мишень может иметь те же характеристики, что и перечисленные выше допустимые (поражаемые) типы мишеней, либо быть больше по размерам.

Непоражаемая мишень обозначается ярко красным или оранжевым цветом.

Поражение такой мишени приводит к штрафным баллам:

- в упражнениях «Тактический Биатлон», «Бункер» за поражение Непоражаемой мишени начисляется 15 секунд штрафного времени
- в упражнении «Трудная Мишень» поражение Непоражаемой мишени приравнивается к двум не пораженным должным образом поражаемым мишеням и делает невозможным передвижение по коридорам.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЗАЯВКА

На участие в спортивных соревнованиях _____

Место проведения: _____

Сроки проведения: _____

Спортивная дисциплина: _____

Представляемый субъект Российской Федерации: _____

Название команды: _____

ФИО капитана команды: _____

Состав команды

№	Фамилия, имя, отчество участника (полностью)	Позывной	Дата рождения	Спортивный разряд / звание	Телефон	E-mail	Аккаунт ВКонтакте
1							
2							
3							
4							

ФИО тренера/ответственного лица, сопровождающего команду: _____

Телефон тренера: _____

E-mail тренера: _____

Представитель команды: _____ / _____ /

Главный судья соревнований: _____ / _____ /

ЗАЯВКА

На участие в спортивных соревнованиях _____

Место проведения: _____

Сроки проведения: _____

Спортивная дисциплина: _____

Представляемый субъект Российской Федерации: _____

Название команды: _____

ФИО капитана команды: _____

№	ФИО участника	Наличие полиса ОМС	Наличие страхования от несчастного случая	Виза врача
1				
2				
3				
4				

Капитан команды: _____ / _____ /

К соревнованиям допущено _____ чел.

Врач соревнований _____ / _____ / _____
подпись *ФИО* *дата* *м. п.*

Главный судья соревнований: _____ / _____ /

Приложение 5

Протокол хронографирования (название соревнований)

Адрес проведения
Место проведения

Дата проведения:

№	Команда	Игрок			Скорость шара 0,2 г	Соответствие привода	Соответствие экипировки	Подпись игрока
		ФИО	Позывной	Цвет				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

Судья-хронографист

ФИО

Секретарь

ФИО

Приложение 7

Итоговый протокол упражнения "Встречный Бой"
(название соревнований)

Адрес проведения

Место проведения

Дата проведения:

№	Команда	1	2	3	4	Баллы	Оживления	Место

Судья упражнения

ФИО

Секретарь

ФИО

Приложение 9

**Итоговый протокол упражнения "Трудная Мишень"
(название соревнований)**

Адрес проведения
Место проведения

Дата проведения: .

№	Команда	1	2	3	4	Баллы	Пораженные игроки	Не пораженные мишени	Место

Судья упражнения

ФИО

Секретарь

ФИО

Приложение 10

Протокол упражнения "Тактический Биатлон"
(название соревнований)

Адрес проведения
Место проведения

Дата проведения:

№	Команда	Время	Штрафы, сек							Итоговое время	Место
			мишени, 10	заступ, 5	разрывы, 10	сброс, 5	магазин, 5	гранаты, 20	итого штрафов		

Судья упражнения

ФИО

Секретарь

ФИО

Приложение 11

**Протокол упражнения "Бункер"
(название соревнований)**

Адрес проведения
Место проведения

Дата проведения:

№	Команда	Время	Штрафы, сек						Итоговое время	Место
			мишени, 10	заступ, 5	разрыв, 10	сброс, 5	выстрел в сектор, 20	сдвиг, 20		

Судья упражнения

ФИО

Секретарь

ФИО

Приложение 13

Итоговый протокол упражнения "Захват базы" (название соревнований)

Адрес проведения
Место проведения

Дата проведения: .

№	Команда					Итоги	
						Баллы	Место

Судья упражнения

ФИО

Секретарь

ФИО

Приложение 14

**Итоговый протокол
(название соревнований)**

Адрес проведения
Место проведения

Дата проведения:

Команда	Упражнение 1	Упражнение 2	Упражнение 3	Итоговый балл	Кол-во предупреждений	Место

Главный судья

ФИО

Старший секретарь

ФИО

Приложение 15

Протокол предупреждений (название соревнований)

Адрес проведения
Место проведения

Дата проведения:

№	Команда	Игрок		Причина	Упр-е	Примечание
		ФИО	Позывной			
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Гл.судья

ФИО

Секретарь

ФИО