

СОГЛАСОВАНО

И.о. директора МБУ НГО «Центр развития физической культуры и спорта»

А.Н. Абрамова

«03» сентября 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ ДО НГО «Детско-юношеский центр патриотического воспитания имени Героя Российской Федерации Туркина А.А.»

А.Н. Огородникова

«03» сентября 2024 г.



**Положение
о проведении открытого турнира по спортивному пейнтболу
«Линия огня»**

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- популяризация спортивного пейнтбола;
- воспитание патриотизма, гражданской ответственности у учащихся;
- мотивация и формирование интереса к профессии Защитника Отечества.

2. МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

- 2.1. Турнир проводится 5 октября 2024г. в г. Новая Ляля, МБУ НГО «Центр развития физической культуры и спорта», ул. Лермонтова, 52.
- 2.2. Сбор команд в 10-00. Начало соревнований в 11-00.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ И РУКОВОДСТВО ТУРНИРА

- 3.1. Организацию и руководство турнира осуществляют МАОУ ДО НГО «Детско – юношеский центр патриотического воспитания имени Героя Российской Федерации Туркина А.А.», МБУ НГО «Центр развития физической культуры и спорта».
- 3.2. Главный судья: Устинов Дмитрий Вячеславович

4. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

- 4.1. К участию в турнире допускаются команды военно-патриотических клубов и юнармейских отрядов (юноши и девушки с 14 лет), не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья, подавшие предварительную заявку установленного образца, прошедшие процедуру регистрации, а также ознакомленные с инструктажем по технике безопасности во время проведения мероприятия (Приложение № 1).
 - 4.2. Команда должна иметь свое название и капитана команды (отличительные особенности приветствуются).
 - 4.3. Состав команды 3 основных игрока (возможно участие двух команд от одного военно-патриотического клуба).
 - 4.4. Форма одежды спортивная или военно-полевая (готовая запачкаться).
- Обязательно: перчатки, сменная одежда и обувь.**
- 4.5. Маски для защиты лица и глаз предоставляются организатором.
 - 4.6. Предварительные заявки на участие команды подаются в электронном виде на эл.почту: mkoudyerp@mail.ru до 1 октября 2024 г. (Образец заявки в Приложении №2).

5. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

5.1. Правила турнира:

При участии менее 10 команд соревнования проводятся по круговой системе, при большем количестве команд, соревнования будут проводиться на выбывание. При игре на выбывание между командами проводится три боя, до двух побед, со сменой базы после каждого боя.

1) Игра «Центральный Флаг». В центре игровой площадки помещается флаг. Каждая команда по сигналу судьи стартует со своей базы. Базы расположены на одинаковом расстоянии от флага. Задача команды захватить флаг и водрузить его на базу соперника.

Определение победителя боя:

- либо выполнена задача;
- либо «поражены» все игроки команды-соперника.

Результатом игры является начисление призовых очков каждой команде. Призовые очки начисляются следующим образом:

В соревнованиях 3 x 3

- поражение игрока команды соперника- 5 очков за каждого игрока
- непораженный игрок своей команды – 3 очка за каждого игрока
- первое взятие флага – 20 очков
- захват флага – 50 очков

Продолжительность боя 5 минут.

2) Соревнования по биатлону

Проводится в виде эстафеты. Стрельба выполняется из пневматической винтовки (на базе МР-61, с диоптрическим прицелом) по биатлонным мишеням с расстояния 8-10 м из положения лежа. Оружие заряжает судья на этапе. Участвуют все члены команды. Каждый участник добегают до огневого рубежа (расстояние-20 м.) и стреляет по мишени (пять выстрелов). В случае одного промаха выполняет упражнение челночный бег 2x10 м., 2 промаха-3x10 м., 3 промаха-4 x10 м., 4 промаха-5 x10 м., 5 промахов -3x10 м.. и, после чего передает эстафету следующему участнику. Побеждает команда набравшая большее количество попаданий за наименьшее время.

6. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ

10.00 - 10.30 - Заезд команд, регистрация, инструктаж по технике безопасности, подготовка к турниру.

11.00 - Начало турнира.

14.30 - 15.00 - Построение, награждение.

7. НАГРАЖДЕНИЕ

7.1. Победители и призёры игры «Центральный Флаг» награждаются кубками, медалями и грамотами. Остальные команды- грамотами за участие.

7.2. Победители и призёры соревнований по биатлону награждаются медалями и грамотами.

Остальные команды- грамотами за участие.

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ

8.1. Ответственность за свою жизнь и здоровье несут сами участники. Руководитель команды строго следит за выполнением правил техники безопасности.

8.2. Ответственность за умышленную порчу экипировки и инвентаря организатора, либо за

нанесение ущерба имуществу других игроков несет команда, чей игрок нанес ущерб либо допустил поломку оборудования. Решением главного судьи команда может быть дисквалифицирована.

9. КОДЕКС СПОРТИВНОЙ ЭТИКИ

9.1. Игры проходят в соответствии с Кодексом спортивной этики Совета Европы «Справедливая игра – путь к победе», принятым в 1985 году. Кодекс включает в себя положение о праве детей и юношества участвовать и наслаждаться спортивной деятельностью, а также обязанности учреждений и взрослых лиц распространять правила Справедливой игры и обеспечивать уважение этих прав.

9.2. Понятие «Справедливая игра» включает в себя больше, чем простое следование правилам Игр: оно включает в себя понятия дружбы, уважения и почитания атмосферы, в которой осуществляется спортивная деятельность.

Справедливая игра – это образ мышления, а не только поведение. Она исключает обман, применение допинга, насилие, оскорбление (физическое и словесное), эксплуатацию, а также неравные возможности.

Принцип Справедливой игры – уважительное и бережное отношение друг к другу и к каждому в отдельности, является важным аспектом в установлении таких взаимоотношений и стиля поведения, которые делают Игры безопасными для всех участников.

9.3. Все участники и организаторы Игр должны соблюдать Кодекс спортивной этики, принципы Справедливой игры, настоящее Положение.

9.4. Расписание соревнований:

9.5. Соревнования – это не только программа спортивных состязаний, это единый комплекс разнообразных мероприятий, связанных между собой идейно и во времени.

9.6. Команды, сознательно подавшие заявку на участие в Играх, обязаны принимать все пункты расписания соревнований как обязательные к исполнению и участию в них команды.

9.7. Нарушениями расписания соревнований считается:

опоздание команды или ее представителя на мероприятия соревнований (негрубое нарушение);

регулярное опоздание команды или ее представителя на мероприятия соревнований (грубое нарушение);

нарушение режимных моментов (грубое нарушение);

самовольная отлучка с мероприятий Игр (грубое нарушение).

9.8. В случае неоднократного грубого нарушения расписания соревнований команда может быть дисквалифицирована.

9.9. О всех изменениях в расписании соревнований должно быть оперативно сообщено руководителю команды, а в случае его отсутствия – представителю команды.

9.10. Протесты.

9.11. Протесты, подписанные руководителем команды, подаются в письменном виде через главного секретаря Игры на имя Главного судьи Игры с обязательным указанием пунктов Положения, которые протестующий считает нарушенными. Протест должен быть подан в течение одного часа с момента окончания соревновательного этапа, либо иного факта, вызвавшего несогласие и нарекания со стороны заявителя.

Главный секретарь должен поставить на протесте дату и время его подачи и немедленно ознакомить с ним Главного судью Игры, подготовить материалы, необходимые для разбора протеста.

9.12. Все протесты рассматриваются с участием представителей соответствующей судейской коллегии не менее трех членов судейской коллегии Игры. Протесты, составленные с нарушениями указанных выше требований, Главный судья Игры имеет право не рассматривать.

