

## Устав Лиги.

### 1.0. СТАНДАРТ ПОЛЯ

- 1.01. Все игровые поля должны быть свободны от объектов, создающих лишний риск для игроков - канав, битого камня и т.п.
- 1.02. На поле не должно быть участков или объектов (за исключением укрытий и коллекторов), затрудняющих свободное передвижение.
- 1.03. Поле должно иметь форму прямоугольника. Минимальный размер игрового поля для игр пятерок 25x48 метров. Минимальное количество укрытий на игровом поле для игр пятерок 17.
- 1.04. Укрытия должны быть сплошными (не иметь отверстий, щелей, через которые может пролететь маркирующий шар или брызги краски). При использовании надувных полей допускается зазор при использовании вместе двух и более укрытий. Регламентом турнира может быть предусмотрено использование надувных укрытий нестандартной формы.
- 1.05. Поле должно иметь две стартовые (флаговые) базы, находящиеся на центральной продольной оси поля. Базы размечаются в виде прямоугольника 1.5x1 метр на земле (отсыпаются мелом, проклеиваются лентой или выкрашиваются).
- 1.06. Расположение укрытий и стартовых баз должно быть симметричным относительно центра поля или центральной поперечной линии.
- 1.07. Поле должно иметь по периметру ограждение, высотой не менее 3 метров. Ограждение изготавливается из материала, не допускающего сквозного пролёта не расколовшегося шара.
- 1.08. На каждые 15 команд, участвующих в турнире, должно быть минимум одно поле.
- 1.09. На поле выделяется зона пораженных игроков – два угла, отгороженные от поля непрозрачным щитом или занавесом. Перед ним устанавливается скамейка (или иное место) для маркеров. Пораженный игрок должен оставить маркер на скамейке и уйти в зону пораженных.

### 1.1. ПЕРСОНАЛ ПОЛЯ

- 1.11. На поле пятерок должно быть минимум пятеро судей.
- 1.12. Судейская бригада включает старшего судью поля, флаговых\ линейных судей и судью хронографиста.
- 1.13. Только судьи данного поля могут проводить на нем игры.
- 1.14. На каждые два поля должен быть как минимум один судья-хронографист.

### 2.0. КВАЛИФИКАЦИЯ

- 2.01. Судьи на турнирах по спортивному пэйнтболу должны соответствовать требованиям «Федерации».
- 2.02. Все судьи должны твердо знать требования данных правил и прилагать все возможные усилия для наилучшего исполнения судейского долга.
- 2.03. Все судьи должны исполнять свои обязанности и принимать решения непредвзято. Если будет установлено, что судья действует предвзято (за или против любой команды), он будет отстранен от судейства на данном турнире, а информация передана в Дисциплинарный комитет «ФЕДЕРАЦИИ».
- 2.04. Судьи должны быть одеты в яркую форму для отличия от игроков.
- 2.05. Описки или ошибки в таблицах могут исправляться в любой момент до начала следующего тура.

### 2.1. ИНФОРМАЦИЯ

- 2.11. Стартовые базы распределяются по жребию перед началом игры при участии старшего судьи поля и капитанов команд.
- 2.12. Судьи в поле не будут информировать игроков о расположении флага, характера и границ поля, времени или хода игры до начала, во время или после окончания игры, кроме информации, относящейся к безопасности.
- 2.13. Судьи не должны действием или бездействием раскрывать или обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.
- 2.14. Каждому игроку будет выдана повязка единого для команды цвета, которую он должен носить на левой

руке или шее.

## **2.2. КОНТРОЛЬ ЗА ИГРОЙ**

2.21. Старший судья подает ясно слышимые командами сигналы: предупредительный - за 10 секунд до начала или возобновления игры - "10 секунд!" (отчет 10-ти секунд начинается в момент завершения подачи команды голосом), стартовый - "В игре!", «Время» - при заносе флага на базу и завершающий – «Конец игры!».

2.22. Игра считается начатой и завершенной только после соответствующих сигналов старшего судьи. 2.23. В случае возникновения чрезвычайной ситуации, судьи должны немедленно остановить все действия на поле и отсчет времени.

2.24. Старший судья поля может в ходе игры отменить решение полевого судьи. Решения старшего судьи окончательные и не подлежат изменению.

