

УТВЕРЖДЕНО
Председатель ВОО «ФЛР»
Д.В. Солодов

«24» ноября 2022 г.



ПРОЕКТ ПРАВИЛ
по виду соревновательной деятельности, подлежащему
признанию видом спорта
«Лазертаг»

Москва, 2022

ГЛАВА 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Раздел 1.1. Лазертаг. Термины и определения.

Раздел 1.2. Правила игры

ГЛАВА 2. СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ФОРМАТЫ ИГР, ДИВИЗИОНЫ

Раздел 2.1. Форматы игр

Раздел 2.2. Дисциплины

ГЛАВА 3. РАСПИСАНИЕ, ПОСЕВ, ХОД ИГРЫ И РЕЙТИНГ СОРЕВНОВАНИЯ

Раздел 3.1. Общая информация

Раздел 3.2. Расписание и посев

Раздел 3.3. Раунды

ГЛАВА 4. ХОД ИГРЫ

Раздел 4.1. Подготовка к играм

Раздел 4.2. Выбор сторон

Раздел 4.3. Пред игровой осмотр оборудования, пит-зона, база.

Раздел 4.4. Начало игры

Раздел 4.5. Фальстарт

Раздел 4.6. Перерыв

Раздел 4.7. Время игры

Раздел 4.8. Таймаут

Раздел 4.9. Остановка игры

Раздел 4.10. Конец игры

Раздел 4.11. Захват контрольной точки

Раздел 4.12. Выбрасывание полотенца

Раздел 4.13. Спорные ситуации в итоговых результатах

Раздел 4.14. Подписание протокола игры

Раздел 4.15. Неявка или техническое поражение

ГЛАВА 5. РЕЗУЛЬТАТ ИГР. БАЛЛЫ

Раздел 5.1. Результат игр

Раздел 5.2. Определение победителя при равном количестве баллов

Раздел 5.3. Рейтинг турнира

ГЛАВА 6. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ, КОНФИГУРАЦИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Раздел 6.1. Размер поля и требования

ГЛАВА 7. КОМАНДЫ, СОСТАВЫ, ЗАЯВКИ

Раздел 7.1. Участники команды

Раздел 7.2. Состав команд, заявка и регистрация участников

Раздел 7.3. Переход игроков

Раздел 7.4. Заявки

Раздел 7.5. Идентификационная карточка игрока (бэйдж)

ГЛАВА 8. ЛАЗЕРТАГ ОБОРУДОВАНИЕ

Раздел 8.1. Оборудование для соревнований

Раздел 8.2. Общие рекомендации

Раздел 8.3. Тагер

Раздел 8.4. Головная повязка и жилет

Раздел 8.5. Попадание в игроков

Раздел 8.6. Одежда

Раздел 8.7. Дополнительное оборудование

Раздел 8.8. Запрещенное оборудование

ГЛАВА 9. НАРУШЕНИЯ, ШТРАФЫ

Раздел 9.1. Ответственность игроков команд

Раздел 9.2. Ответственность зрителей

Раздел 9.3. Наказания игроков

Раздел 9.4. Долгосрочное удаление

Раздел 9.5. Дисквалификация команды

Раздел 9.6. Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение

Раздел 9.7. Порядок наложения штрафов

ГЛАВА 10. СУДЬИ, ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА

Раздел 10.1. Судейская коллегия

Раздел 10.3. Обозначения и сигналы

Раздел 10.4. Судейские жесты

Раздел 10.5. Протесты

ГЛАВА 11. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

ГЛАВА 12. АНТИДОПИНГОВАЯ ПОЛИТИКА

ГЛАВА 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Раздел 1.1. Лазертаг. Термины и определения.

Настоящий проект правил разработан Всероссийской общественной организацией развития лазерного боя «Федерация Лазертага России» по виду спорта «Лазертаг» в соответствии с международными правилами и стандартами.

Лазертаг — командная игра: две команды ведут игру на искусственно-оборудованной площадке, строго ограниченных размеров, используя при этом специальный инвентарь в виде Тагера, имитирующего стрелковое оружие с использованием инфракрасного излучения, и комплект нательного оборудования с датчиками поражения, принимающими инфракрасный луч и фиксирующими попадание по игроку.

Цель игры в зависимости от сценария:

- Набрать большее количество баллов, чем команда противника посредством удержания одной или нескольких контрольных точек в течении установленного правилами игры времени.
- Набрать большее количество баллов, чем команда противника посредством деактивации членов противоположной команды.

Термины и определения

Тагер – игровой снаряд определенной формы имитирующий автомат/пистолет-пулемет, в котором используется технология поражения игроков безвредным инфракрасным лучом (Далее – ИК сигнал). Тагер и нательное оборудование в совокупности формируют комплект игрового оборудования. (Примечание: Информация о производителе игрового оборудования и его точная модификация, настройки - указываются в положении о проведении конкретного соревнования)

Нательное оборудование – комплект оборудования, используемый совместно или раздельно с тагером. В комплект нательного оборудования входит головная повязка и жилет.

Головная повязка – обязательный элемент при работе с тагером, связанный с ним беспроводным соединением (далее - повязка).

Повязка в обязательном порядке:

- имеет не менее 4-х (четырех) датчиков фиксации попадания (далее – «датчики поражения»).
- Снабжается гигиенической манжетой и креплением для плотной фиксации.

Жилет – дополнительный элемент при работе с тагером, связанный с ним и повязкой беспроводным соединением (далее - жилет).

Жилет в обязательном порядке:

- Имеет не менее 3-х (трех) датчиков поражения.
- Снабжается гигиенической манжетой и полуавтоматическими застёжками.

Датчики фиксации попадания (далее – «датчики поражения») электронное устройство, позволяющее принять ИК-сигнал Тагера, Аптечки или Пульта. В случае приема ИК-сигнала Тагера, датчик подаёт однократный свето-цветовой сигнал. В случае деактивации Датчик поражения подает многократный свето-цветовой сигнал.

Контрольная точка (далее – «КТ») – устройство, позволяющее игрокам заработать баллы установленным настоящими правилами способом.

Контрольная точка обладает следующими обязательными параметрами:

- Световой индикатор состояния, позволяющий в явном виде определить текущий статус контрольной точки. Допустимые статусы КТ: нейтрально – КТ маркирована белым цветом, КТ поражена одной из команд – маркирована цветом поразившей команды, КТ захвачена – маркирована цветом одной из команд и сигнализирует об окончании времени удержания;
- Датчик фиксации попадания инфракрасного луча, расположенный таким образом, чтобы Игрок имел возможность поразить эту КТ с расстояния не более 1 метра.

Контрольные точки на поле располагаются на расстоянии не менее 150 сантиметров от ближайших укрытий на игровом поле и не менее трех метров друг от друга.

Контрольные точки всегда располагаются на центральной линии поля (смотреть приложение № 2).

Зона Контрольной Точки – часть игровой площадки. Зона контрольной точки составляет не менее 50 сантиметров от контрольной точки и выделяется на игровой площадке соответствующей разметкой при необходимости.

База – укрытие, которое является стартовой точкой при начале каждой игры для всех членов команды, находящихся в игре.

Укрытие – конструкции установленного образца, размещаемые на игровом поле согласно утвержденной схеме (Приложение 2). Укрытия могут быть выполнены в виде объемных или плоских конструкций. Размеры и количество укрытий, их размещение на игровом поле – определяются правилами и положением к соревнованиям. Конструкции, установленные на игровом поле, могут быть самостоятельными укрытиями или в комплексе из ряда укрытий, объединённых в одно. Если укрытие собрано из нескольких элементов, эти элементы должны быть соединены таким образом, чтобы зазор между ними был минимальный или отсутствовал.

Аптечка – устройство, при активации которого, Игрок возобновляет здоровье и боезапас до 100%. Размещается в специально отведенном секторе игровой площадки между кромкой поля и Базой.

Пит-Зона – специально оборудованная площадка вне игрового поля, в которую приглашаются игроки для подготовки к игре. В пит-зоне Судья при командах проводит инструктаж по технике безопасности, проверяет игроков на наличие запрещенных девайсов, игровых снарядов, элементов игровой экипировки, напоминает о правилах поведения и основных игровых командах старшего полевого судьи.

Читинг - действия игрока и/или команды, приведшие к нарушению правил игры Лазертаг и ведущие к более выгодным условиям игры, не прописанным правилами.

Поражение – попадание ИК лучом по одному или нескольким датчикам поражения соперника. В случае попадания, датчик подаёт однократный свето-цветовой сигнал.

Время шока – время, после попадания ИК лучом по датчикам поражения игрока противником, в течение которого он не может вести стрельбу (в том числе осуществлять захват контрольной точки).

Время неуязвимости – период времени, после попадания ИК лучом по датчикам поражения игрока, в течении которого игрока невозможно поразить повторно.