9.13. Окончательное решение по протесту, поданному в письменном виде через главного секретаря Игры на имя Главного судьи Игры с обязательным указанием пунктов Положения, которые

протестующий считает нарушенными, принимает Главный судья Игры, путем коллегиального разбора предмета протеста с участием представителей судейской коллегии Игры.

9.14. Недисциплинированное и халатное поведение членов, руководителей, тренеров команд, лиц, обслуживающих этап Игр, включает в себя, но не ограничивается следующими пунктами:

пререкания с судьями, давление на судей и/или официальных лиц;

апелляция к зрителям;

неэтичное отношение друг к другу, соперникам, зрителям, судьям или организаторам Игр, нецензурная брань, выкрики до, во время и после прохождения этапа Игр, порочащие и/или оскорбляющие участников, судей, зрителей, организаторов и мешающие проведению соревнований;

курение членов, руководителей и тренеров команд, представителей оргкомитета Игр и судейской коллегии Игр в местах, не предусмотренных для курения;

публичное распитие алкогольных напитков;

не обеспечение общественного порядка и безопасности на территории проведения и в ходе проведения этапа Игр;

публичные действия, которые каким-либо образом могут испортить репутацию членов штаба этапа Игр и спонсоров этапа Игр;

предъявление фиктивных заявочных документов;

небрежное отношение к имуществу, предоставленному организаторами этапа Игр или имуществу других команд, а также умышленное повреждение имущества;

неучастие команды в официальных церемониях: открытие, закрытие, награждение участников, а также игнорирование общих мероприятий Игр, предусмотренных расписанием;

несоблюдение командой требований по внешнему виду, форме и спортивной одежде, требуемой для прохождения соревновательных испытаний и программы этапа Игр;

нарушение командой требований по экипировке: отсутствие необходимой для участия в программе этапа Игр экипировки, неравноценная замена предметов экипировки.

9.15. При наличии оснований (письменное заявление в штаб Игр, зарегистрированное главным секретарем этапа Игр) рассматривать действия членов, руководителей, тренеров команд, нарушающие Положение о проведении Игр, возможно применение дисциплинарных взысканий.

Штаб этапа Игр, после выяснения всех причин вправе:

вынести предупреждение;

дисквалифицировать команду;

9.16. Решение о дисциплинарном взыскании оформляется специальным протоколом заседания штаба этапа Игр за подписью Главного судьи Игры и еще трех членов штаба Игр и/или судейской коллегии.

Представитель команды, нарушившей Положение, также должен расписаться в протоколе. В случае отказа от подписания данного протокола об этом делается специальная запись секретарем заседания.

9.17. Копия протокола о дисциплинарном взыскании и сопроводительное письмо, подготовленное главным секретарем этапа Игр, направляются им в адрес администрации муниципального района или городского округа, от которого была представлена данная команда.

Апелляции и протесты по результатам турнира не принимаются и не рассматриваются.

10. Приложения

Приложение 1. Правила по технике безопасности

Приложение 2. Заявка на участие

Приложение 3. Инструктаж по технике безопасности

Приложение 4. Сводный протокол соревнований

Приложение 5. Правила игры в пейнтбол

Обращаем Ваше внимание: организаторы могут изменить любой пункт положения, предупредив об этом участников не менее чем за час перед началом турнира.

Данное положение является вызовом на соревнования.

Телефон для справок 9826882991

Правила по технике безопасности.

Маска

1. Категорически запрещается снимать маску на игровом поле.

2. В случае запотевания маски или других проблем необходимо покинуть игровую площадку и выйти в безопасную зону.
3. До начала игры необходимо проверить состояние полученной маски. Посмотреть, нет ли на стекле трещин, сколов и других дефектов.
4. Протирать маску можно только выдаваемыми салфетками и ничем другим (перчатками или рукавом) .
5. Не допускается для защиты лица использовать подручные средства, такие как: мотошлем и т.п.