## **3.0 СЧЕТ**

3.01. Максимум очков за игру – 100. Очки начисляются за пораженных игроков противника, сохраненных игроков своей команды, захват и водружение флага. Количество начисляемых очков по каждой позиции определяется численностью играющих и регламентом соревнования.

Например:

Формат 3x3 5x5 7x7

Пораженный 7 4 3

Сохраненный 3 2 2

Захват 20 20 25

Водружение 50 50 40

За водружение флага не должно начисляться менее 40 очков.

3.02. Очки присуждает старший судья по окончании игры.

3.03. Очки за поражение начисляются за любого игрока стартового состава противника, покинувшего поле либо не вышедшего на игру. Игрок обязан покинуть поле в результате: засчитанного поражения; добровольной сдачи, которой игрок признал свое поражение; индивидуального или группового удаления, наложенного судьей; выхода любой часть его тела или снаряжения за край поля; снятия повязки или иных действий, обозначающих пораженного игрока; отхода на расстояние более 1.5 метра от снаряжения (кроме пустых туб и шомполов); нахождения вне базы в момент старта, при затягивании выхода на поле после команды судьи или начале стрельбы со стартовой базы.

3.04. Первый захват флага засчитывается, если непораженный игрок физически взял и отнес флаг на расстояние более, чем 1.5 метра от места первоначальной подвески раньше, чем игрок противника. Только одна команда в ходе игры может получить очки за захват флага.

3.05. Очки за водружение флага начисляются, когда игрок с флагом касается стартовой базы. Очки за водружение флага начисляются команде, на чью стартовую базу водружен флаг противника, независимо от того, игрок какой команды водрузил флаг и кто произвел первый захват флага. Водружение флага засчитывается только если игрок, водрузивший флаг, не имеет поражений. Время водружения флага фиксируется флаговым судьей и, в случае, если игрок не поражен, дается сигнал о водружении флага и окончание игры считается по зафиксированному моменту.

## **3.1. ОТСЧЕТ ВРЕМЕНИ И СТАРТ**

3.11. Команда должна явиться на хронографирование при поле минимум за 10 минут до начала игры по расписанию.

3.12. Игроки, прошедшие хронографирование, должны находиться в специальной зоне рядом с полем под надзором судьи или иного официального лица. Игроки могут покинуть эту зону только для выхода на игровое поле в сопровождении судьи. Игроки в этой зоне не должны иметь инструментов или разбирать маркер.

3.13. Игроки обязаны удалять старые пятна или сообщать о них судьям, чтобы это не повлияло на результат игры и не привело к объявлению игрока пораженным.

3.14. Игрокам нельзя иметь на поле инструменты или иные запрещенные предметы, иначе накладывается штраф и/или дисциплинарное наказание на игрока и/или команду.

3.15. В момент старта игрок должен находиться одной ногой внутри прямоугольника базы, держа маркер в вытянутой руке на отлете стволом в сторону от центра поля, иначе он будет считаться пораженным в соответствии с п.п. 3.03.

3.16. До подачи старшим судьей команды «В игре!» игроку запрещается разворачиваться в сторону противника, производить любые действия с маркером, иначе он будет считаться пораженным в соответствии с п.п. 3.03.

3.17. Игры заканчиваются после: успешного водружения флага или поражения всех игроков на поле или истечения времени игры, предусмотренного регламентом турнира.

## **3.2 ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ**

3.21. Все игроки, выходящие на поле, обязаны пройти предварительное хронографирование.

3.22. Для официального хронографирования используются только Радар-хронографы.

3.23. Судья-хронографист принимает маркер игрока для проверки: наличия посторонних предметов в стволе, канале заряжания и фидере; фиксации болтов, камер, баллонов, иных частей, которые могут влиять на изменение скорости; наличия любого изделия, детали или предмета, которые позволяют игроку увеличивать скорость без использования инструментов наличие переключаемых клапанов или расширительных камер - все клапаны должны быть полностью открыты.

3.24. Игроки, не прошедшие проверку, получают ограниченное время на исправление ситуации.

3.25. К хронографированию допускаются прошедшие проверку, судья произведет три выстрела любым образом, которым маркер может быть эффективно использован в игре с максимальной скоростью.