Деактивация – обнуление количества игрового здоровья игрока. Игрок считается деактивированным в случае поражения определённое количество раз, согласно настройкам состязания. В случае деактивации, все датчики поражения подают многократный свето-цветовой сигнал. В данном случае оборудование игрока автоматически блокируется, выстрелы невозможны. Деактивированный игрок должен незамедлительно вернуться на базу, с которой осуществлялся старт раунда, кратчайшим путем.

Деактивированный игрок не имеет права говорить и/или жестами указывать на свой статус.

Игра – соревнование между двумя командами на игровом поле в отведенное время (время игры) и в формате с одним или несколькими раундами. Если формат предусматривает больше одного раунда в нем могут быть один и более перерывов. При наличии двух и более раундов, второй и последующие характеризуется сменой сторон.

Раунд – этап одной игры (игровой встречи), который начинается по сигналу судьи и заканчивается при наступлении одной из ситуаций, описанных в данном проекте правил.

«Некорректное поведение» – любые действия игрока или иного участника соревнований, характеризующие потерю самоконтроля в рамках игры. К ним относятся, но не ограничиваются перечисленным:

- Намерение нанести урон сопернику или иному участнику соревнований;
- Нанесение физического урона любому участнику соревнований;
- Угрозы физической расправы;
- Жесты и фразы провокационного или оскорбительного характера;
- Экипировка игрока (игровая форма или её отдельные элементы), содержащая надписи или изображения провокационного или оскорбительного характера;
- любые действия или высказывания, которые могут быть в явном виде трактованы как неуважение к сопернику, судьям, зрителям и организаторам соревнования;
- любые действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или партнера турнира.
- Прочие неправомерные действия.

Поведение игрока должно быть безупречно и должно демонстрировать пример самоконтроля. Любое неправомерное действие будет считаться «некорректным поведением».

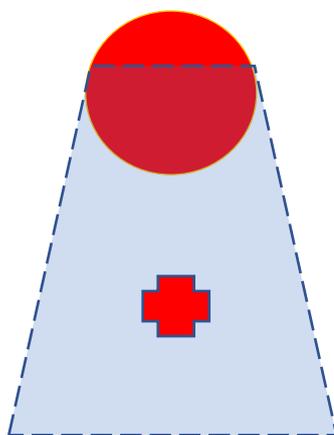
Маркировка - программирование оборудования игроков соответствующим цветом команды (как правило – красный и синий для команд соперников). Осуществляется судьями.

Продолжение игры в деактивированном состоянии – под продолжением игры в деактивированном состоянии подразумевается, но не ограничивается:

- продолжение имитации стрельбы или иное воздействие на игроков соперника;
- разговоры, подача сигналов и другая коммуникация, направленная в сторону судей, соперников, зрителей или игрокам своей команды;
- препятствие действиям игроков соперника или работы судей.

Правило второй руки - старт игры и ведение огня осуществляется при хвате тагера обеими руками. Одна рука находится на рукоятки со спусковым крючком, вторая рука в зоне цевья и/или магазина. (Приложение 1)

Зона возрождения - зона трапециевидной формы между стартовой базой и ближайшей границей игрового поля, где наибольшая сторона проходит через ближайшую границу игрового поля, а наименьшая – через центр фигуры, являющейся стартовой базой.



Джентельменское соглашение - Команды по умолчанию заключают джентельменское соглашение, по которому команды, выходя на игровую площадку по умолчанию договариваются о том, что стрельба в зону возрождения игроков соперника запрещена. Однако не обязуются на деле выполнять это соглашение.

«Зауголинг» - ведение огня вслепую при невозможности быть пораженным в ответ, как один из вариантов закрытия датчиков поражения.

Например, высовывание одного только оружия из-за укрытия, высовывание дула в щели между укрытиями.

«Заккрытие датчиков» - умышленное или неумышленное соккрытие игроком одного или более датчиков поражения на головной повязке и/или в тагере, которое ведет к невозможности быть пораженным, в том числе:

1. Соккрытие одного или более датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей;
2. Соккрытие одного или более датчиков поражения тагером;
3. Занятие позиций и движение в наклоне тела спиной по направлению к противнику или головой от противника;
4. Стрельба из положения лежа на спине;
5. Захват Контрольной Точки в наклоне головы от противника таким образом, когда датчики поражения находятся ниже уровня плеч;
6. Соккрытие датчиков поражения от противника за укрытием без соккрытия тела при ведении стрельбы в сторону потенциального соперника;
7. Использование игроков своей команды (команды противника) для закрытия датчиков поражения;
8. Габарит тагера находится выше нижнего уровня повязки.
(смотри Приложение 3)

Самостоятельное оживление - перезагрузка или оживление игрока вне стартовой базы и/или зоны возрождения команды не допущенным к соревнованиям девайсом.

Умышленный физический контакт – Умышленное физическое воздействие на любого участника, игровое оборудование или судью.

Неумышленный физический контакт – Физическое воздействие на любого участника, игровое оборудование (в том числе взаимное воздействие) или судью, совершенное по неосторожности.

Агрессивная игра - Любое агрессивное поведение, направленное в адрес соперника и/или судьи, может расцениваться судьёй, как очевидная угроза причинения вреда жизни и здоровью человека и «некорректное поведение».

Пример: имитация удара тагером по противнику; стрельба или имитация стрельбы в непосредственной близости тагера от лица (головы) и других жизненно важных органов соперника.

Рикошет – оптическое явление, отражение ИК луча от различных поверхностей. Ограничения на использование рикошетов не накладываются.

Настройка оборудования (прошивка) – установка характеристик игрового комплекта (здоровье, жизнь, боезапас и т.п.), осуществляется только организаторами турнира.

Изменение характеристик игрового комплекта игроками запрещено.

Штраф - один штрафной балл за одно нарушение. Все штрафные баллы команды суммируются .

Штрафные баллы всегда переносятся из одного раунда в последующий в рамках одной игры.

Голосовые предупреждения – судья делает голосовое предупреждение при первом неподчинении указанию судьи; В случае второго голосового предупреждения игроку в ходе одного раунда судья назначает штраф.

Раздел 1.2. Правила игры

Знание и понимание правил игры «Лазертаг» является ответственностью игроков и всех участников любой из всех участвующих команд. Участие в соревновании является согласием с данными Правилами. Если значение любой из частей данных Правил не ясно, то наиболее простая и соответствующая основным положениям Правил интерпретация будет считаться правильной. Пробелы в правилах не являются лазейкой. В случае, когда приводятся примеры — они не являются суммой всех возможных вариантов, а лишь демонстрируют пример.

ВОО «Федерация Лазертага России» призывает всех игроков, участвующих в соревнованиях, ответственно относиться к Лазертагу.

Разговаривая с людьми, игроки должны хорошо и уважительно отзываться о Лазертаге.

Игроки должны уважать и соблюдать федеральные и региональные законы.

ГЛАВА 2. СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ФОРМАТЫ ИГР, ДИВИЗИОНЫ

Раздел 2.1. Форматы игр

2.1.1. Соревнования по Лазертагу проходят следующих командных форматах:

- Игра 3 чел. x 3 чел.; (3 основных игрока, 2 запасных игрока)
- Игра 5 чел. x 5 чел.; (5 основных игроков, 2 запасных игрока)

- Игра 9 чел. x 9 чел.; (9 основных игроков, 2 запасных игрока)
- Прикладная игра 5-12 чел. x 5-12 чел. (до 12 основных игроков, 3 запасных игрока)

2.1.2. Возрастные группы:

п/п	Возрастная группа	Возраст
1.	Мальчики, девочки, смешанная (до 9 лет)	от 6 до 9 лет включительно;
2.	Юноши, девушки, смешанная (до 12 лет)	от 10 до 12 лет включительно
3.	Юноши, Юниорки, смешанная (до 14 лет)	от 13 до 14 лет включительно
4.	Юниоры, Юниорки, смешанная (до 17 лет)	от 15 до 17 лет включительно
5.	Мужчины, женщины, смешанная (до 21 года)	от 18 лет до 21 года включительно
6.	Мужчины, женщины, смешанная (до 34 лет)	от 22 лет до 34 лет включительно
7.	Мужчины, женщины, смешанная	от 35 лет без ограничений

Игрок должен достичь указанного в таблице возраста до дня начала определенного соревнования для участия в нём.

В возрастных группах 10-12 лет, 13-14 лет, 15-17 лет, 18-21 год и группе 22 года и старше, допускаются игроки, из соседней младшей возрастной группы, если уровень их квалификации соответствует уровню квалификации данной возрастной группы, но не более двух в команде и, **если иное не предусмотрено регламентом/положением соревнований.**

Раздел 2.2. Дисциплины

2.2.1. Дисциплина «Захват контрольной точки» (КТ):

Цель игры - захватить и удерживать КТ (одна или три на игровой площадке), в течении заданного времени. Игровое время устанавливается организаторами соревнования и может меняться в зависимости от Дивизиона.

Порядок оживления пораженных игроков от аптечки: мгновенно и неограниченно.