Маркер

1. Маркер всегда должен находиться на предохранителе стволом вниз, или закрыт заглушкой, за исключением игровых моментов.
2. Необходимо плотно закрывать фидер после заправки шариков. Рассыпанные на землю шарики обратно в фидер не заправляются.
3. При несрабатывании курка необходимо отвести затвор в крайнее положение, или покинуть игровую площадку и обратиться к судье.
4. Соблюдать стандартные правила обращения с оружием, такие как:
 - не целиться в безоружного
 - после игрового эпизода ставить маркер на предохранитель.
5. Запрещается стрелять в маску игрока на расстоянии менее 3 метров.
6. Запрещается стрелять в пораженного игрока.

Кто считается поражённым

1. Игрок, вышедший за границы игрового поля.
2. Игрок, на одежде или оборудовании которого имеется пятно краски (размером с 5 рублёвую монету)
3. Пораженный игрок поднимает вверх руку с маркером и покидает игровую площадку, при этом громко оповещая других игроков об этом.

За несоблюдение правил безопасности игрок может быть дисквалифицирован

Заявка
на участие в турнире «Линия огня» по-спортивному пейнтболу
среди команд военно-патриотических клубов и юнармейских отрядов Северного
управленческого округа

Название команды _____

Капитан команды _____

№	Ф.И.О.	Год рождения	Допуск врача, печать	Подпись участника
1				
2				
3				
4				
5				

Просим включить нашу команду в число участников. С правилами турнира и инструктажем по технике безопасности ознакомлены, обязуемся соблюдать.

Руководитель команды: _____

Руководитель образовательного учреждения _____

«___» _____ 2024г.

Правила игры в пейнтбол

Общая информация

1. Полигон для игры в пейнтбол

1.1. Полигон для игры в тактический пейнтбол представляет собой игровую зону - участок местности, имеющий естественные или искусственно обозначенные маркировочной лентой или защитной сеткой границы, техническую зону, безусловно защищенную от проникновения шаров с игровой зоны, и (при необходимости) - дополнительные пункты респаунда (замылочные), находящиеся в игровой зоне или вне ее, также имеющие защиту от проникновения шаров во время игры.

1.2. Игроки не имеют права самостоятельно без согласования с Главным судьей изменять игровую зону, создавать дополнительные укрытия, амбразуры, баррикадировать помещения.

1.3. Все потенциально опасные из-за возможного травматизма, а равно запрещенные для нахождения там игроков во время игры места на территории игровой зоны огораживаются яркой маркировочной лентой и не считаются игровой зоной.

2. Судейство

2.1. Судьи должны иметь яркие опознавательные знаки, отличающие их от игроков.

2.2. Судьи не должны предоставлять игрокам какую-либо информацию во время игры, за исключением информации, относящейся к безопасности, предупреждений, объявления нейтральных и пораженных игроков, а также, по желанию и возможности судьи, относящейся к техническим моментам использования снаряжения и экипировки.

2.3. Судьи не должны действием или бездействием раскрывать или обозначать положение игроков во время игры и их действия. Судьи не должны влиять на развитие игры.

2.4. В случаях, если игроки не согласны с конкретными действиями и решениями конкретного судьи, команды вправе после игры обратиться к Главному судье, назначаемому Организатором акции с апелляцией или жалобой. Решения Главного судьи являются окончательными.

4. Судейские жесты и команды

4.1. Судья обозначает поражение игрока командой «Аут», дублируя это указанием на пораженного игрока и жестом разведенных рук.

4.2. «В игре» - судья обозначает, что игрок не поражен, дублируя голосовую команду вращением руки над головой.

4.3. «Нейтральный» - судья дотрагивается до игрока, дублируя голосовую команду поднятием руки над головой, раскрытой ладонью в сторону соперников нейтрального игрока. После проверки судья обязан обозначить проверенного игрока командой «Аут» или «В игре».