- 3.26. Маркеры считаются прошедшими хронографирование, если средняя скорость трех выстрелов не превышает 290 фпс и скорость любого выстрела не превышает 295 фпс.
- 3.27. Игроку, чей маркер не прошел хронографирование, судья-хронографист даст ограниченное время на исправление ситуации.
- 3.28. Игроки, не прошедшие хронографирование к установленному сроку, могут играть без маркера, либо считаются пораженными.

### **3.3 ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ В ИГРЕ**

- 3.31. Хронографирование в игре может производиться в любое время по решению любого судьи для определения скорости вылета шара. Судьи должны проводить хронографирование с наименьшим влиянием на ход игры.
- 3.32. Игроки, чьи маркеры в ходе игры показали скорость меньше 296 фпс (из одного, двух или трех выстрелов по решению судьи), продолжают игру без штрафа.
- 3.33. Игроки с маркерами, которые в ходе игры показали скорость от 296 до 305 фпс, будут удалены. 3.34. При скорости выше 305 фпс производится удаление 1+1.
- 3.35. Игроки, которые будут производить действия с маркером, кроме стрельбы или чистки, будут удаляться.

### **3.4 ПОСЛЕИГРОВОЕ ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ**

- 3.41. На послеигровое хронографирование, на усмотрение старшего судьи поля, может быть направлено любое количество игроков игравших команд.
- 3.42. Если на послеигровом хронографировании маркер игрока показывает скорость выше 295 фпс, на команду налагается штраф в соответствии с п. 11.4

### **3.5. ПОВЯЗКИ**

- 3.51. Повязки должны быть шириной не менее 5 см, достаточно длинными для ношения на руке или шее, регулироваться по длине и надежно фиксироваться.
- 3.52. Комплекты повязок должен быть двух контрастных цветов для легкого распознавания.

### **3.6. ФЛАГИ**

- 3.61. Игра может проводиться с одним (центральным), или двумя (базовыми) флагами. Вариант игры определяется регламентом турнира.
- 3.62. Размер флага должен быть минимум 45X45 см.
- 3.63. Флаги должны быть двух контрастных цветов. Желательно, чтобы цвета флагов и повязок совпадали.

### **3.7. КОЛИЧЕСТВО ИГР**

- 3.71. Все команды сыграют равное количество отборочных игр против команд из своих дивизионов.
- 3.72. Все команды сыграют равное количество игр в финальном круге против команд из своих дивизионов.
- 3.73. Из каждого класса (А и В) в финальные дивизионы выходят команды, набравшие наибольшее количество очков. Число таких команд определяется Регламентом турнира.
- 3.74. Положение команды после каждого круга определяется количеством очков, набранных в круге и правилами определения первенства, изложенными в п.3.75.
- 3.75. В случае набора командами одинакового количества очков, лучшая команда определяется последовательно по: результатам личной встречи; наименьшему количеству штрафных очков; наименьшему количеству предупреждений; количеству выбитых игроков команды в ходе тура; количеству выбитых игроков команды в ходе предыдущего тура.

- 4.01. Организаторы должны предоставить информацию о турнире, включая информацию об организационном взносе, месте и времени проведения турнира, его расписании, времени и месте собраний капитанов, вейверов и списках, правилах «ФЕДЕРАЦИИ» любой команде-участнице турнира при необходимости.
- 4.02. Собрание капитанов проводится перед соревнованиями. На нем капитанам будет предоставлена информация об организации, управлении, правилах и ограничениях, относящихся к турниру, проведена жеребьевка и подтвержден состав команд.
- 4.03. Полная информация о туре, включая расписание игр с указанием противников, полей и времени начала, должна быть предоставлена до начала тура и размещена на всеобщее обозрение в легко доступном месте.
- 4.04. Все игровые поля должны быть открыты для осмотра любой командой-участницей до начала турнира.
- 4.05. Команды могут осматривать поля и/или производить иные подготовительные действия, при этом никакая команда или игрок не имеют права каким-либо образом изменять или размечать какое-либо поле. Если будет установлено, что игрок изменял или размечал поле, то он будет удален с турнира.
- 4.06. Организаторы должны предоставить секретарю «Федерации» в течение двух недель после турнира копии всех игровых протоколов и таблиц, полный список команд-участниц, их результатов, призов и наград, а также полный список спонсоров.
- 4.08. Фотографировать или снимать игры могут только лица, получившие аккредитацию у организаторов.

