

УТВЕРЖДЕН
общим собранием
Региональной физкультурно-спортивной
общественной организации
«Федерация страйкбола Иркутской области»
(Протокол №4 от « 26 » августа 2020г.).



Президент РФСО «ФСИ»

А.В. Мурзенко

ПОЛОЖЕНИЕ

**об организации и проведении страйкбольных соревнований в
Региональной физкультурно-спортивной общественной
организации
«Федерация страйкбола Иркутской области»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Предмет соревнований

1.1.1 Соревнования по страйкболу проходят в формате троеборья и включают три упражнения: «Встречный Бой», «Трудная Мишень», «Тактический Биатлон» либо «Бункер» (по выбору организаторов).

1.1.2 Предметом спортивных соревнований по страйкболу является получение командами максимального количества баллов, присваиваемых по итогам выполненных упражнений.

1.1.3 Содержание упражнений, включающее в себя порядок проведения, продолжительность, разрешенные и запрещенные действия спортсменов и иные необходимые положения, приводится в Разделе «ОПИСАНИЯ УПРАЖНЕНИЙ».

1.2 Характер и система проведения соревнований

1.2.1 Соревнования по страйкболу являются командными и проводятся по двум дисциплинам:

- Соревнования команд из 4-х игроков;
- Соревнования команд из 2-х игроков.

1.2.2 Соревнования строятся по принципу троеборья и состоят из трех упражнений: «Встречный Бой», «Трудная Мишень» и «Тактический Биатлон» либо «Бункер» (по выбору организаторов).

1.2.3 Упражнения «Встречный Бой» и «Трудная Мишень» характеризуются непосредственным противоборством двух команд.

В зависимости от количества команд-участников и решения организаторов для этих упражнений может применяться круговая система с разбиением на подгруппы или олимпийская система.

В ходе проведения упражнений «Встречный Бой» и «Трудная Мишень» проводятся попарные встречи команд. Встреча двух команд состоит из двух и более раундов, после каждого раунда команды меняются сторонами на игровой площадке.

Итогом встречи двух команд в упражнении «Встречный Бой» и «Трудная Мишень» является признание одной команды победившей в данной встрече, а другой проигравшей, либо признание ничейного результата встречи.

Упражнения «Тактический Биатлон» и «Бункер» характеризуются одиночным выполнением командой поставленных организаторами заданий.

Итогом прохождения командой упражнения «Тактический Биатлон» либо «Бункер» является суммарное время, затраченное командой на выполнение заданий, с учетом штрафных санкций за невыполненные либо неправильно выполненные задания.

1.2.4 Допускается проведение соревнований с одним упражнением, при этом начисление баллов в общий рейтинг команд по итогам соревнования происходит по принципу равенства весов всех трех упражнений.

1.3. Характеристика места проведения соревнования и оборудования

1.3.1 Соревнования проводятся на различных площадках: в упражнениях «Тактический биатлон» или «Бункер» допускается многоуровневая площадка с ровным покрытием, в упражнениях «Встречный бой» и «Трудная мишень» допускается многоуровневая площадка с различным типом покрытий). Площадь спортивных площадок для каждого из трех упражнений должна 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 (зависит от упражнения).

1.3.2 Спортивное оборудование состоит из укрытий, мишеней, устройства для фиксации захвата командой контрольной зоны, таймеров для замера времени, отведенного на «оживление» игроков.

В качестве вспомогательного оборудования организаторы могут выдавать игрокам лодеры для перезарядки между выполнениями упражнения и для упрощения подсчета шаров.

Допустимо использование электронных мишеней для звукового и светового обозначения попадания, а также для замера общего времени прохождения упражнения командой.

Судьи используют в своей работе таймеры и шахматные часы для фиксации времени выполнения упражнения.

Площадки и оборудование, с которыми контактируют игроки во время выполнения упражнений, должны исключать острые травмоопасные выступы.

Детальные описания и параметры оборудования зависят от упражнения и содержатся в разделе «ОПИСАНИЯ УПРАЖНЕНИЙ».

1.4 Характеристики спортивного инвентаря игроков.

1.4.1 Общее название используемого в страйкболе оружия – привод.

Привод - техническое средство поражения игроков и мишеней внешне схожее с реальным стрелковым оружием, стреляющее цельными пластиковыми шарами диаметром 6 мм и массой от 0,2 до 0,5 гр.

Существуют различные принципы действия страйкбольного привода: электропневматический, 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 скорость вылета из ствола привода шара массой 0,2 г. К соревнованиям допускаются приводы со скоростью вылета шара весом 0,2 г не более 125 м/с.

Запрещено использовать приводы, не имеющие действующего механизма предохранителя.

1.4.2 Спортивный инвентарь спортсмена-страйкболиста состоит из следующих видов оружия:

- Основное оружие: Карабин/винтовка/ружье/пистолет-пулемет: Внешне схожий с боевым оружием привод, имеющий или не имеющий возможность ведения автоматического огня.