Порядок пополнения боеприпасов игроков от аптечки: мгновенно и неограниченно.

Игра ведется на баллы. 1 контрольная точка = 10 баллов.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов за игру.

2.2.2. Дисциплина «Командный бой»:

Цель игры - за определенное время деактивировать максимальное количество игроков команды противника. Побеждает команда, которая в установленное время деактивировала всех игроков команды соперника, либо в которой после финального свистка осталось больше не деактивированных игроков.

Порядок оживления пораженных игроков: невозможен.

2.2.3. На каждом соревновании может быть использован один формат игры. Детальное описание форматов игр в каждом Дивизионе должно быть опубликовано заранее и доступно всем участникам.

Раздел 2.3. Дивизионы

2.3.1. Организатор в праве устанавливать количество Дивизионов для проводимого соревнования в зависимости от выбранных форматов игр и их количества.

2.3.2. Классификация Дивизионов

- Первый Дивизион. Наивысший профессиональный Дивизион - **формат «Профессионал»**
- Второй Дивизион - **формат «Мастер»**
- Третий Дивизион - **формат «Базовый»**
- Четвертый Дивизион - **формат «Любительский»**

2.3.3. Дивизионная система соревнования может быть применена только в рамках одной соревновательной дисциплины. Разные соревновательные дисциплины не могут быть объединены в одну дивизионную систему. Каждая соревновательная дисциплина на одном соревновании должна иметь собственную дивизионную систему.

2.3.4. Допускается проведение соревнования без деления команд на Дивизионы.

2.3.5. Форматы игр, структура раундов могут меняться в Дивизионах одной соревновательной Дисциплины.

ГЛАВА 3. РАСПИСАНИЕ, ПОСЕВ, ХОД ИГРЫ И РЕЙТИНГ СОРЕВНОВАНИЯ

Раздел 3.1. Общая информация

Организатор соревнований публикует информацию о каждом турнире не позднее, чем за 30 дней перед началом соревнования на своем официальном ресурсе.

В публикации должно содержаться:

- Место и время проведения соревнований, схемы проезда при необходимости;
- Схемы игровых полей;
- Форма заявки для регистрации команды и требования к заполнению;
- Форматы игр и структуры игр и раундов соревнования для каждого Дивизиона;

Окончательное расписание для отборочных игр – игры каждой команды с ее соперниками, групп отборочного раунда, указания полей, на которых они будут играть и времени их проведения – будет опубликовано на официальном ресурсе проводящей организации и предоставлено каждой команде-участнице не позднее, чем за день до начала соревнований или на техническом совещании. По окончании игр результаты будут сведены в итоговую таблицу.

Раздел 3.2. Расписание и посев

3.2.1. Расписание

3.2.1.1 Расписание отборочных игр

Полное расписание отборочных игр, с указанием игр каждой команды, полей, на которых они будут играть, намеченным временем проведения игр, публикуются на официальном ресурсе организатора соревнования и размещаются на информационных стендах за день до начала соревнования и/или на техническом совещании капитанов команд.

3.2.1.2. Расписание отборочных игр с таблицей баллов размещается в зоне регистрации команд в дни соревнования.

3.2.2. Посев

3.2.2.1. Посев команд осуществляется перед началом соревнований при составлении расписания.

3.2.2.2. На первом этапе соревнований серии команды сеются по схеме «Лотерея» или «змейкой» в алфавитном порядке на основании написания названия команды на официальном языке соревнований, при этом во внимание не принимаются название города, страны или слово «команда». Название команды на официальном языке соревнований подается представителем команды вместе с заявкой и не может быть изменено в течении серии соревнования.

На первом этапе допускается проведение соревнований по Олимпийской системе (**плей-офф**) или круговой системе (каждый с каждым).

3.2.2.3. На втором и последующих отборочных этапах соревнования посев команд и проведение соревнований регламентируется, согласно положению соревнования, составленного организаторами.

3.2.2.4. После отборочных игр команды сеются заново. При наличии групп команды сеются заново в рамках своей группы. Позиция команды в рейтинге турнира зависит от количества баллов, набранных ей в отборочном раунде, и от факторов, которые учитываются при решении ничьих, изложенных в соответствующем разделе правил.

3.2.2.5. При составлении турнирной сетки учитывается необходимость смены сторон для каждой команды. При нечетном количестве раундов – выбор стартовой базы решается жеребьевкой.

3.2.2.6 На соревнованиях уровня «Межрегиональные» и выше - разбивка команд из одного регионального отделения/клуба по умолчанию «разносятся» в жеребьевке таким образом, что при победах обеих команд, они встретятся не ранее, чем через 2 игры при достаточном количестве команд участниц в конкретной возрастной группе.

Раздел 3.3. Раунды

3.3.1. Отборочный раунд

3.3.1.1. Точное количество игр в отборочном раунде соревнований устанавливается организатором соревнования.

3.3.1.2. Два состава одной команды не могут встречаться между собой в играх отборочного раунда. Названия составов одной команды должны содержать в себе полное название основной команды.

- Если в результате посева оказалось, что такие две команды играют друг с другом, то нижняя по положению в рейтинге из двух команда будет

сдвинута в посевах вниз на 1-2 позиции (которые доступны), чтобы убедиться, что такие команды не будут встречаться друг с другом.

- Если нижняя по положению в рейтинге из двух команд находится в конце дивизиона и не может быть перемещена ниже, то вышестоящая из двух команд будет перемещена ниже в распределении на 1-2 позиции (которые доступны).

- Если ни одна команда не может быть перемещена вниз в своем дивизионе, то нижестоящая в рейтинге из двух команд будет передвинута на 1-2 позиции вверх (которые доступны).

3.3.1.3. Отборочный раунд в дивизионах Юниор, Мастер и Профессионал.

В дивизионах Юниор, Мастер и Профессионал - команды проводят отборочные игры по круговой системе в своей группе, но не менее 2-х отборочных игр на команду. Команды из групп, набравшие по результатам игр максимальное количество баллов, выходят в следующий этап соревнований. Количество вышедших команд будет зависеть от количества участников в данной группе.

3.3.2. 1/16, 1/8 финала и четверть финал (раунды на вылет)

3.3.2.1. Этапы проходят, согласно регламенту/положению организатора, утвержденному уполномоченным представителем ВОО «ФЛР».

3.3.3. Четвертьфинал

Команды, проигравшие свои четвертьфинальные игры, распределяются в итоговом рейтинге турнира с 5 по 8 место включительно в зависимости от набранных баллов в четвертьфинальном матче. В случае, если эти команды набрали одинаковое количество баллов в четвертьфинальной игре распределение мест будет проведено на основании правила определения победителя при равном количестве баллов с подсчетом штрафных баллов, набранных командами в текущем туре соревнований.

3.3.4. Полуфинал

В полуфинал выходят победители своего четвертьфинального матча. Полуфинал команды играют по следующей схеме, если иное не предусмотрено регламентом/положением соревнований:

Победитель игры 1 против Победителя игры 4

Победитель игры 2 против Победителя игры 3

Две команды, выигравшие свои полуфинальные игры, переходят в Финал за 1-2 место. Две команды, проигравшие свои полуфинальные игры, переходят в Финал за 3-4 место.

3.3.5. Финал

Победитель Финала за 1-2 место выигрывает соревнование и занимает 1 место в рейтинге. Проигравшая команда занимает второе место в соревновании и рейтинге. Победитель Финала за 3-4 место занимает третье место в соревновании и рейтинге. Проигравшая команда занимает четвертое место в соревновании и рейтинге. Данная схема реализуется, если иное не предусмотрено регламентом/положением соревнований.

ГЛАВА 4. ХОД ИГРЫ

Раздел 4.1. Подготовка к играм

4.1.1. Осмотр полей

4.1.1.1. Игровые поля могут быть закрыты для любого вида игр за 36 часов до начала первой игры соревнований.

4.1.1.2. Не ранее чем за 24 часа и не позднее, чем за 2 часа до начала первых игр, участники соревнований имеют право осмотреть все игровые поля, на которых будет проводиться соревнование.

4.1.1.3. Игроки имеют право осматривать игровые поля в перерывах между играми на соревновании с разрешения Старшего полевого судьи и после объявления секретарём «игровая площадка открыта для осмотра».

4.1.2. Техническое совещание

4.1.2.1. Техническое совещание должно быть проведено не позднее, чем за 20 минут до начала первой игры соревнований.

4.1.2.2. Каждую команду представляет тренер, капитан команды или представитель. Время и место проведения технического совещания должно быть опубликовано на официальном ресурсе вместе с расписанием игр и/или на информационном стенде за 1 час до первых игр.

4.1.2.3. Цель технического совещания - донесение информации до участвующих команд через их представителей об организации, общих правилах и об иных важных моментах, касающихся их участия в соревновании.