### **5.0 ОДЕЖДА**

- 5.01. Игрок должен носить не более одного слоя нижней одежды, соответствующей погодным условиям.
- 5.02. Каждый игрок должен носить только одни длинные штаны и только одну рубашку или пуловер, не совпадающие по цвету с повязками, флагами и судейской формой.
- 5.03. Игроки должны носить верхнюю одежду соответствующего размера. В случае, если игрок одет в сверхразмерную форму, судьи могут отстранить игрока от участия в играх.
- 5.04. Игроки должны носить верхнюю одежду, полностью закрывающую руки и ноги: футболку с длинным рукавом, длинные штаны. Если на игроке одета несоответствующая верхняя одежда, то он будет допущен к игре только после замены формы на соответствующую.

- 5.05. Игроки не должны носить верхнюю одежду из хорошо впитывающих материалов, типа войлока или изопрена, и из материалов с толстой подкладкой или чрезмерно скользких, типа нейлона или резины. Если на игроке есть такие материалы, то он будет допущен к игре только после замены формы на соответствующую.
- 5.06. Игроки могут носить одну пару перчаток (с пальцами или без), в том числе с подкладкой.
- 5.07. Игроки могут носить головные уборы, свисающие не ниже лопаток или 2.5см от ключиц.

### **5.1 ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ**

- 5.11. Игроки должны носить маски, изготовленные специально для пейнтбола, в исправном состоянии и со стеклами без повреждений.
- 5.12. Игроки должны носить полное забрало.
- 5.13. Игроки должны носить защиту ушей.
- 5.14. Игроки могут носить защиту в один слой на шее.
- 5.15. Игроки могут носить налокотники на или под одеждой.
- 5.16. Игроки могут носить наколенники и/или защиту голени на или под одеждой.
- 5.17. Мужчины могут носить защиту паха, а женщины - груди.

### **5.2 МАРКЕРЫ**

- 5.21. Спусковой крючок – подвижный рычаг или кнопка (не тумблер), находящаяся в контакте с пальцем. Нажатие на спуск требует приложения и снятия давления в ходе каждого цикла выстрела. Маркеры могут работать с любым темпом стрельбы в полуавтоматическом или помповом режиме, но выстреливая не более одного шара за каждый цикл выстрела.
- 5.22. Игроки могут использовать один полуавтоматический одноствольный маркер с одним спусковым крючком. Автоматические маркеры должны быть переведены в полуавтоматический режим таким образом, чтобы исключить перевод в автоматический режим в ходе игры и чтобы такой перевод был четко виден судьям.
- 5.23. Судьи могут инспектировать маркеры в ходе турнира.
- 5.24. На команду, игрок которой уличен в нарушении требований п.5.21 и 5.22, может быть наложено групповое удаление в ходе игры в соответствии с п. 11.46 и/или записана неявка на игру в соответствии с п.7.31, если нарушение обнаружено после выхода с поля.
- 5.25. Стволы могут иметь сверловку, нарезку и т.п. Игрок на поле может иметь только один ствол.
- 5.26. Игроки могут носить баллоны не на маркере, при этом шланг должен носиться поверх одежды.
- 5.27. Разрешено использование только монотонных фидеров. Наклейки на фидерах запрещены, за исключением черно-белых наклеек не более одной на каждой боковой стороне фидера. Чехлы на фидерах запрещены, разрешены тканевые или неопреновые чехлы на баллонах.
- 5.28. Маркеры должны иметь надетый ствольный чулок или заглушку все время, пока маркер находится вне стрелковых зон.

### **5.3 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ**

- 5.31. Игроки могут иметь любое количество подсумков и туб.
- 5.32. Карманы не должны иметь подкладок.
- 5.33. Игрок может иметь любое количество шомполов и/или ершиков.

### **5.4 ЗАПРЕЩЕННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ**

- 5.41. Запрещены: приемные, передающие, воспроизводящие, электронные поисковые, взрывные и дымовые устройства, шары токсичные или биологически не разлагаемые, шары, оболочка и/или наполнение которых изменено или обработано любым способом.
- 5.42. Любое изделие, не оговоренное в пп. 5.01-5.33 может быть допущено только с разрешения старшего судьи поля.