- Вторичное оружие: Пистолет: Внешне схожий с боевыми пистолетами привод, не имеющий возможности ведения автоматического огня.

- Игровой нож: Легко гнущийся макет холодного оружия общей длиной не более 330мм не имеющий острых граней и сделанный из резины или мягкого пластика.

1.4.3 Список используемого в упражнениях инвентаря утверждается в Положении о мероприятии.

1.4.4 Судьи имеют право в любое время провести осмотр/хронометраж инвентаря спортсмена и сопутствующего снаряжения для проверки их соответствия настоящим Правилам и Положению о мероприятии.

Если что-либо из вышеперечисленного инвентаря вышедшего на упражнение игрока признано судьей несоответствующим Правилам и Положению о мероприятии, то команде спортсмена выносится предупреждение, и спортсмен не допускается к выполнению упражнений до приведения своего инвентаря в соответствие Правилам.

Замена оружия разрешена только между упражнениями. Получаемое игроком в результате замены оружие должно пройти хронометрирование и быть маркированным.

В случае неисправности оружия, возникшей во время выполнения упражнения, игрок обязан продолжить выполнение упражнения с оставшимся исправным оружием, либо признать поражение.

Запрещено использования более 6 магазинов основного оружия и 3 магазинов вторичного оружия в каждом упражнении.

Спарки магазинов запрещены.

Емкость магазинов основного оружия не ограничена, но в каждый из магазинов разрешено заряжать не более 30 шаров перед каждым упражнением (погрешность +3 шара).

В случае использования вторичного оружия количество шаров, заряженных в магазины вторичного оружия, вычитается из числа шаров, заряжаемых в основное оружие.

После выполнения спортсменом упражнения, он обязан вытащить магазины из основного и вторичного оружия. В том случае, если между упражнениями игрок будет замечен с оружием с вставленным магазином, ему объявляется предупреждение одним из старших судей упражнений или главным судьей.

1.5 Характеристики спортивной экипировки игроков

1.5.1 Обязательным условиям допуска участника к соревнованию является наличие:

- защиты глаз в виде очков или маски (выдерживающих попадание шара на скорости 150 м/с);
- защиты лица в виде металлической или пластиковой маски;
- головного убора;
- перчаток.

1.5.2 Допускается ношение военной формы любой расцветки.

1.5.3 Допускается ношение верхней одежды с коротким рукавом (футболки).

1.5.4 Допускается военная и спортивная обувь.

1.5.5 Допускается использование разгрузочных жилетов, ременно-поясных систем, дополнительных систем размещения боеприпасов.

1.5.6 Допускается ношение налокотников и наколенников.

1.5.7 Одежда игрока, не должна иметь разрезов и разрывов, должна подходить по размеру и не должна быть слишком свободной.

1.6 Требования к участникам соревнований

1.6.1 К участию в соревнованиях допускаются:

- совершеннолетние игроки любого пола (от 18 лет и старше);
- несовершеннолетние участники любого пола от 14 до 18 лет - допускаются в присутствии одного или обоих родителей, законных представителей несовершеннолетнего, или же тренера команды несовершеннолетних участников при условии наличия письменного разрешения законных представителей несовершеннолетнего на участие в данных соревнованиях.

1.6.2 В случае участия в соревнованиях нескольких команд, состоящих полностью из женщин либо несовершеннолетних участников, в соревновании могут быть выделены категории «Женщины» и «Юниоры». В этом случае по этим категориям соревнования проводятся в отдельном режиме со своим графиком и рейтингом.

Возможно участие женских и юниорских команд в общей с мужскими командами категории по их желанию.

Смешанные команды участвуют в общей категории соревнований.

Требования по здоровью – наличие справки по форме 086у.

1.7 Состав команд, принципы замены игроков.

1.7.1 Команды могут состоять из 2 или 4 игроков (в соответствии с Положением о соревновании).

1.7.2 Разрешается наличие до 2 запасных игроков для команд из 4 игроков и 1 запасной игрок для команд из 2 игроков.

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

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

Смена игроком команды может осуществляться только между соревнованиями. В этом случае игрок обязан предупредить прежнего капитана команды о своем переходе в другую команду.

1.7.5 Участники соревнований обязаны знать и строго выполнять настоящие Правила и Положение о мероприятии.

1.7.6 Во время выполнения упражнения участникам запрещено:

- дискутировать, спорить с другими игроками или судьей;
- вести разговоры, не относящиеся непосредственно к выполнению упражнения;
- будучи пораженным или запасным игроком, давать какие-либо подсказки, советы, предупреждения другим участникам, выполняющим упражнение.

1.8 Обязанности капитанов команд.

1.8.1 В каждой команде один из числа заявленных игроков должен быть назначен капитаном. Капитан команды представляет команду и несет ответственность за соблюдение игроками команды Правил и Положения о соревновании.

1.8.2 Если капитан по каким-либо причинам не может выйти на игру, он должен назначить игрока, который будет исполнять обязанности капитана.