4.4. «Конец игры» - судья обозначает окончание игры скрещиванием рук над головой, прерывистым свистком или голосом, все находящиеся на поле полевые судьи дублируют его команду.

5. Экипировка и одежда, защитные средства

5.1. Разрешается использование любой защитной одежды, не имеющей подкладки, препятствующей расколу попадающего шара, защитных касок, щитков, налокотников, наколенников, бандажей, перчаток.

5.2. Разрешается использование любого типа обуви на усмотрение игрока. Металлические шипы. Игроки не имеют права надевать обувь с металлическими шипами или какими-либо другими шипами, которые могут нанести увечье другим игрокам или повредить поле (напр., сдуть укрытие).

5.3. Разрешается использование спецкамуфляжей, за исключением тех моделей, на которых не происходит раскола шара при попадании, или маскирующих раскол.

5.4. Запрещается использование защитных средств, конструктивно заведомо препятствующих расколу шара при попадании - надувных, поролоновых и т.д.

5.5. Маски должны быть произведены специально для пейнтбола, в исправном состоянии и со стеклами без повреждений.

5.6. **Маскирующий цвет.** На форме игроков не должно быть оранжевого цвета, который считается маскирующим пейнтбольную краску.

5.7. **Слой защиты.** Игроки должны быть одеты в 1 пару штанов (не укороченных) и джерси с длинным рукавом. Игроки имеют право одеть под форму только 1 пару шортов и одну футболку с

коротким или с длинным рукавом. Защитные вставки в одежде ограничиваются зонами локтя, предплечья, колена, голени и бедра, в том случае если защитные вставки от производителя не подверглась модификации. Любые другие защитные вставки запрещены.

5.8. Игроки должны надевать головные уборы, чтобы защитить голову. Игроки могут носить банданы или платки только на голове или шее.

5.9. **Перчатки.** На игроке может быть надета 1 пара перчаток, длинных или с обрезанными пальцами (укороченных). Перчатки могут быть снабжены защитным слоем.

5.10. **Повязки.** Игрокам команд выдаются повязки, отличные по цвету от повязок команды противника. Игроки должны закрепить повязки на левой руке до начала игры. Повязки должны быть не меньше 5 см. в ширину и достаточно длинными, чтобы обхватить руку игрока.

5.11. **Отдельная от одежды защита.** Игрокам разрешается пользоваться однослойной защитой, которую они могут надевать под одежду или поверх неё, в том случае если защита не была изменена. Игрокам разрешается использовать защиту от производителя, которая не была никаким образом модифицирована. Разрешается использовать: 1) неопреновую защиту шеи, 2) налокотник и защиту предплечья, 3) защиту голени и наколенник, 4) защиту паха, 5) защиту груди (только для игроков женщин).

5.12. **Защита шеи.** Игроки могут надевать защиту шеи, состоящую из однослойного материала неопренового типа. Защита шеи должна закрывать только шею.

6. Маркеры, прочие красящие и неокрасящие средства, запасные элементы.

6.1. Игроки могут использовать на игре и иметь при себе в качестве основного один пейнтбольный маркер фабричного производства.

6.2. Пейнтбольные пиротехнические средства, разрешенные к применению, запасные шары, баллоны с воздухом/ углекислотой могут переноситься и находиться на игроке в неограниченном количестве.

6.3. Допускается применение коллиматорных прицелов, оптики, лазерных целеуказателей.

6.4. Сдача маркера. Игроки должны быть готовы сдать маркер в любой момент по требованию судьи или любого официального представителя соревнований. Игроки не имеют права изменять настройки, нажимать на курок, включать и выключать функции маркера, а также нажимать любые кнопки, которые могут привести к изменению настроек вылета шара

7. Пейнтбольные шары.