### **5.5 ОБМЕН И ПЕРЕНОСКА**

- 5.51. Непораженные игроки могут передавать/меняться предметами (маркерами, тубами, шомполами и т.п.). Расстояние между обменивающимися игроками не должно превышать 3-и метра.
- 5.52. Пораженные игроки должны покинуть поле со всем снаряжением, которое они переносили в момент поражения, кроме переносимого флага.
- 5.53. Все предметы для использования в игре игрок должен иметь на себе в момент старта.

### **6.0 СПИСКИ**

- 6.01. Команды могут иметь в списке и выводить на поле то количество игроков, которое предусмотрено регламентом турнира.
- 6.02. Никто не может находиться более, чем в одном списке.
- 6.03. Все игроки должны быть старше 14 лет.
- 6.04. Списки игроков и членов команд для участия в турнире принимаются только после оплаты организационного взноса и до начала соревнований.
- 6.05. Лица, не внесенные в список команды, не могут играть в её составе.
- 6.06. Никто не вправе принимать участие в соревнованиях в составе любой команды, если он числится в бригаде, судящей данные соревнования.

### **6.1 ВЗНОСЫ**

- Организационный взнос на сезон 2003 года – не более 6000 рублей для взрослых и 3000 рублей для юношеских команд.
- 6.12 Все взносы включают неограниченную заправку газом на время турнира.

## **7.0 ВРЕМЯ И ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ**

7.01. По истечении игрового времени или после подтверждения судьей водружения флага, старший судья подает команду всем судьям "Конец игры!" в соответствии с п. 2.22, которая будет повторена всеми судьями на поле.

7.02. Официальное время игры учитывается старшим судьей или специально назначенным судьей в поле. В случае, если игра будет прервана, в чрезвычайной ситуации или по иной причине, время будет остановлено. Старший судья возобновит игру и отсчет после 10-секундного предупреждения и сигнала к началу, как указано в п. 2.21.

## **7.1 ИГРОК С ФЛАГОМ**

7.11. Когда игрок с флагом пересекает границу базы, ближайший судья подает команду "Время!" и немедленно объявляет его нейтральным и проводит ПНК (статья правил 8).

7.12. Флаг считается переносимым игроком предметом, и при попадании во флаг игрок считается пораженным.

7.13. Если игрок с флагом не имеет поражений, то судья передает сигнал "Конец игры!" старшему судье, который затем объявляет окончание игры в соответствии с п. 2.22

## **7.2 ПОСЛЕИГРОВАЯ ПРОВЕРКА**

7.21. Пораженные игроки должны немедленно покинуть игровое поле кратчайшим или указанным судьей путем. Пораженные игроки, которые покидают поле, пытаясь скрыть свое поражение от игроков другой команды, или не следуя указаниям судьи о пути выхода, могут получить штраф за продолжение игры в пораженном состоянии.

7.22. Все пораженные игроки каждой команды должны находиться в специально отведенных зонах и не покидать их до подачи команды об окончании игры.

7.22. Все непораженные игроки по окончании игры должны пройти судейский осмотр на выходе с поля. Если при этом будут обнаружены поражения, то будут начисляться штрафные по решению старшего судьи.

7.23. Как минимум, один судья будет назначен для осмотра игроков на выходе с поля.

## **7.3 НЕЯВКА НА ИГРУ**

7.31. Неявка (0 очков) за игру будет записана любой команде, которая вовремя не явится на хронографирование; откажется выйти на поле или за нарушения пп. 5.21 и 5.22, как указано в п. 5.24. В случае, если обе команды не явились на игру или не желают выходить на поле, то неявка записывается обеим.

7.32. Любая команда, вышедшая на поле, которая по расписанию должна была играть против команды, получившей неявку, получает очки за всех сохранных игроков, захват и водружение флага в соответствии с регламентом соревнования.

7.33. Игра в случае отсутствия команды не будет переноситься, за исключением случаев, когда такое отсутствие было вызвано причинами, находившимися полностью вне контроля команды, типа транспортных или погодных задержек.

## **7.4 ОСТАНОВКИ ИГРЫ**

7.41. Игра может быть остановлена только при чрезвычайных ситуациях: травмах, опасной погоде, форс-мажоре или при физическом изменении расположения укрытий и границ поля.

7.42. Игру останавливает только старший судья.