1.8.3 Капитан команды представляет команду на совещаниях и жеребьевке.

1.8.4 Только капитан команды имеет право:

- подписывать игровой протокол;
- обращаться за разъяснениями по поводу правильности трактовки и применения правил судьями;
- подавать протесты апелляции после выполнения упражнений.

1.9 Определение победителей соревнований и распределение мест

1.9.1 Во время проведения упражнений соревнования спортивные судьи действуют в соответствии с правилами проведения упражнений (см. раздел «Описания упражнений») и с процедурами фиксации поражения игроков и мишеней и вынесения предупреждений игрокам (см. раздел «Процедуры»). Все вынесенные предупреждения игрокам команд фиксируются секретарем соревнований.

1.9.2 По итогам выполнения каждого упражнения выстраивается распределение мест команд в данном упражнении и каждой команде присваивается количество баллов, определяемое по принципу обратного счета: команда, занявшая первое место в упражнении, получает максимальное количество баллов, равное числу команд-участниц; команда, занявшая последнее место в упражнении, получает один балл.

1.9.3 Определение победителей соревнования и распределение мест по итогам всего соревнования производится по сумме баллов команд, набранных в трех упражнениях: чем больше сумма, тем выше место команды в итоговом рейтинге соревнования.

1.9.4 В случае если по итогам трех упражнений у двух или более команд оказалось одинаковое количество баллов, вступают в силу дополнительные факторы оценки.

Основным дополнительным фактором для присвоения команде места в общем рейтинге соревнования является суммарное количество предупреждений, вынесенных игрокам команды во время выполнения всех упражнений: преимущество имеет команда с меньшим суммарным количеством предупреждений.

1.9.5 По итогам соревнования команды получают баллы в общий рейтинг команд по описанному выше принципу обратного счета. В зависимости от уровня соревнований и количества упражнений назначается вес зачисления баллов за соревнование в общий рейтинг команд.

2. ПРОЦЕДУРЫ

2.1 Процедура выпуска Положения о мероприятии

2.1.1 Положение о мероприятии публикуется на сайте Федерации страйкбола и на страницах Федерации страйкбола в социальных сетях ВКонтакте не менее чем за 30 дней до даты проведения соревнования и должно содержать следующую информацию:

- дата проведения соревнования;
- место проведения соревнования;
- контактные данные организатора соревнования;
- состав судейской коллегии; - состав упражнений;
- категории участников и ограничения по количеству команд в категориях;
- способ регистрации;
- дата окончания регистрации;
- график соревнования.

2.1.2 Положение о мероприятии составляется в соответствии с распорядительными документами того субъекта Российской Федерации, в котором данное соревнование проходит.

2.2 Процедура принятия решения о допуске команд к соревнованию

2.2.1 По итогам регистрации команд на указанном в Положении о соревновании источнике и в указанные сроки оргкомитет соревнований проверяет соответствие зарегистрированных команд заявленным в Положении категориям и их готовность к участию в соревновании. Для этого представители оргкомитета связываются с капитанами команд и получают от них необходимые сведения.

2.2.2 Оргкомитет соревнований вправе не допустить зарегистрировавшуюся команду без объяснения причин недопуска.

2.2.3 Список допущенных к соревнованию команд публикуется на указанных выше источниках не позднее чем за 3 дня до проведения соревнования.

2.3 Процедура жеребьевки команд

2.3.1 После формирования списка допущенных к соревнованию команд в соответствующих категориях проводится жеребьевка команд.

2.3.2 Жеребьевка проводится в присутствии как минимум двух членов оргкомитета соревнования, которые отвечают за корректность, объективность и беспристрастность условий жеребьевки.

2.3.3 Процесс жеребьевки записывается на видео и выкладывается в указанных источниках не позднее чем за 2 дня до проведения соревнования.

2.4 Процедура хронометрирования приводов и их маркировки

2.4.1 Хронометрирование основного и вторичного оружия игроков проводится в соответствии с графиком проведения соревнований, указанным в Положении о соревновании.

2.4.2 Организаторы соревнований должны предусмотреть зону проведения хронометрирования и необходимое количество хронометристов и хронометров для комфортного и своевременного прохождения всеми игроками замеров скорости вылета шаров из их оружия.

2.4.3 Всё прошедшее хронометрирование оружие маркируется специальными метками, исключающими возможность быстрой подделки.

2.4.4 Организаторы должны предусмотреть возможность проведения хронометрирования и маркировки в ходе проведения соревнований, когда игроку может потребоваться замена оружия.

2.5 Организаторы должны осмотреть все используемые игроками снаряжение на предмет их соответствия требованиям, указанным Положении о мероприятии.

2.6 Процедура фиксации поражения игрока

2.6.1 Фиксация поражения игрока производится игроками и судьями в результате визуального наблюдения за игроком и попадающими в него шарами.

2.6.2 Поражением игрока считается попадание шара в любую часть тела (независимо от защиты). Попадание шара в используемое (находящееся в руках) оружие поражением не считается.