4.1.2.4. На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:

- Дополнения и изменения к правилам и регламенту данных соревнований;
- Расписание игр, формат игр и структура раундов соревнования;
- Работа дополнительных служб (медицинский кабинет, технический кабинет, объекты питания и т.д.);
- Ответы на вопросы.

Раздел 4.2. Выбор сторон

4.2.1. Перед началом игры команды занимают базы согласно расписанию.

4.2.1.1. Если название команды написано в расписании в верхней строчке, команда занимает базу, расположенную слева от судейского штаба. По умолчанию – Синяя база.

4.2.1.2. Если название команды написано в расписании в нижней строчке, команда занимает базу, расположенную справа от судейского штаба. По умолчанию – Красная база.

4.2.2. Первый раунд команды начинают с тех стартовых баз, как написано в расписании игр.

Раздел 4.3. Пред игровой осмотр оборудования, пит-зона, база.

4.3.1. Перед каждой игрой проводится осмотр тагеров и нательного оборудования, с которыми участники будут играть на соревновании. В ходе проверки каждый тагер и нательное оборудование должны быть настроены, запрограммированы и осмотрены на предмет соответствия правилам разрешенных тагеров и нательного оборудования. Осмотр будет проведен на поле перед стартом игры по расписанию.

4.3.2. Игроки, прошедшие проверку, должны находиться в пит-зоне. Игроки, которые прошли проверку, не могут покидать эту пит-зону, кроме как для выхода на поле. Игроки в пит - зоне и на игровых полях не могут менять настройки или проводить иные манипуляции с тагером.

4.3.3. Организатор вправе опечатать или дополнительно пометить игровое оборудование с целью недопущения внесения изменений в игровые характеристики и настройки.

4.3.4. В пит-зоне не может находиться игровое оборудование и/или дополнительные игровые девайсы.

4.3.5. На каждой базе должна находиться мишень для пристрелки, которая отображает цвет команды. Ответственность за пристрелку и проверку исправности оборудования лежит как на судье при командах, так и на игроке.

4.3.6. На каждой базе может находиться только включенное оборудование (тагеры, нательное оборудование) из расчета – по одному комплекту на каждого игрока на поле и не менее двух активированных запасных комплектов, промаркированных цветом данной команды.

4.3.7. Игровой раунд не останавливается в случае выявления неисправности игрового оборудования (основного или запасного игрового комплекта)

4.3.8. В случае выхода тагера или нательного оборудования из строя в ходе игрового раунда игрок вправе использовать запасной игровой комплект на базе.

Раздел 4.4. Начало игры

4.4.1. Готовность команд объявляется до начала первой игры Судьей-информатором. В этот период времени игроки могут взять тагеры и надеть нательное оборудование.

4.4.2. После этого дается явно слышимый сигнал тридцатисекундной готовности к началу игры: объявление Судьей-информатором «Тридцать секунд до старта» или иной электронный сигнал, описанный в положении к соревнованиям.

4.4.3. После этого дается явно слышимый сигнал десятисекундной готовности к началу игры: объявление Судьи-информатором «Десять секунд до старта, спиной к противнику, тагеры на базу» или иной электронный сигнал, описанный в положении к соревнованиям. Старший судья поля может голосом объявить «10 секунд».

4.4.4. Старт раунда

* Обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличный от других звуков). Сигнал старта игры должен быть произведен при старте каждого раунда. В случае, если не используется никакая электронная система оповещения, может быть использован свисток или другое подобное устройство.

4.4.5. Команда может начать раунд (игру) в равном или меньшем составе игроков для соревновательной дисциплины текущего турнира.

4.4.6. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала «10 секунд до старта», даже если команда начала в меньшинстве.

4.4.7. Игроки начинают игру внутри границ игрового поля, касаясь передней частью тагера стартовой базы, удерживая его обеими руками, находясь спиной к противнику.

4.4.8. Игрок имеет право выйти на поле не позднее, чем за 10 секунд до сигнала старта, при этом на момент сигнала старта он должен находиться в границе игрового поля. В таком случае ему необходимо выполнить полную процедуру старта игры. Игрок должен коснуться тагером стартовой базы и начать игру согласно правилам. Коммуникация с членами команды, стрельба и иные действия игрока, не выполнившего процедуру старта, приведут к его удалению с поля и наложению штрафа по решению любого полевого Судьи, находящегося в зоне видимости данного игрока.

4.4.9. Команда начинает игру с базы, соответствующей месту в расписании.

4.4.10. Каждая команда начинает первый раунд игры с той стартовой базы, которая находится в той же части игрового поля, что и ее пит-зона.

4.4.11. Смена сторон.

- Команды отыгрывают каждый раунд с одной стартовой базы;
- Смена сторон производится по команде Старшего полевого судьи.

4.4.12. Во время игры любой из команд запрещены любые подсказки и сигналы. Подсказками будут считаться любые слова, жесты, таблички, а также любые другие способы коммуникации с игроками на поле.

Раздел 4.5. Фальстарт

4.5.1. Не правильно взятый старт игры когда:

- Отсутствует касание стволом тагера стартовой базы до начала звукового сигнала старта игры;
- Касание стволом тагера стартовой базы до начала звукового сигнала старта игры при хвате тагера одной рукой.

В данном случае игра останавливается, команды возвращаются на свои базы, повторяется процедура сигнала «10 секунд до старта».

4.5.2. Если фальстарт игры совершен по ошибке судьи, недопонимания или иной причины, не связанной с основными игровыми правилами, то Старший полевой судья останавливает игру, и она начинается заново.

Раздел 4.6. Перерыв

4.6.1. Перерыв следует по завершении каждого раунда.

4.6.2. Стандартный перерыв составляет не менее одной минуты.

Раздел 4.7. Время игры

4.7.1. Время игры устанавливается организатором соревнования и может меняться в зависимости от соревновательной дисциплины, формата игр и дивизионов.

4.7.2. Официальное время игры для каждой пары команд ведётся таймером с обратным или прямым отсчетом, отображаемым на электронном табло. Таймер управляется Судьей-информатором или секундомерами.

4.7.3. Основное игровое время используется в полном объеме.

4.7.4. Время игры включает в себя:

- Чистое игровое время (в зависимости от формата игр и дивизиона);

- По одному одноминутному тайм-ауту у каждой команды за игру.

Раздел 4.8. Таймаут

4.8.1. Игровой таймаут

- Каждая команда может воспользоваться одним одноминутным таймаутом в течение игры, перед первым или вторым раундом.
 - Просьба о таймауте может быть выполнена назначенным тренером команды в адрес Старшего полевого судьи. Тренер команды должен громко произнести название команды и просьбу о тайм-ауте Старшему судье в судейском штабе.
 - Таймаут нельзя взять меньше чем за 10 секунд до старта раунда.
 - Команды могут использовать свои таймауты в один и тот же перерыв между раундами.

4.8.2. Технический таймаут

4.8.2.1. Технический тайм-аут может быть применен техническим персоналом соревнования или Старшим Полевым судьей по техническим причинам.

4.8.2.2. Технический таймаут может длиться необходимое время, для устранения технических неполадок на поле обслуживающим персоналом.

4.8.2.3. Если технический таймаут потребовался в промежуток за 10 секунд до начала игры, по окончании ремонтных работ, отсчет времени начнется автоматически с «10 секунд до старта».

Раздел 4.9. Остановка игры

4.9.1. Остановка игры происходит только в чрезвычайных ситуациях, опасных погодных условиях, стихийных бедствиях, травмах игроков или умышленном физическом контакте на игровом поле.

4.9.2. В случае остановки игры из-за чрезвычайной ситуации, или в ином случае, Старший полевой судья поля обязан остановить игру. Для возобновления игры применяется процедура «старт игры» данных правил. Данный раунд переигрывается.

4.9.3. В случае неисправности одного или более игровых комплектов, а также всех запасных комплектов у одной из команд, игра останавливается организаторами, устраняются недостатки и раунд переигрывается.

4.9.4. В случае неисправности одной и более контрольных точек раунд останавливается, неисправности устраняются организатором и раунд переигрывается.

Любая не корректная работа контрольной точки, не предусмотренная проектом правил или положением к соревнованиям считается неисправностью.

4.9.5. Остановка игры обозначается командой судьи «Стоп Игра». Все игроки должны оставаться на тех местах, где они были во время объявления «Стоп Игра» (сценарий игры «Команда на команду»).

Раздел 4.10. Конец игры

4.10.1. После объявления результатов по окончании игры на поле и объявления Старшим полевым судьей команды «Конец игры», игра считается официально оконченной.

4.10.2. Окончание игры/раунда наступает, если произошла любая из следующих ситуаций:

- В случае поражения всех игроков одной команды (тип игры «Команда на команду»);
- Все контрольные точки на игровом поле захвачены;
- В случае добровольного признания поражения одной из команд;
- Удаление всех игроков обеих команд с поля;
- Тренер одной из команд выкинул полотенце;
- Команда начала игру в количестве игроков, превышающем правила или обозначенном Старшим полевым судьей;
- Если последний игрок команды на поле получает пять штрафных баллов;
- Если основное время игры закончилось.
- Выбрасывание полотенца тренером команды-соперницы;
- Команда-соперница начинает игру в количестве игроков, большем, чем установлено правилами соревновательной дисциплины или чем установил Старший полевой судья;
- Команда-оппонент использует тагер, не соответствующий требованиям разделов данных правил.