7.43. При остановке игры полевые судьи фиксируют позиции игроков и флагов и завершают игровую процедуру: проверяют игроков и удаляют пораженных до остановки игры, начисляют соответствующие штрафы за действия, произошедшие до остановки игры. Игрок с поражениями может быть оставлен в игре, если полевой судья решит, что эти поражения получены в результате запрещенных действий, приведших к остановке игры. После того, как обстоятельства, вызвавшие остановку игры, преодолены и/или завершились, все флаги и непораженные игроки размещаются на соответствующие позиции полевыми судьями, старший судья возобновляет игру (см. п.2.21).

## **8.0 ИГРОВАЯ**

8.01. Проверку на краску (ПНК) проводят судьи для определения, разбился ли шарик и получил ли игрок поражение.

8.02. ПНК проводятся только по решению судьи - судьи могут, но не обязаны провести ПНК по требованию игрока.

8.03. Судьи обязаны провести ПНК в случае заноса флага на базу и если игрок требует проверить себя.

## **8.1 НЕЙТРАЛЬНАЯ ПНК**

8.11. Судьи должны прикладывать все усилия, чтобы проводить ПНК без объявления игрока нейтральным, тем не менее, судья может проводить нейтральную ПНК по своему усмотрению.

8.12. Игрок с флагом не может быть остановлен и объявлен нейтральным для ПНК.

8.13. Судья, объявивший игрока нейтральным, обозначает свою команду всем игрокам на поле, становясь над игроком, поднимая руку над его головой и сигналом "Нейтральный!". Все игроки на поле обязаны прекратить давление (стрельбу и движение) на игрока, объявленного нейтральным.

8.14. Нейтральный игрок не может играть или получить поражение от противников или от своих.

8.15. Судья может смещать снаряжение нейтрального игрока и/или требовать показать зоны, скрытые от прямого осмотра.

8.16. Игроки, не объявленные нейтральными, могут быть поражены в ходе ПНК.

## **.0 ЯВНЫЕ**

9.01. Явным (очевидным) попаданием считается такое, при котором шар попал в видимые части тела или снаряжения, или такое, которое игрок ощутил. Судья определяет, ощутил ли игрок попадание на основании реакции игрока и места попадания.

9.02. Явным (очевидным) поражением считается такое, при котором шар после попадания оставил пятно краски на видимой части тела или снаряжения.

9.03. Игрок, получивший очевидное поражение, должен немедленно объявить себя пораженным.

9.04. Пораженные игроки должны снять повязку, закрыть ствол чулком или заглушкой, поднять маркер вверх и немедленно покинуть поле кратчайшим путем или по указанию судьи.

9.05. Игроки, получившие очевидное попадание в легко обозримой зоне, не должны требовать проверки на краску, иначе это будет расценено, как продолжение игры.

9.06. Игрок, получивший очевидное поражение в легко обозримой зоне в движении, должен немедленно остановиться и тут же покинуть поле кратчайшим путем.

9.07. Игроки с явными попаданиями, недоступными прямому осмотру (например, спина), могут оставаться в игре, но должны немедленно прекратить стрельбу и потребовать от соратников проверить, разбился ли шар, чтобы определить, поражен он или нет, соратник должен ответить немедленно. Если рядом соратников нет, должен потребовать ПНК у судьи. Если игрок поражен, то он должен объявить себя пораженным и покинуть поле. Если такой игрок не прекратил стрельбу или не обратился к соратникам или судье или соратник не ответил немедленно, то это считается продолжением игры в пораженном состоянии.

## **9.1 НЕЯВНЫЕ**

9.11. Неявными (неочевидными) считаются попадания в игрока и/или снаряжение в зонах, недоступных прямому осмотру, которые игрок не ощутил.

9.12. Игроки с неявными поражениями удаляются с поля без штрафных.

9.13. Если игрок с неявным поражением узнал о нем в результате собственных действий или сообщения соратника или судьи, с этого момента данное поражение считается очевидным.

## **9.2 ПОРАЖЕНИЯ**

9.21. Игрок считается пораженным, если шар, выпущенный из маркера любым непораженным игроком, попал в игрока или в любой предмет, одетый или переносимый игроком и разбился об него. Если шар попал в игрока, в одетое или переносимое снаряжение, но не разбился, то игрок не поражен. Если игрок получил попадание и пятно от пораженного игрока, то игрок не поражен. Если судья не видел выстрела, произведенного непораженным игроком, попавшего и разбившегося об игрока/ снаряжение, но игрок/снаряжение имеет пятно краски, соответствующее попаданию, то судья объявляет такого игрока пораженным. Если пятно краски достаточно густое (не брызги) и размером более 5 рублевой монеты, то оно считается поражением. Если два противостоящих игрока получают попадания одновременно или судья не в состоянии определить, какой из игроков был поражен раньше, оба игрока объявляются пораженными. Судьи будут вытирать брызги или пятна, не являющиеся поражениями, в момент проверки игроков. Никакой игрок не может продолжать игру с пятном краски - не поражением - до того, как пятно будет стерто судьей.