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

2.6.4 Игроки обязаны следить за попаданиями в них шаров.

2.6.5 В случае если игрок ощутил попадание в него шара, он поднимает руку в знак признания поражения, после чего как можно скорее покидает игровую зону. Если судьи согласны с этим поражением, то никаких дополнительных сигналов остальным игрокам на площадке не дается.

Судья может не признать поражение игрока (ошибочные ощущения попадания, попадание от выстрела уже пораженного игрока 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. После этого указанный игрок обязан как можно скорее покинуть игровую зону без каких-либо споров и пререканий с судьей.

2.6.6 Допускается поражение игроков команды противника с помощью игрового ножа. При этом нож должен находиться в руке поражающего игрока (запрещено метание ножа, использование его на оружии в качестве штыка и т.п.). Поражением игрока ножом считается касание ножом любой части его тела (независимо от защиты). Попадание ножа в используемое (находящееся в руках) оружие поражением не считается. Допускаются только касания противника «лезвием» игрового ножа; запрещены удары ножом или кулаком, в котором нож находится.

Фиксация поражения игрока ножом производится по тем же правилам, что и фиксация поражения шаром.

2.6.7 В целях безопасности запрещена стрельба и действия ножом в зону, находящуюся вне поля зрения игрока.

2.7 Процедура фиксации поражения мишени

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

2.7.2 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 руками либо оружием (исключение – специальные мишени для игровых ножей), а также стрелять по мишеням команды-противника.

2.7.3 Пораженной считается мишень, находящаяся в состоянии пораженной мишени.

2.8 Процедура вынесения предупреждений игрокам

2.8.1 Предупреждение игроку уполномочен выносить только старший судья упражнения. Линейные судьи могут предлагать старшему судье вынести игроку предупреждение с пояснением, за что предупреждение должно быть вынесено.

2.8.2 Поводом для вынесения игроку предупреждения могут быть следующие действия:

- систематическое непризнание игроком поражений;
- ведение стрельбы либо действия ножом в ненаблюдаемую игроком зону;
- физический контакт с противником и его оружием (приводом);
- превышение предела использования игровых ножей (допускаются только касания «лезвием» игрового ножа, запрещены удары ножом или кулаком, в котором нож находится);
- некорректное поведение игрока: пререкание с судьей, пререкание с другими игроками; нецензурная брань;
- подсказки игроку со стороны зрителей – болельщиков.

2.8.3 По итогам вынесения предупреждений действуют следующие штрафные санкции:

- после второго предупреждения игрок удаляется из раунда без замены;

- после третьего предупреждения игрок удаляется из состава участников соревнований, при этом команда может заменить удаленного игрока на запасного (см. раздел «Состав команд, принципы замены игроков).

2.8.4 Вынесенные предупреждения игрокам команды фиксируются секретарем и влияют на конечный рейтинг команд в соревновании в качестве дополнительного фактора оценки.

2.9 Процедура ведения протоколов и порядок их хранения

2.9.1 В ходе выполнения упражнений ведутся протоколы установленного образца (см. Приложения к настоящим Правилам).

2.9.2 Ответственным за ведение протоколов и за их подписание у старшего судьи упражнения является секретарь упражнения.

2.9.3 После окончания соревнования протоколы хранятся в Федерации страйкбола (ее региональном отделении) в течение 3-х лет после проведения соревнований.

2.10 Организаторы должны предусмотреть наличие подготовки у членов оргкомитета по оказанию первой помощи, наличие аптечки.

2.11 Процедура подведения итогов соревнований и награждения победителей и участников

2.11.1 По окончании выполнения командами всех упражнений комиссия в составе председателя оргкомитета соревнований, главного судьи соревнований и старших судей упражнений подводят итоги соревнования на основе рейтингов команд в упражнениях методом обратного счета. В случае, если две или более команд набирают одинаковое количество баллов, вступают в силу дополнительные факторы: количество предупреждений у команды и др.

2.12 Процедура подачи протестов и апелляций

2.12.1 Протест подается капитаном команды по окончании выполнения упражнения (раунда) старшему судье упражнения в течение времени, отведенного на подготовку выполнения упражнения (раунда) следующей командой.

2.12.2 Старший судья упражнения может назначить переигровку упражнения (раунда). В случае если решение старшего судьи упражнения не удовлетворило команду, подававшую протест, решение старшего судьи можно оспорить путем подачи апелляции главному судье соревнований по окончании выполнения упражнения всеми командами.

2.12.3 Главный судья может назначить переигровку как одного из раундов, так и всего упражнения.

3 ПЕРСОНАЛ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЙ ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ

3.1 В состав, обеспечивающий подготовку и проведение соревнования, входят: оргкомитет соревнований, судейская коллегия, врач соревнований, техники, представитель владельца/арендатора площадки (помещения), где проходят соревнования.