4.10.3. Игроки имеют право вернуться на поле только с разрешения Судей.

4.10.4. Игроки могут быть подвергнуты осмотру оборудования и проверке прошивки любым полевым судьей на игровом поле даже после остановки игры.

Раздел 4.11. Захват контрольной точки

4.11.1. Любой не деактивированный игрок может поразить контрольную точку.

4.11.2. После захвата контрольной точки игрок должен незамедлительно покинуть «зону контрольной точки».

4.11.3. Задача игроков удерживать контрольную точку, промаркированную цветом своей команды определённое количество времени. Игра считается оконченной по окончании контрольного времени для удержания, установленного на каждой контрольной точке на игровом поле.

4.11.4. В момент старта игры все контрольные точки маркируются одним из доступных цветов, отличных от цвета маркировки команд (Если иное не предусмотрено положением соревнования).

4.11.5. Недопустимо физическое ограничение доступа к контрольной точке другим игрокам.

4.11.6. Захват контрольной точки с нарушением - в случае, захвата контрольной точки с нарушением действующих правил, судья незамедлительно назначает контрольной точке цвет противоположной команды с помощью электронного пульта, сообщает игроку и секретарю соревнований о нарушении. Громко сообщает цвет команды, номер игрока, проговаривает отчетливо: «Нарушение захвата контрольной точки».

В случае, когда контрольная точка была захвачена с нарушением из положения «нейтральная», судья незамедлительно назначает контрольной точке нейтральный цвет с помощью судейского пульта.

Раздел 4.12. Выбрасывание полотенца

4.12.1. На любом этапе раунда, команда может принять решение завершить его, выбросив полотенце, тем самым обозначив своё поражение.

4.12.2. Если тренер команды решает бросить полотенце, он должен громко крикнуть «Полотенце» и название команды Старшему полемому судье.

4.12.3. После объявления «полотенце» раунд заканчивается и баллы присуждены команде-оппоненту. Судья громко объявляет две команды: «Стоп Игра», затем - «полотенце» и называет команду, бросившую полотенце, чтобы услышали все участники.

Раздел 4.13. Спорные ситуации в итоговых результатах

4.13.1. Спорные ситуации решаются Старшим полевым судьёй только с капитанами команд.

4.13.2. В случае необходимости восстановления «спорной» ситуации, капитан команды может с разрешения Старшего полевого судьи пригласить игрока, заявляющего о данной ситуации.

4.13.3. Старший полевой судья может пригласить для консультации судью, который находился в непосредственной близости от места возникновения данной ситуации.

4.13.4. При отказе подписания протокола капитан команды должен кратко, понятно и весомерно обосновать свой отказ.

4.13.5. В случае отказа капитана подписать протокол, Старший полевой судья в праве утвердить протокол самостоятельно.

4.13.6. В исключительных случаях Старший полевой судья может пригласить Главного судью соревнования для принятия окончательного решения.

Раздел 4.14. Подписание протокола игры

4.14.1. Протоколы игры ведёт и заполняет любой судья. Судья обязан показать протокол игры капитанам каждой команды по завершении игры.

4.14.2. Капитаны обеих команд должны подписать протокол игры, если иное не предусмотрено регламентом и/или положением.

4.14.3. Капитан команды подписывает протокол, в случае согласия с результатами, внесёнными в него. Подписанный капитанами обеих команд протокол не может быть изменен, кроме случаев обнаружения в протоколе вычислительных ошибок.

4.14.4. Исправление в протоколе игры, обязательно подписывается Старшим полевым судьёй («Исправленному верить», подпись, фамилия и инициалы), кроме случаев, когда исправление касается объективных математических ошибок.

4.14.5. Если один или два капитана команд не согласны с результатами, внесёнными в протокол игры и отказываются его подписывать, Старший полевой судья в праве внести исправления и/или утвердить протокол самолично.

4.14.6. Старший полевой судья или иной, назначенный Главным судьёй соревнований судья может вносить исправления в математические ошибки в протоколах игр в любое время до начала следующего раунда соревнований.

Раздел 4.15. Неявка или техническое поражение

4.15.1. Техническое поражение присуждается команде в случае:

- Команда не вышла на поле в начале любой своей игры;
- Команда в день турнира не прошла регистрацию установленным организатором способом;
- Команда сняла своё участие в турнире позднее, чем за 1 сутки до соревнования. В данном случае команда фиксируется в общем рейтинге соревнования без получения баллов.

4.15.2. В случае, когда обе команды отказываются выходить на поле - техническое поражение присуждается обоим командам.

4.15.3. Команда, которая согласно расписания должна была играть с командой, получившей техническое поражение, получает максимальное количество баллов и максимальную разницу между выигранными и проигранными раундами в зависимости от формата. Команда с техническим поражением получает противоположные баллы этому результату.

4.15.4. После объявления технического поражения команды, данная игра не переносится в расписании, а счет не может быть изменен. Исключение имеют случаи, когда команда пропустила игру по вине организаторов и текущий этап игр еще не окончен.

4.15.5. При необходимости расписание игр корректируется. Неявка команд, игры которых могут идти подряд из-за сдвига расписания в следствие технического поражения другой команды не засчитываются.

ГЛАВА 5. РЕЗУЛЬТАТ ИГР. БАЛЛЫ

Раздел 5.1. Результат игр

5.1.1. Результатом игры является начисление баллов каждой команде.

5.1.2. Призовые баллы начисляются в зависимости от форматов игр следующим образом:

5.1.3. В соревновательных дисциплинах за победу в раунде в случае:

- Захвата контрольных точек;
- Поражение большего количества противников;

5.1.4. Баллы начисляются в конце каждого раунда Старшим полевым судьей.

5.1.5. Сценарий «Захват Контрольных Точек»

5.1.5.1. Баллы начисляются команде только в случае удержания контрольной точки, которая промаркирована цветом команды и имеет статус «Захвачена». Каждая захваченная Контрольная точка приносит команде 10 баллов.

5.1.5.2. Если по окончании времени игры Контрольная точка не имеет статуса «Захвачена», баллы за данную КТ не присуждаются.

5.1.5.3. Количество баллов каждой команды вычисляется путем суммирования всех баллов, полученных за захват контрольных точек в обоих раундах.

5.1.5.4. В случае нарушения командной игровой правил ей начисляются штрафные баллы. Штрафные баллы всегда переносятся из одного раунда в последующий в рамках одной игры.

5.1.5.5. Окончательное количество баллов команды является разницей между полученными баллами за Захваченные КТ и Штрафными баллам.

5.1.5.6. Победителем игры признается команда, имеющая большее количество баллов, заработанных в данной игре.

5.1.5.7. В случае равенства баллов обеих команд признается ничья.

5.1.5.8. Если форматом соревнования предусмотрено обязательное выявление победителя игры, этапа, групповой стадии или соревнования, то назначается дополнительный раунд для определения победителя в соответствии с Положением о проводимом соревновании.

5.1.5.9. Выбор стороны в случае проведения дополнительных раундов определяется в результате жеребьевки.

5.1.5.10. Команда, одержавшая победу в этом дополнительном раунде, признается победителем Игры между этими командами.

5.1.6. Сценарий «Командный бой»

Командам зачисляются следующие призовые баллы за игру:

1 деактивированный игрок = 1 балл

5.1.7. Командам зачисляются следующие призовые баллы за Прикладную игру:

Контрольная точка № 1 = 1 балл;

Контрольная точка № 2 = 2 балла;

Контрольная точка № 3 = 3 балла.

Раздел 5.2. Определение победителя при равном количестве баллов

5.2.1. Равное количество баллов — это полное совпадение сумм показателей призовых, а также штрафных баллов команд в текущей игре.

5.2.2. Правило определения победителя при равном количестве баллов.

5.2.2.1. При полном совпадении сумм показателей призовых и штрафных баллов, по истечению основного времени игры, победитель определяется:

- Путем назначения одного дополнительного раунда игры (овертайм) с

тремя игровыми контрольными точками, выбор стороны в данном случае происходит в результате жеребьевки.

Овертайм - игра до первой захваченной контрольной точки.

- Путем назначения одной дополнительной игры «Дуэль капитанов».

Раздел 5.3. Рейтинг турнира

5.3.1. За каждый этап соревнования команда-участница получает рейтинговые баллы в зависимости от занятого места и количества команд-участниц.