9.22. Игрок считается пораженным, если любая часть его тела или снаряжения выходит за границу поля, в момент такого выхода. Судьи, по своему усмотрению, могут однократно предупредить игрока, если он слишком приближается к границе поля.

9.23. Игроки, не имеющие на левой руке или шее повязки, считаются пораженными.

9.24. Игроки, у которых обнаружены запрещенные правилами предметы или производящие запрещенные действия с маркером (см. п. 3.35), немедленно считаются пораженными.

9.25. Игрок, находящийся на расстоянии более 1.5 метров от любого предмета, с которым он вышел на игру, за исключением шомполов и емкостей для шаров, немедленно считается пораженным.

9.26. Игрок, вторично уличенный в неспортивном поведении после предупреждения судьи, включая агрессивные действия против нейтрального игрока; осознанное уклонение от судьи с целью избежать хронографирования на поле или объявления пораженным; стрельбу в судей; стрельбу в пораженного игрока после судейского предупреждения; использование ПНК с целью избежать проверки себя или соратника или для обнаружения позиции противника; словесного оскорбления судей или противника, будет считаться пораженным.

9.27. Игрок, явившийся инициатором физического контакта с игроком команды соперника, считается пораженным. За грубый физический контакт на игрока и/или команду будет наложен штраф, согласно п. 11.38.

9.28. Игрок, действующий так, что дает основания противнику считать его пораженным, включая объявление себя пораженным, укрывание повязки, подъем маркера выше головы, демонстративное использование заглушки или движение вместе с пораженными, считается пораженным.

9.29. Игроки, чьи маркеры на поле покажут скорость более 295 фпс, считаются пораженными в соответствии с п.3.33 и п. 3.34.

9.30. Игрок может быть объявлен пораженным в результате удаления, наложенного судьей за действия соратников.

9.31. Пораженный игрок обязан сдать повязку ближайшему судье и покинуть поле кратчайшим путем или по указанию судьи.

## **10.0 ФЛАГОНОСЦЫ**

10.01. В ходе игры члены команды не должны прикасаться к своему флагу.

10.02. Игрок должен переносить захваченный флаг видимым образом, не прятать, не закрывать и не прикрываться флагом.

- 10.03 Непораженные игроки могут передавать захваченный флаг друг другу.  
10.04. Игрок, пораженный в ходе переноски флага, должен сдать флаг ближайшему судье и немедленно покинуть поле.  
10.05. Судья, получивший такой флаг, должен доставить его на исходную базу кратчайшим путем максимально быстро.

### **10.1 ВОДРУЖЕНИЕ**

- 10.11. Когда флагоносец касается своей базы, ближайший (флаговый) судья засекает и останавливает время, затем проверяет игрока. Если флагоносец не имеет поражений, водружение засчитывается и игра считается оконченной в момент водружения.  
10.12. Если будет обнаружено, что флагоносец имеет поражение, судья возвращает флаг на место исходной подвески кратчайшим путем.

### **11.0 ПЛЕЙ-ОН**

- 11.01. Плей-он - действия игрока после поражения, включает: стрельбу или иное давление на противника, перемещения (кроме выхода с поля), передача информации словами или жестами соратникам, судьям или противникам (за исключением обозначения себя пораженным), действия, которые могут повлиять или замедлить действия судей или противников; создание помех судьям в проведении проверки на краску или объявления игрока пораженным, разрядка маркера или баллона или передача чего-либо.

### **11.1 ЗАТИРАНИЕ**

- 11.11. Затирание - осознанное удаление или любые действия игрока направленные на удаление краски с тела, одежды или снаряжения как своего, так и других членов команды. Применяется в случае явного попадания.