3.2 Оргкомитет соревнования

3.2.1 В состав Оргкомитета соревнования входят: Председатель, члены оргкомитета, секретарь соревнований, секретари упражнений.

Председатель Оргкомитета является уполномоченным представителем юридического лица – Организатора соревнований.

Члены Оргкомитета должны иметь опыт проведения спортивных соревнований и исполнять обязанности по подготовке и проведению соревнования.

В состав членов Оргкомитета могут входить члены судейской коллегии.

В обязанности Оргкомитета входят все вопросы по подготовке и проведению соревнования и подведению итогов соревнования.

Численность Оргкомитета определяется Председателем в зависимости от масштаба соревнования.

Состав Оргкомитета соревнования должен быть согласован с руководством Федерации страйкбола (руководством регионального отделения Федерации страйкбола).

3.3 Судейская коллегия

3.3.1 В состав Судейской коллегии входят: Главный судья соревнований, три Старших судьи упражнений, линейные судьи упражнений.

3.3.2 Минимальное количество линейных судей:

- упражнение «Встречный Бой» - 4 линейных судьи;
- упражнение «Трудная Мишень» - 4 линейных судьи;
- упражнение «Тактический Биатлон» / «Бункер» - 1 линейный судья.

При необходимости роль линейного судьи в упражнении может выполнять Старший судья упражнения.

Конкретное количество линейных судей зависит от масштаба соревнования и возможности/необходимости их подмены.

3.3.3 Состав Судейской коллегии назначается Председателем Оргкомитета соревнования.

3.4 Врач соревнования:

- 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 соревнования;
- перед соревнованием проводит внешний осмотр участников, обращая внимание на их физическое состояние;
- осуществляет медицинское наблюдение за игроками в процессе соревнования, оказывает помощь при травмах и заболеваниях;
- определяет возможность спортсмена продолжать выполнение упражнения либо дальнейшего участия в соревновании и сообщает об этом старшему судье упражнения;
- при необходимости организует взаимодействие со службой «Скорой помощи».

3.5 Технический состав

3.5.1 Оргкомитет должен предусмотреть необходимое количество техников, имеющих навыки подготовки и установки оборудования и его замены/ремонта в ходе проведения соревнования.

3.5.2 В число обязанностей технического состава входит также хронометрирование оружия игроков перед соревнованием и в ходе его проведения (если потребуется), фотографирование и видеозапись всех этапов проведения соревнования.

3.6 Иллюстрации, образцы отчетных документов

Примеры Положений, протоколов, заявок – в Приложениях к настоящим Правилам.

4. ОПИСАНИЯ УПРАЖНЕНИЙ

4.1 Упражнение «Встречный Бой»

4.1.1 Описание игровой площадки и оборудования

От центра на одинаковом расстоянии разнесены базы команд, отгороженные укрытиями. Рядом с базами находятся линии, которые запрещено пересекать игрокам противоположной команды.

В центре зала расположена контрольная зона с постаментом и закрепленной на нем кнопкой фиксации захвата контрольной зоны.

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

- кнопка фиксации;
- звонок;
- электрическая схема, передающая сигнал с кнопки фиксации на звонок;
- шахматные часы;
- красный флажок.

4.1.2 Оборудование подсчета времени оживания игрока на базе представляет из себя таймер, обеспечивающий замер интервала установленного времени.

4.1.3 Используемый игроками инвентарь прописывается в Положении о проведении мероприятия.

4.1.4 Порядок выполнения упражнения

Участники встречи: две команды по равному количеству человек. Для идентификации игроков на площадке каждый игрок команды должен быть промаркирован одним из четырех цветов (красный, синий, желтый, зеленый) - маркировка наносится на обе руки игроков между локтем и предплечьем либо на головной убор.

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». Раунд заканчивается по команде «Стоп раунд».

Целью каждого раунда является захват и удержание контрольной зоны в течение оговоренного в Положении о мероприятии времени. В случае если в течении одной минуты, начиная со старта раунда, ни одна из сторон не захватывает контрольную зону, раунд объявляется ничейным.

Захват контрольной зоны командой происходит при нажатии непораженным игроком команды кнопки фиксации на постаменте, что сопровождается звуковым сигналом для судей и игроков. Линейный судья визуально оценивает корректность захвата и дает сигнал старшему судье и игрокам с помощью красного флажка, 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.

Поражение игрока происходит в соответствии с разделом «Процедура фиксации поражения игрока».

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

Выпускающие судьи фиксируют общее количество оживаний игроков команды в течении раунда и по окончании раунда сообщают его старшему судье. Встреча состоит из двух раундов для круговой системы либо проводится до двух побед в раундах для олимпийской системы (плей-офф).

После каждого раунда команды меняют стороны на игровой площадке.

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).

4.1.5 Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует минимум 4 судьи – Старший, линейный и 2 выпускающих.

К ним могут добавляться от двух до четырех линейных судей.

В обязанности судей входит: следить за выполнением правил, визуально фиксировать процесс захвата контрольной зоны, фиксировать поражения игроков и при необходимости объявлять об этом.