5.3.2. Рейтинг команд, проигравших четвертьфиналы и 1/8 финала, рассчитываются следующим образом:

- По общему количеству набранных призовых баллов в предыдущих этапах соревнований;
- По количеству набранных призовых баллов в ближайшем предыдущем этапе соревнований;
- По наибольшему количеству выигранных игр за весь турнир;
- По разнице между количеством выигранных и проигранных раундов;
- По наивысшему количеству выигранных раундов;
- По результатам последней личной встречи;
- По наивысшему числу выигранных раундов за весь турнир;
- По посеvu

5.3.3. Рейтинг команд, проигравших отборочные игры рассчитывается следующим образом:

- По количеству выигранных игр;
- По результатам личных встреч;
- По наивысшему числу выигранных раундов;
- По результатам личных встреч;
- По посеvu

5.3.4. Дисквалифицированная команда и команда, снявшаяся с турнира позднее, чем за 7 дней до соревнования, учитывается при расчете общего рейтинга соревнования, но не получает баллов.

5.3.5. При переходе из низшего дивизиона в высший в рамках одной соревновательной дисциплины в серии соревнований команда сохраняет только часть баллов, которые она заработала в сезоне:

- Более 30% турниров серии – 80%;
- Более 60 % турниров серии – 60%;
- Более 80 % турниров серии – 40%.

5.3.6. Любая команда при переходе из высшего дивизиона в низший в рамках одной соревновательной дисциплины в серии соревнований сохранит 20% баллов.

ГЛАВА 6. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ, КОНФИГУРАЦИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Раздел 6.1. Размер поля и требования

6.1.1. Игровое поле должно иметь прямоугольную форму.

6.1.2. Размеры игрового поля обуславливаются соревновательными дисциплинами:

- **3 чел. х 3 чел.:** не менее 18 х 20 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 14 укрытий
- **5 чел. х 5 чел.:** не менее 20 х 30 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 20 укрытий.
- **9 чел. х 9 чел.:** не менее 25 х 35 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 24 укрытий;

Прикладная дисциплина: не менее 50 х 90 м., в схеме поля не менее 30 укрытий и конструкций.

6.1.3. На каждом игровом поле должно быть 2 стартовые базы. Каждая стартовая база должна быть не менее 2х1,5 метра.

6.1.3.1. Базы на одном игровом поле обозначаются цветом маркировки команд. При смене сторон во втором и последующих раундах маркировка баз не меняется.

6.1.3.2. Базы располагаются на прямой, проходящей через центр поля.

6.1.3.3. Базы должны быть равноудалены от боковых границ игрового поля.

6.1.3.4. Базы могут располагаться вне игрового поля и располагаться на границе с ним.

6.1.4. Граница игрового поля должна быть четко нанесена и размещена не менее, чем в 2 метрах от зрителей.

6.1.5. Любое поле для игры в лазертаг должно быть огорожено сигнальной лентой либо иными оградительными мобильными конструкциями.

6.1.6. Укрытия должны быть размещены не менее, чем в 1,5 метрах от границы поля. Порядок расположения укрытий должен соответствовать схеме

поля официальных мероприятий. Укрытия должны быть расположены зеркально относительно центральной оси поля, проведенной между длинными сторонами поля.

6.1.6.1. На игровых полях могут устанавливаться надувные защитные укрытия любой конфигурации в соответствии с утвержденными стандартами ВОО «Федерация Лазертага России».

6.1.6.2. Укрытия должны быть устойчивы.

6.1.6.3. Любое укрытие не должно иметь царапающих поверхностей.

6.1.6.4. Перед установкой укрытий и использованием игрового поля, игровое поле должно быть очищено от мусора и посторонних предметов.

6.1.6.5. Игрокам запрещается изменять расстановку поля.

6.1.7. На игровой площадке должен быть специальный инструмент для быстрого устранения неисправностей защитных укрытий и очистки поля.

6.1.8. Игровое поле должно иметь ровное покрытие. Покрытие игрового поля может быть травяным (в том числе искусственный газон), глиняно-песчаным и не иметь травмоопасных образований: рытвин, бугров, торчащих из земли предметов (корни растений, арматура и т.д.).

6.1.9. Для соответствия требованиям и стандартам поле может быть оборудовано электронными табло, управляющей консолью и громкими звуковыми сигналами.

6.1.10. Места для зрителей и технического персонала.

6.1.10.1. В непосредственной близости с игровым полем организуется штаб для технического персонала (технический специалист, врач, секретариат). Место должно иметь как минимум 2 стола, стулья и навес от дождя (при необходимости).

6.1.10.2. В штабе для технического персонала должна быть аптечка первой медицинской помощи.

6.1.11. Расположение точки оживления игроков в стартовой зоне не должно позволять оживлять игроков, находящихся за пределами стартовой зоны.

6.1.12. В случае одновременного использования нескольких игровых полей их расположение должно удовлетворять следующим требованиям:

6.1.12.1. Каждое используемое игровое поле должно быть соответствовать критериям пунктов 6.1.1-6.1.11.

6.1.12.2. Расположение игровых полей должно быть таковым, чтобы сделать невозможным поражение игроков команд другого игрового поля.

Раздел 6.2. Пит-зоны

6.2.1. Каждое игровое поле должно быть оборудовано двумя пит-зонами для команд, расположенными в непосредственной близости от баз и судейской зоны.

6.2.2. Каждой команде будет предоставлено место для подготовки к игре, прилегающее к игровому полю (пит-зона).

6.2.3. Игрок не может использовать электронные или механические устройства и/или усилители звука и голоса для общения с другими людьми во время любого раунда игры.

6.2.4. В закрытую зону подготовки к игре (пит-зону) допускаются люди, имеющие допуск, прошедшие регистрацию.

6.2.5. Все игроки, персонал и лица, имеющие допуск, должны иметь при себе и показывать по требованию свой бэйдж. Отказ сделать это приведет к запрету доступа в закрытую зону подготовки к игре (пит-зону), без исключений.

ГЛАВА 7. КОМАНДЫ, СОСТАВЫ, ЗАЯВКИ

Раздел 7.1. Участники команды

7.1.1. Игроки

7.1.1.1. Только игроки, согласные с Правилами и Регламентом/положением соревнования, могут принять в нем участие.

7.1.1.2. Игроки должны соблюдать турнирные Правила и Положения.

7.1.1.3. Игрокам запрещается вмешиваться в работу судей.

7.1.1.4. Любой свободный игрок, находящийся в заявке команды может заменить основного игрока или удаленного игрока, в любое время в течение турнира. Замена происходит перед игрой и/или между раундами. Игрока, удаленного за умышленный физический контакт заменить на текущую игру нельзя.

7.1.1.5. Каждому игроку присваивается дивизионная принадлежность. Дивизионная принадлежность определяется перед началом соревнования Комиссией ВОО «Федерация Лазертага России» по составам на основании заявок и составов команд и результатов соревнований предыдущих лет на основании действующей процедуры.

7.1.2. Техническая команда

7.1.2.1. Техническая команда является частью команды и осуществляет помощь игрокам между раундами и играми.

7.1.2.2. Участники Технической команды не могут играть за эту команду, кроме случаев, когда они зарегистрированы как игроки команды.

7.1.2.3. Техническая команда может выходить на поле только если это разрешено судьями.

7.1.2.4. Нарушения, совершенные участниками Технической команды, могут повлечь за собой наложение штрафов на команду.

7.1.3. Руководитель команды

7.1.3.1. Руководитель команды должен быть внесен в заявку команды и отмечен организаторами. У команды может быть только один Руководитель. Капитан или тренер может выполнять обязанности Руководителя. Руководитель несет ответственность за организацию и дисциплину членов команды.

7.1.3.2. Руководитель команды является единственным лицом, уполномоченным обсуждать вопросы с Главным судьей соревнований или официальными лицами Турнира.

7.1.3.3. Руководитель команды должен присутствовать на собрании капитанов или технических совещаниях, если они проводятся.

7.1.3.4. Один человек может выполнять обязанности Руководителя команды и Тренера в одно и то же время.

7.1.4. Тренер

7.1.4.1. Тренер должен быть у каждой команды.

7.1.4.2. Тренер должен находиться в пит-зоне в течение всей игры. Если тренер является также игроком, он может выполнять функции тренера, находясь в пит-зоне.

7.1.4.3. Только тренер имеет право бросать полотенце, брать тайм-аут или просить объяснений о выведении игрока с поля (только у Старшего полевого судьи, только когда Старший полевой судья не на поле и только в перерыве между играми).

7.1.5. Капитан команды

7.1.5.1. Капитан команды является одним из заявленных игроков команды.

7.1.5.2. Если капитан не может выйти на игру, он должен назвать игрока из числа указанных в заявке и зарегистрированных, который будет его заменять во время этой игры.

7.1.5.3. Капитан команды, являясь ее представителем, принимает участие в техническом совещании.

7.1.5.4. Только капитан команды имеет право подписывать протокол игры и подавать письменный протест Главному судье.

7.1.6. Обязанности участников соревнований

7.1.6.1. Участники должны знать и строго выполнять правила соревнований.