7.1. Технические требования. Чтобы соответствовать калибру маркера пейнтбольные шары должны быть 68 калибра. Пейнтбольные шары, используемые на официальных соревнованиях, должны покупаться в зоне игроков только у организаторов. Игроки не имеют права проносить на игру шары, поставляемые не из зоны игроков.

7.2. Запрещённые цвета. Игроки не могут использовать шары красного цвета («запрещённые цвета»). Игрок также несёт полную ответственность за нанесённые в этом случае увечья или повреждение имущества.

Игра

8. Процедура старта

8.1. До стартового сигнала команды находятся в оговоренных местах, компактно.

8.2. Главный судья должен убедиться, что команды готовы, и дать предварительное уведомление о десятисекундной готовности, дублируемое остальными судьями. «Внимание! Десять секунд!».

8.3. Стартовый сигнал должен быть достаточно явным, заметным всеми игроками, и дублируется голосовыми командами судей.

9. Остановка игры

9.1. Игра может быть остановлена при чрезвычайных ситуациях : травмах, опасной погоде, форс-мажоре.

9.2. В случае фальстарта Главный судья останавливает игру и начинает ее снова.

10. Завершение игры

10.1. Игра заканчивается после звукового сигнала или команды судьи «Конец игры!»

10.2 После сигнала находящиеся на поле игроки немедленно ставят маркеры на предохранитель (отключают), одевают заглушку на ствол маркера и прекращают какие-либо действия в отношении противника.

11. Проверка пейнтбольных маркеров.

11.1. Запрещается превышение скорости маркеров выше 300 футов в секунду.

11.2. Проверка маркеров происходит перед игрой на пункте хронографирования.

11.3. Возможна выборочная проверка игроков судьями-хронографистами во время игры.

12. Проверка на краску (ПНК)

- 12.1. ПНК проводят судьи для определения, разбился ли шар и является ли игрок пораженным.
- 12.2. ПНК выполняется судьей в случае, если предполагаемое место поражения скрыто от его прямого обзора или по требованию другого судьи.
- 12.3. ПНК проводится только по решению судьи - судьи могут, но не обязаны проводить ПНК по требованию игроков.
- 12.4. В случаях, когда нет иного пути уверенно осуществить ПНК, судья может объявить игрока «Нейтральным», как можно быстрее осмотреть его и дать соответствующую команду.
- 12.5. Нейтральный игрок не может быть поражен, все игроки обязаны прекратить стрельбу и перемещение в его направлении.
- 12.6. Игроки, не объявленные «нейтральными», могут продолжать игру, получать попадания и быть пораженными в ходе проверки.

13. Попадания

- 13.1. Игрок считается пораженным, если на нем, или надетом на него снаряжении имеется сплошное пятно краски, соответствующее размерам разбившегося шара, размерами более 2.5 см в диаметре.
- 13.2. Попадание в маркер или иной переносимый в руках предмет не является поражением.
- 13.3. Если два противостоящих игрока получают попадание одновременно, и судья не в состоянии определить, какой из игроков был поражен раньше, оба игрока объявляются пораженными.
- 13.4. Судьи будут предпринимать усилия, чтобы указать игроку на брызги и краску от раздавленных им шаров, а равно и случаях прислонения игрока к окрашенным поверхностям, дабы снизить риск быть объявленным пораженным за появление в игре с наличием похожего на попадание пятна.

14. Явные и неявные попадания

- 14.1. Неявными попаданиями считаются попадания, о которых игрок не знает и не почувствовал его. Такими считаются попадания в разгрузку с тубами, обувь, козырек маски.
- 14.2. Явными попаданиями считаются все остальные.
- 14.3. Игрок в движении, ощутивший удар шара, может продолжить движение до ближайшего укрытия между ним и соперником, исключая укрытие соперника. После занятия укрытия он должен первым делом проверить себя на краску или обратиться к ближайшему судье.
- 14.4. Игрок с попаданием в легко контролируемую область (стекло маски, передняя часть тела) не может требовать ПНК и должен проверять себя самостоятельно.