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

Старший судья следит за всеми действиями участников, ведет отсчет времени и объявляет о начале и окончании упражнения, выносит предупреждения игрокам в соответствии с Процедурой вынесения предупреждения игрокам (см. раздел «Процедуры»).

4.1.6 Ограничение по времени Ограничение времени на прохождение маршрута определяется организаторами в Положении о соревновании.

4.1.7 Порядок начисления очков и распределения мест команд по итогам упражнения

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

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 идет личная встреча между командами, затем меньшее суммарное количество оживаний в течение выполнения всего упражнения.

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

4.2 Упражнение «Трудная Мишень»

4.2.1 Описание игровой площадки и оборудования

Площадка представляет собой квадрат размером 10х10 м, по углам которого перпендикулярно к осевой линии стоят укрытия размером 1,5х2 м (ШхВ).

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 2 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. Ширина продольных зон – 1 метр.

4.2.2 Порядок выполнения упражнения

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

В дисциплине «4 игрока» 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.

Стартовая позиция: игроки стоят в центре площадки вокруг бухты колес, ладони на верхнем крае бухты колес, ступни направлены в сторону шин. Оружие находится на полу за укрытиями, рукояткой к щиту, с включенными предохранителями. Один магазин расположен отдельно от оружия, верхней частью к щиту.

По стартовому сигналу старшего судьи игроки разбегаются по своим укрытиям, берут оружие, примыкают лежащие на полу магазины и начинают стрельбу.

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

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

Пораженной считается только упавшая мишень (поворот мишени не считается ее поражением).

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

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

Поражение игрока происходит в соответствии с разделом «Процедура фиксации поражения игрока».

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

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

В случае равного количества оставшихся игроков команд и пораженных мишеней встреча признается ничейной.

4.2.3 Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует минимум 5 судей – Старший и 4 линейных.

К ним могут добавляться от двух до четырех боковых судей.

В обязанности судей входит: следить за выполнением правил, фиксировать поражения игроков и мишеней, при необходимости объявляя об этом.

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

Старший судья следит за всеми действиями участников, ведет отсчет времени и объявляет о начале и окончании упражнения, выносит предупреждения игрокам в соответствии с Процедурой вынесения предупреждения игрокам (см. раздел «Процедуры»).

4.2.4 Ограничение по времени Ограничение времени на прохождение маршрута определяется организаторами в Положении о соревновании.

4.2.5 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 количество пораженных мишеней противника, которое является дополнительным показателем команды.

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

Если по итогам двух раундов победу одержали пары разных команд, то победитель встречи определяется по дополнительному показателю: у какой команды суммарно больше пораженных мишеней, та и считается победителем встречи, и ей присваивается 3 очка.

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

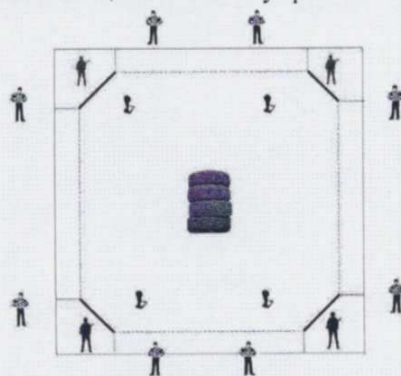
В случае применения олимпийской системы (плей-офф) встреча проводится до 2-х побед в раундах, т. е. возможен 3-й раунд во встрече. При этом для участия в 3-м раунде капитаны команд формируют пары по своему усмотрению.

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 идет личная встреча между командами, затем большее суммарное количество пораженных мишеней в течение выполнения всего упражнения.

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

Схема примерного расположения позиций в начале упражнения:



4.3 Упражнение «Тактический Биатлон»

4.3.1 Описание игровой площадки и оборудования

Упражнение «Тактический Биатлон» допускается проводить на многоуровневых площадках с 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 (для команд из 4-х человек и если это предусмотрено организаторами); граница зоны смены пар обозначена хорошо различимой линией.

Стрелковый рубеж: Рубеж, на котором находятся мишени, которые надо поразить из основного оружия.

Пистолетный рубеж: Рубеж, на котором находятся мишени, которые надо поразить из пистолета.

Гранатный рубеж: Рубеж, с которого участники метают гранату.

Ножевой рубеж: Рубеж, на котором участники ножом фиксируют попадание по манекену.

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

Стартовый и финальный рубежи: Рубеж, с которого стартуют участники и в который, соответственно, 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. Пораженной считается только упавшая мишень (поворот мишени не считается ее поражением).

Фотографии мишеней должны быть приведены организаторами в Положении о соревновании.

4.3.2 Используемый игроками инвентарь

В упражнении «Тактический Биатлон» допускаются к использованию игроками все виды оружия, указанные в разделе «Характеристики спортивного инвентаря игроков» и обладающие описанными в этом разделе характеристиками.

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревновании, вводится список обязательного для данного упражнения оружия.