7.1.6.2. Участники должны «по-спортивному» воспринимать решения и замечания судей.

7.1.6.3. Участники не могут дискутировать, протестовать или требовать разъяснения у судей по поводу их решений, кроме Руководителя команды ее капитана или тренера.

Раздел 7.2. Состав команд, заявка и регистрация участников

7.2.1. Количество участников в команде на игру зависит от дисциплины соревнований.

7.2.2. Максимальное количество игроков на раунд определяется согласно соревновательной дисциплине.

7.2.3. Все игроки должны иметь разрешение играть в стране, где проводится турнир.

7.2.4. Игрок, который принимает участие или зарегистрирован под чужим именем будет дисквалифицирован не менее, чем на 3 турнира.

7.2.5. Только игроки, прошедшие регистрацию, имеют право принимать участие в соревновании.

7.2.6. Состав игроков не меняется после начала соревнования. Исключением станет экстренная ситуация (болезнь, травма). Возможно внесение изменений в состав участников за 30 (тридцать) минут до начала отборочного или финального раунда (замена может быть проведена из числа игроков команды, заявленных на сезон, не принимающих участия в конкретном соревновании в этом дивизионе, при условии согласования с капитанами команд и Главным Судьей соревнований).

Раздел 7.3. Переход игроков

7.3.1. На одном групповом отборочном этапе игрок может принять участие в играх в разных дивизионах, если соблюдаются следующие условия:

- Дивизион команды выше или соответствует собственной дивизионной принадлежности,
- Игрок не выступает за другие команды этого дивизиона на этом групповом отборочном этапе.

7.3.2. Игроки могут совершать неограниченное количество переходов в рамках команд своей дивизионной принадлежности или выше, но только на разных групповых отборочных этапах. Если игрок выступает за две и более команд одного дивизиона на одном групповом отборочном этапе, он будет дисквалифицирован с текущего соревнования, а также всех последующих соревнований серии во всех группах. Результаты команд, за которые выступал дисквалифицированный игрок, будут обнулены.

7.3.3. Переходы игроков между командами в рамках серии соревнований возможны с письменного разрешения капитанов обеих команд и должны быть завизированы проводящей серию Федерацией, а также не

должны нарушать регламент соревнования и правила трансфера игроков данной серии соревнования.

7.3.4. Финал соревнований:

Принять участие в финале соревнований имеют право игроки, внесенные в заявку команды и отмеченные Комиссией, как фактически сыгравшие, не менее 50% отборочных (групповых) этапов соревнований с этой командой в группе (регионе), от которого эта команда отбиралась. После 3/4 отборочных (групповых) этапов серии, игрок должен остаться в составе только 1 команды того дивизиона и группы (региона), от которого планирует выступать на финале. В случае, если игрок после 3/4 отборочных (групповых) этапов продолжит выступать за другие команды любого дивизиона, он не будет допущен к участию в финале. В финале допускается играть только за 1 команду в одном дивизионе.

Раздел 7.4. Заявки

7.4.1. Все игроки команды, принимающие участие в соревновании, должны быть включены в заявку этой команды. Более детальная информация и требования к заявкам команд должны быть утверждены в регламенте соревнования и опубликованы на официальном ресурсе соревнования.

7.4.2. Только участники, включенные в заявку команды как игроки, могут принимать участие в соревнованиях.

7.4.3. Ни один игрок не может быть внесен в заявку более одной команды, кроме случаев, когда регламент соревнования допускает участие игрока в разных дивизионах на одном турнире.

7.4.4. Все команды должны подтвердить полную заявку команды на регистрации. Заявка команды будет принята только после полной оплаты регистрационных взносов.

7.4.5. Игрок, играющий за две разные команды в одном дивизионе на одном соревновании, или выступающий за две разные команды на соревновании, если это запрещено регламентом или положением, а также дисквалифицированный игрок будет немедленно отстранен от участия, а результаты всех игр, в которых он принял участие будут аннулированы и защитаны поражения.

7.4.6. Оригинал заявки передается с подписями и печатями представителем Команды, организаторам соревнования в день игры с указанием фактических игроков, принимающих участие в текущем этапе соревнований.

Раздел 7.5. Идентификационная карточка игрока (бэйдж)

7.5.1. Для участия в соревнованиях капитан команды должен иметь действующую единую идентификационную карту игроков. Капитан команды должен предоставить карту в любом месте турнира по просьбе любого представителя организаторов. Ни одна команда не будет допущена к играм без предоставления судье своей единой карты перед выходом на поле.

7.5.2. Только действующие карты и соответствующие допуски дают право на проход в «Закрытую Зону для игроков».

7.5.3. Требования к идентификационной карточке команды или ее аналогу могут быть указаны в регламенте соревнования.

ГЛАВА 8. ЛАЗЕРТАГ ОБОРУДОВАНИЕ

Раздел 8.1. Оборудование для соревнований

8.1.1. Оборудование для соревнований предоставляет организатор

8.1.2. Программная проверка снаряжения осуществляется судьями на предмет корректных настроек в соответствии с видом соревнований. Проверка также может быть осуществлена по инициативе игрока, если такое решение примет Старший полевой судья или Главный судья соревнований.

8.1.3. Если будет обнаружено оборудование с нарушениями, указанными в соответствующем разделе данных правил, оно будет отправлено на повторную «прошивку» или ремонт и заменено запасным комплектом оборудования.

8.1.4. Команда или отдельные игроки не имеют права использовать собственное оборудование.

8.1.5. В случае выхода оборудования из строя, организатор оставляет за собой право предоставления замены (согласно списку допустимого оборудования)

8.1.6. Неработающий игровой комплект (тагер, головная повязка, жилет) должен соответствовать следующим характеристикам:

- При выстреле соперник не получает урона;
- При нажатии на спусковой крючок не происходит выстрела;
- При нажатии на кнопку перезарядки оружие не перезаряжается;
- При нажатии на спусковой крючок оружие выключается.
- Тагер прошит цветом команды соперника
- Настройки тагера не соответствуют регламенту и положению соревнований
- В тагере не функционирует звуковой динамик
- В головной повязке и/или жилете не работает один или несколько датчиков поражения

Раздел 8.2. Общие рекомендации

8.2.1. Организатор соревнования имеет право публиковать специальный список разрешенного и запрещенного оборудования на своих турнирах в дополнение к данным правилам. Игрокам настоятельно рекомендуется использовать только разрешенное оборудование во избежание отстранения от участия в турнирах.

8.2.2. Игроки не могут осуществлять обмен оборудованием в процессе игры.

Раздел 8.3. Тагер

8.3.1. Тагер, это снаряд, имитирующий стрелковое оружие, в основе работы которого инфракрасное-излучение диодов, невидимое глазу. В конструкции используются TSAL 6100 излучающие диоды. Организаторы оставляют за собой право проверить соответствие используемых игроками типов диодов

8.3.2. К соревнованиям допускаются тагеры, имеющие беспроводной модуль для связи с нателным оборудованием, соответствующее поколение электроники, позволяющее считывать статистику с оборудования в течение соревнований, оптическую систему, позволяющую изменять настройки и характеристики инфракрасного луча.

8.3.3. В рамках одного соревнования должны использоваться тагеры с прошивкой одного поколения и одинаковыми излучателями.

8.3.4. Поколение прошивки для конкретного соревнования определяют организаторы при письменном согласовании с ВОО «Федерация Лазертага России».

Пример игрового снаряда

Устройство игрового комплекта представлено на схеме № 1.



- 1 – оптическая система.
- 2 – мушка.
- 3 – кнопка перезарядки.
- 4, 7 – планка для установки дополнительного оборудования.
- 5 – целик.
- 6 – антивандальный замок для включения.
- 8 – гнездо питания.

Технические характеристики

Масса	1 кг
Длина	70 см
Тип аккумулятора	Li+; 7,4 V; 2200 mAh
Тип зарядного устройства	Автоматическое, Li+
Время автономной работы	До 30 ч.
Оптимальная дальность стрельбы	250 м

8.3.5. В прикладной дисциплине допускается использование различных моделей тагеров в рамках одного соревнования при условии симметричности используемых тагеров командами противниками

Раздел 8.4. Головная повязка и жилет

8.4.1. Головная повязка и жилет представляют собой приборы с датчиками поражения и вибромоторами.

8.4.2. В головной повязке и жилете используются датчики, принимающие ИК-излучение тагера во время выстрела со всех направлений.

8.4.3. Для головной повязки и жилета обязательно наличие внутренней гигиенической манжеты.

8.4.4. На игровое поле не допускаются игроки, не имеющие головной повязки и/или жилета. (Смотреть Приложение 4)

Раздел 8.5. Попадание в игроков

Попадание в игрока фиксируется нательным оборудованием, либо датчиком, расположенным в тагере.

Раздел 8.6. Одежда

8.6.1. Команда, принимающая участие в соревнованиях, должна иметь единую спортивную командную форму одежды, утверждённую положением о единой форме игроков ВОО «Федерация Лазертага России».