### **11.2 ПОМЕХИ**

- 11.21. Члены или персонал играющих команд, находящиеся вне поля, влияющие на игру или сообщающие что-либо на поле, будут наказаны, как полевые игроки, при этом с поля будет удален один или более игроков их команды.

### **11.3 НАЗНАЧЕНИЕ ШТРАФОВ**

- 11.31. Судьи должны налагать штрафы за плей-он, затирание, грубый физический контакт.  
11.32. Старший судья определяет оштрафованных игроков при удалении 1+1 или 1+2.  
11.33. Штрафные очки накладывает только старший судья.  
11.34. Судьи предупреждают за: первое агрессивное действие против нейтрального игрока; не использование заглушки вне стрелковых зон; первое использование проверки на краску как тактики; первое неспортивное поведение.  
11.35. Судьи удаляют игрока за: выход за край поля или смещение ограничивающей ленты; неочевидное поражение; нарушения п.3.16; отсутствие маски.  
11.36 Судьи удаляют 1+1 за: наличие инструментов; продолжение игры при явном поражении; вход на поле после поражения; помехи со стороны связанного с играющей командой лица; плей-он; агрессивный физический контакт.  
11.37. Судьи удаляют 1+2 за: продолжение игры с явным поражением, приведшее к изменению хода игры; использование маркеров с нарушениями, указанными в пп 5.21 и 5.22, за затирание и за стрельбу после объявления игрока пораженным или из зоны пораженных.  
11.38. За грубый физический контакт судьи удаляют 1+2, игрок дисквалифицируется до конца турнира с правом замены через 3 игры. Если до конца турнира команде осталось сыграть менее 3 игр, на команду налагается штраф 20 очков за каждую недостающую игру.  
11.39. За выход с поля как непораженного игрока с неявным поражением начисляется 10 штрафных очков; за выход с поля как непораженного игрока с явным поражением – 50 штрафных очков.  
11.4. За превышение скорости на послеигровом хронографировании налагается штраф в размере 1 очко за каждый фпс при скорости от 296 фпс до 305 фпс; в размере 2 очка за каждый фпс при скорости от 306 фпс.

### **11.41 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ШТРАФЫ**

- 11.42. Старший судья может производить удаление 1+1 во время игры или накладывать 10 штрафных очков после игры за: каждое неподчинение требованиям судьи.  
11.43. Если для группового удаления не хватает игроков, накладываются штрафные очки: 15 очков при удалении 1+1; 20 при удалении 1+2 за каждого недостающего игрока.  
11.44. Появление на поле игрока, не имеющего права играть в данной команде (например, из-за принадлежности к судейской бригаде или другой команде), приводит к обнулению всех результатов данной команды, показанных на данном турнире.  
11.45. Поддающаяся противнику команда будет удалена с турнира, всем игравшим в ней в момент нарушения будет пожизненно запрещено участвовать в турнирах «ФЕДЕРАЦИИ».  
11.46. Команда, сговорившаяся с противником о результате игры, будет удалена с турнира, всем игравшим в ней в момент нарушения будет пожизненно запрещено участвовать в турнирах «ФЕДЕРАЦИИ».  
11.47. Решения судей на поле окончательны и не будут изменены после игры, за исключением чрезвычайных ситуаций, указанных в п.7.41, когда такое изменение может быть сделано по решению старшего судьи.  
11.48 Игроку, виновному в нарушении п.4.05, будет запрещено участвовать в данном турнире.

### **12.0 АТРИБУТИКА**

- 12.01 Игроки и команды не должны носить или демонстрировать агрессивные изображения, слова или девизы

в месте проведения турнира.

12.02 Команды и игроки должны воздерживаться от действий, которые могут привести к проблемам для «ФЕДЕРАЦИИ», организаторов или спонсоров, включая осознанное разрушение собственности; стрельбу вне полей и тиров; нарушения общественного порядка.

12.03. Нарушение требований раздела 12 влечет запрет на участие в турнирах «ФЕДЕРАЦИИ» в течение года с момента нарушения для лица или команды.

### **12.1 ВНЕПОЛЕВЫЕ ПРАВИЛА**

12.11. Все команды должны следовать правилам и ограничениям, установленными организаторами.

12.12. Все команды должны собирать и выбрасывать производимый ими на парковке, зоне развертывания и/или полях мусор.

12.13 **ПРАВИЛА МОГУТ БЫТЬ МОДИФИЦИРОВАННЫ.**