4.3.3 Порядок выполнения упражнения

К упражнению допускаются команды из нескольких участников (в зависимости от дисциплины, по которой проводятся соревнования).

В дисциплине «4 игрока» капитаны назначают в командах пары игроков, которые последовательно проходят все упражнение либо его часть (смена пар происходит в зоне смены пар - примерно на середине маршрута); их результаты складываются для подсчета общего времени команды с учетом штрафов.

Перед выполнением упражнения участники могут ознакомиться с маршрутом. Время и порядок ознакомления с маршрутом определяются организаторами в Положении о соревновании.

До команды «старт» оба участника становятся на стартовый рубеж. При этом обе руки участников должны быть свободны и опущены вниз. Основное оружие висит на ремне или лежит на полу и находится на предохранителе. По команде «старт» разрешается примкнуть магазины, снять оружие с предохранителя и начать стрельбу или движение в зависимости от схемы маршрута.

Участники могут вести стрельбу, только одновременно находясь в пределах одного рубежа. Нахождение части одной стопы участника за внешней границей рубежа в момент стрельбы им или напарником считается заступом. Нахождение обеих стоп участника целиком за линией рубежа в момент стрельбы напарником считается разрывом. Нахождение обеих стоп участника целиком за линией рубежа в момент его собственной стрельбы считается разрывом и дополнительно наказывается предупреждением.

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. Но только в пределах любого рубежа. Потеря части инвентаря или снаряжения вне рубежа приводит к штрафу.

Смена пар (если предусмотрена организаторами) происходит в зоне смены пар. Сменяющая пара находится в стартовой позиции – обе руки участников свободны и опущены вниз, оружие на предохранителе – и приступает к выполнению упражнения только тогда, когда оба игрока сменяющей пары заходят в зону смены пар. После смены пар игроки первой пары остаются в зоне смены пар, ставят оружие на предохранитель, отмыкают магазины и хранят молчание до окончания выполнения упражнения их командой.

Маршрут оканчивается, когда оба участника заходят на финальный рубеж. В отдельных случаях участники поражают находящуюся там финальную мишень.

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

4.3.4 Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует Старший судья.

К нему может добавляться отдельный судья-хронометрист.

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

Старший судья объявляет о начале и окончании упражнения, следит за всеми действиями участников, выносит предупреждения игрокам в соответствии с Процедурой вынесения предупреждения игрокам (см. раздел «Процедуры»).

4.3.5 Ограничение по времени Ограничение времени на прохождение маршрута определяется организаторами в Положении о соревновании.

4.3.6 Порядок подсчета времени и распределения мест команд по итогам упражнения

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

Штрафы исчисляются количеством секунд, добавляемых к замеренному хронометристом времени прохождения командой маршрута, в соответствии с таблицей штрафов:

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

Итоговый результат команды и вынесенные предупреждения вносятся секретарем упражнения в протокол и подписываются старшим судьей упражнения «Тактический Биатлон» и капитаном команды. По окончании выполнения упражнения всеми командами протоколы предоставляются секретарю соревнований.

4.4 Упражнение «Бункер»

4.4.1 Описание игровой площадки и оборудования

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

Огневая площадка: ровное пространство размером 3 на 3 метра, ограниченное четырьмя квадратными щитами 1,5х1,5 метра.

Сектор ведения огня: 270 градусов от центра игровой площадки.

Сектор безопасности: закрытый для стрельбы сектор размером 90 градусов от центра игровой площадки – обозначается яркой лентой или иными приспособлениями.

Огневые позиции: внутри огневой площадки находятся четыре или две (в зависимости от дисциплины) автомобильные шины посадочного диаметра не менее 14 дюймов. Расположение шин внутри огневой площадки определяется старшим судьей упражнения непосредственно перед началом соревнований. Каждая шина – отдельная огневая позиция одного игрока. Ведение игроком огня с любой другой позиции запрещается.

Стартовые позиции: места старта игроков – размещаются в секторе ведения огня. Обозначаются на полу яркими линиями или другими хорошо видимыми приспособлениями. Расположение стартовых позиций на площадке определяется старшим судьей упражнения непосредственно перед началом соревнований. Стартовые позиции делятся на: «командирскую» (место старта капитана команды), «парную» (на момент старта на позиции находятся два бойца) и «одиночную». Допускается размещать стартовые позиции на уровнях, отличающихся от уровня огневой площадки.

4.4.2 В упражнении «Бункер» допускаются к использованию игроками все виды оружия, указанные в разделе «Характеристики спортивного инвентаря игроков» и обладающие описанными в этом разделе характеристиками.

4.4.3 Порядок выполнения упражнения

К упражнению допускаются команды из 4-х либо 2-х участников (в зависимости от дисциплины, по которой проводятся соревнования).

Перед выполнением упражнения участники не должны знать, где располагаются мишени. 25

Задача упражнения - в кратчайший срок «одиночным» огнем поразить все мишени (фотографии мишеней приводятся организаторами в Положении о соревновании).