15. Поражения.

- 15.1. Игрок объявляется пораженным за игру поднятыми с земли шарами
- 15.2. Игрок является пораженным, если он пересекает границу игровой зоны.
- 15.3. Игрок является пораженным, если у него нет оговоренных знаков различия между командами, за исключением случайной потери.
- 15.4. Игрок является пораженным, если у него на поле обнаружено непредъявленное ранее до игры и запрещенное для применения оборудование.
- 15.5. он сам объявил себя пораженным;
- 15.6. он объявил другому игроку «аут» с игровым оружием, из которого невозможно произвести выстрел шариком;
- 15.7. игрок находится в состоянии алкогольного или наркотического опьянения;
- 15.8. при взятии на «аут» игрок начал отстреливаться, не потребовав «контрольного выстрела» в дерево/землю;
- 15.9. Игрок является пораженным, если проверка на скорость показывает превышение оговоренных пределов.
- 15.10. Игрок считается пораженным, если его поведение неспортивно. Основанием является неподчинение требованиям судей, уклонение от хронографирования, намеренную стрельбу в судей и обозначивших себя пораженными и нейтральными игроками, словесное оскорбление и угрозы в отношении противника или судей, намеренный агрессивный контакт. За неспортивное поведение могут накладываться дополнительные штрафные санкции.
- 15.11. Пораженные игроки должны немедленно молча покинуть игровую зону с поднятым над головой маркером
- 15.12. Пораженным игрокам запрещается давать информацию о противнике, подавать какие-либо сигналы или продолжать переговоры радиосвязи.

16. Дополнительные штрафные меры

- 16.1. Умышленные грубые нарушения правил и неспортивное поведение могут повлечь за собой наказание вплоть до удаления игрока с игры, дисквалификации его на определенный срок.

16.2. Команды обязуются поддерживать выполнение штрафных санкций в отношении объявленных нарушителей.

16.3. Команда несет моральную ответственность за поведение на игре всех категорий игроков, выступающих под ее флагом.

16.4. Интересы команды в спорных вопросах представляет ее командир.

16.5. Команда может обращаться с ходатайством о смягчении штрафных санкций в отношении ее игроков.

Категорически запрещается:

-Снимать маску.

-Намеренно производить стрельбу в голову.

-Физический контакт.

-Разбирать и собирать маркер, а также регулировать скорость полета шарика.

17. Назначение штрафов

17.1. Судьи устно предупреждают игроков о неявных поражениях, опасной игре, отсутствии опознавательных знаков, перемещении по полю в пораженном состоянии без опознавательного жеста - поднятого над головой маркера, приближении к границам игровой зоны, использования ненормативной лексики в отношении противника.

17.2. Судьи могут предупреждать и фиксировать с сообщением Главному судье номера игроков, замеченных в умышленном затирании на поле, игре с поднятой или снятой маской, превышении допустимых пределов скорости шаров, неоднократном применении ненормативной лексики, агрессивном поведении в отношении противника и судей. При необходимости игрок может быть удален с поля как пораженный.

18.Разное

18.1. При проведении межкомандных встреч, игр и турниров в настоящие Правила могут быть внесены изменения по обоюдной договоренности участвующих команд.

Игрок вступивший в игру автоматически разрешает организаторам использовать фото и видео записи, с его участием, в рекламных и любых иных целях.

18.2. Организаторы не несут ответственность за сохранность личных вещей оставленных игроками не в специально отведенных местах.

18.3. Участник, вступивший в игру, тем самым автоматически признает настоящие Правила, Правила техники безопасности, Положение и Сценарий.

18.4. Все прочие нюансы, не учтенные в настоящих Правилах регулируются Правилами техники безопасности, Положением, Сценарием а также действующим законодательством Российской Федерации.

18.5. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в настоящие Правила не идущие в разрез с действующим законодательством Российской Федерации.