Выполнение упражнения: бойцы занимают места на стартовых позициях, оружие на предохранителе и подают команду судьей: «Готовы».

Время от захода игроков на игровую площадку и до подачи ими сигнала «готовы» не должно превышать 60 секунд. При этом судьи на площадке должны быстро и четко проинструктировать игроков, где находятся соответствующие стартовые позиции. 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 занять огневые позиции, снять оружие с предохранителя и открыть огонь. Допускается вести огонь только в одиночном режиме. Обязательное условие: к моменту первого выстрела все бойцы должны находиться на огневых позициях (стоять обеими ногами на шинах). Менять огневую позицию или сходить с нее до сигнала «чисто» - запрещается и штрафуются.

Распределение направлений ведения огня в рамках сектора ведения огня, порядок поражения мишеней не регламентируется и зависит от выбранной командой тактики.

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

4.4.4 Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует Старший судья.

К нему может добавляться отдельный судья-хронометрист.

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 в соответствии с Процедурой вынесения предупреждения игрокам (см. раздел «Процедуры»).

4.4.5 Ограничение по времени

4.4.6 Ограничение времени на прохождение маршрута определяется организаторами в Положении о мероприятии.

4.4.7 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 штрафов:

Наименование ошибки игрока/команды	Штраф
Каждая непораженная на момент остановки секундомера мишень или мишень, пораженная после сигнала «чисто»	5 секунд
Каждое положение, при котором игрок с момента стартового свистка и до остановки секундомера одной ногой коснулся пола, считается «заступом»	5 секунд
Каждое положение, при котором игрок с момента стартового свистка и до остановки секундомера двумя ногами коснулся пола, считается «разрывом»	10 секунд
Каждый выстрел в сектор безопасности	15 секунд
Нарушение конфигурации площадки: сдвиг щита или огневой позиции (шины)	20 секунд

Итоговый результат команды и вынесенные предупреждения вносятся секретарем упражнения в протокол и подписываются старшим судьей упражнения «Бункер» и капитаном команды. По окончании выполнения упражнения всеми командами протоколы предоставляются секретарю соревнований.

Протокол упражнения "Трудная Мишень"
"наименование соревнований"

Место проведения соревнований
Организатор проведения

Дата проведения:

№	время	Команда	РЕЗУЛЬТАТ						ИТОГ	
			сторона	баллы	мишени	сторона	баллы	мишени	баллы	мишени
1			син			красн				
			красн			син				
2			красн			син				
			син			красн				
3			красн			син				
			син			красн				
4			син			красн				
			красн			син				
5			син			красн				
			красн			син				
6			син			красн				
			красн			син				
7			красн			син				
			син			красн				
8			красн			син				
			син			красн				
9			син			красн				
			красн			син				
10			красн			син				
			син			красн				

сторона	баллы	мишени
син		
красн		

Судья упражнения

Секретарь

Итоговый протокол упражнения "Трудная Мишень" "наименование соревнований"

место проведения соревнований
организатор соревнований

Дата проведения:

№	Команда	Итог баллы	Итог мишени	Итоговое место
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Судья упражнения

Секретарь

Протокол упражнения "Тактический Биатлон"
"наименование соревнований"

место проведения соревнований
организатор соревнований

Дата проведения:

№	Команда	Время	Штрафы, сек					Итоговое время	Место
			мишени, 10	гранаты, 15	разрывы, 10	сдвиг	заступ, 5	итого	
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Судья упражнения

Секретарь

Протокол упражнения "Встречный Бой"
"наименование соревнований"

место проведения
 организатор соревнований

Дата проведения:

№	время	Команда	РЕЗУЛЬТАТ						ИТОГ	
			сторона	итог	оживления	сторона	итог	оживления	баллы	оживления
1			син			красн				
			красн			син				
2			красн			син				
			син			красн				
3			син			красн				
			красн			син				
4			красн			син				
			син			красн				
5			красн			син				
			син			красн				
6			син			красн				
			красн			син				
7			красн			син				
			син			красн				
8			красн			син				
			син			красн				
9			красн			син				
			син			красн				
10			син			красн				
			красн			син				

бой за 3 место
 тайм-аут 5 мин

финал
 тайм-аут 5 мин

Судья упражнения

Секретарь

Итоговый протокол упражнения "Встречный Бой"

"наименование соревнований"

место проведения соревнований

организатор соревнований

Дата проведения:

№	Команда	Итог баллы	Итог оживления	Итоговое место
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Судья упражнения

Секретарь

**Итоговый протокол
"наименование соревнований"**

место проведения соревнований

организатор соревнований

Дата проведения:

№	Команда	Биатлон	Встречный бой	Трудная мишень	Итоговый балл	Место
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Главный судья

Старший секретарь

Протокол предупреждений

"наименование соревнований"

место проведения соревнований
организатор проведения соревнований

Дата проведения:

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

Главный судья

Секретарь