8.6.2. Игроки в праве использовать личные головные уборы – банданы, шапочки без полей или головные повязки.

Раздел 8.7. Дополнительное оборудование

8.7.1. По решению организаторов соревнований, на основании регламента или протокола, в качестве дополнительного оборудования для тагера игрок может применять коллиматорный или оптический прицел, тактическую рукоять.

8.7.2. В качестве дополнительного защитного оборудования игрок имеет право применять защиту локтей и коленей, перчатки и т.п.

Раздел 8.8. Запрещенное оборудование

8.8.1. Запрещено использование лазерного прицела-указателя и/или фонаря на тагере, защиты тела, способной нанести непоправимый урон другим игрокам на поле.

8.8.2. Запрещено использование любых дополнительных лазертаг устройств, за исключением предоставленных организаторами.

ГЛАВА 9. НАРУШЕНИЯ, ШТРАФЫ

Раздел 9.1. Ответственность игроков команд

9.1.1. Команды несут ответственность за поведение всех участников, находящихся в заявке команды, в том числе игроков, Техническую-команду и болельщиков. В ходе турнира они могут подвергаться штрафам, наказаниям и удалениям.

9.1.2. Если во время игры происходит удаление игрока, и у команды нет возможности осуществить замену игрока в установленном порядке, команда играет в меньшинстве.

Раздел 9.2. Ответственность зрителей

9.2.1. Любой зритель, проявляющий «некорректное поведение» в сторону любого участника соревнований, будет обязан покинуть место проведения соревнований.

9.2.2. Зрителям запрещается общаться, подавать сигналы или вмешиваться в любое время в игру. В данном случае, но не ограничиваясь, на него может быть наложено наказание от предупреждения до удаления с места проведения соревнований. Точный вариант наказания за нарушение принимается официальными лицами турнира.

Раздел 9.3. Наказания игроков

9.3.1. Старший полевой судья может инициировать удаление игрока с игрового поля;

9.3.2. Любое официальное лицо соревнования за пределами поля может обратиться к Главному судье соревнований для удаления;

9.3.3. Любой человек, который демонстрирует грубое, «некорректное поведение», может получить штраф, кратковременное или долгосрочное удаление от Старшего полевого судьи;

9.3.4. За нарушения следующих игровых правил участникам соревнования **начисляется один штрафной балл:**

- Выход за границы поля игроком во время игры;
- Изменение границы поля игроком во время игры;
- Нет касания тагером стартовой базы до звукового сигнала начала игры;
- Стрельба при хвате тагера одной рукой;
- Изменение конфигурации игрового поля. В конфигурацию игрового поля входят укрытия и игровые девайсы;
- Нахождение игрока в соединительном стыке между двух соединенных укрытий, считающихся одним;
- Разговор или иная коммуникация деактивированного игрока или удалением с игры, в зависимости от сценария и регламента соревнований;
- Закрытие или сокрытие датчиков поражения при стрельбе, а также при перемещении по игровой площадке не деактивированного игрока;
- Стрельба с нарушением **Правила второй руки** наказывается;

- «Фальстарт»;
- Ограничение доступа к контрольной точке и ограничение возможности захвата контрольной точки;

- Продолжение игры в деактивированном состоянии;

В случае, если судья посчитает конкретный случай продолжения игры в деактивированном состоянии существенно повлиявшим на ход игры и давшим преимущество команде деактивированного игрока перед соперником, штрафом за это будет являться удаление игрока до конца игры и назначение 3 штрафных баллов.

- Физическое ограничение доступа к контрольной точке другим игрокам;
- В случае неподчинения голосовому предупреждению судьи, при повторном голосовом предупреждении игроку в ходе одного раунда.
- Нахождение игрока на игровом поле без манишки с номером игрока или её аналогом. В данном случае игрок должен надеть манишку или её аналог надлежащим образом и выполнить процедуру старта игры с команды «10 секунд до старта».

9.3.5. За нарушения следующих игровых правил участникам соревнования **начисляется два штрафных балла:**

- Маркировка контрольной точки с нарушениями: закрытие датчиков поражения.
- Умышленное выключение головной повязки;
- «Неумышленный физический контакт» - наказывается игрок или игроки (при взаимном воздействии);
- Агрессивная игра;
- Захват контрольной точки с нарушением:
 - Закрытие датчиков поражения;
 - Захват контрольной точки с хватом тагера одной рукой;
 - Захват контрольной точки с нарушением правила второй руки.

9.3.6. За нарушения следующих игровых правил участникам соревнования **начисляется три штрафных балла:**

- Нахождение на игровой площадке без головной повязки и/или тагера наказывается 3 штрафными баллами;
- Использование головной повязки вне связи с тагером (в том числе после смены оборудования на запасной комплект);

- «Умышленный физический контакт» - игрок, помимо штрафа удаляется до конца игры. К игроку также могут быть применены иные меры наказания (удаление с соревнования, серии соревнований).

9.3.7. Изменение настроек тагера без согласования с организаторами и Главным судьёй соревнований наказывается удалением до конца соревнований – удаление человека, игрока, команды с этапа соревнований, 60 штрафных баллов;

9.3.8. Обмен тагерами или повязками игроков одной команды в ходе раунда наказывается удалением данных игроков с этапа соревнований, 10 штрафных баллов;

9.3.9. Появление на поле в состоянии опьянения наказывается запретом посещения всех этапов соревнования - 60 штрафных баллов;

9.3.10. Систематические обращения к судейской бригаде с требованием зафиксировать нарушения правил командой противника наказывается предупреждением, повторное аналогичное нарушение, по решению Старшего полевого судьи, наказывается удалением с соревнований - 30 штрафных баллов;

9.3.11. Возрождение игрока на базе соперника наказывается удалением игрока до конца игры - 20 штрафных баллов.

Раздел 9.4. Долгосрочное удаление

9.4.1. Долгосрочное удаление – удаление игрока или команды более, чем на одну игру.

Игрок, получивший долгосрочное удаление, должен покинуть этап соревнований, а также не может присутствовать на любом официальном соревновании до окончания срока удаления, и может быть удален на срок до 1 года Главным судьёй соревнований.

9.4.2. Игрок, который получил удаление, должен отдать свой бэйдж или его аналог, при наличии, Главному судье соревнований, который наложил наказание.

9.4.3. Договорной матч. В случае обнаружения сговора команд-оппонентов о счете игры. Данные команды дисквалифицируются с этапа соревнований, а все игроки команды, в соответствии с поданной заявкой отстраняются от оставшихся игр соревнования. Баллы команд, набранные на данном соревновании, обнуляются.

9.4.4. Бэйдж или его аналог будет возвращен по истечению срока удаления.

9.4.5. Долгосрочное удаление включает, но не ограничивается:

- Агрессивный физический контакт с другим человеком – 60 штрафных баллов.
- Преднамеренный физический контакт с официальным лицом соревнования - 60 штрафных баллов.
- Самостоятельное оживление не допущенным для игры девайсом - удаление со всех этапов соревнований;
- Выход на поле игрока удалённого или не играющего с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи наказывается удалением с этапа соревнований - 60 штрафных баллов;

9.4.6. Все дисквалификации, наложенные в рамках одного официального соревнования, распространяются на все остальные официальные соревнования и серии.

9.4.7. Все нарушения, являющиеся достаточно серьезными, могут быть рассмотрены Комиссией ВОО «Федерация Лазертага России» для принятия решения о необходимых дальнейших действиях.

Раздел 9.5. Дисквалификация команды

9.5.1. Только Главный судья соревнований может дисквалифицировать команду. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья поля или официальное лицо соревнования.

9.5.2. Команда, дисквалифицированная с соревнований, теряет все баллы, набранные на нем, без возврата оплаченного вступительного взноса.

9.5.3. Команда, дисквалифицированная за незаконную заявку и/или игру с не допущенными к игре игроками, получает техническое поражение во всех играх соревнования.

Раздел 9.6. Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение

9.6.1. Команды и игроки, принимающие участие в соревнованиях, не должны осуществлять действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или партнера турнира.

9.6.2. Во время проведения турнира игроки не должны:

- Беспокоить кого-либо или угрожать кому-либо (в том числе зрителям и обслуживающему персоналу);
- Провоцировать потасовки или другие формы насилия;

- Носить или показывать неприличные изображения, слова, эмблемы;
- Намеренно наносить ущерб или разрушать частную собственность (в том числе отели);
- Участвовать в любых других криминальных, опасных или наносящих ущерб действиях, которые могут представить лазертаг в негативном свете.

Раздел 9.7. Порядок наложения штрафов

9.7.1. Штрафные баллы, полученные игроком в первом раунде, переносятся в следующие раунды текущей игры;

9.7.2. Игрок, получивший пять штрафных баллов, удаляется до конца игры, если иное не предусмотрено положением;

9.7.3. Штрафные баллы удаленного игрока не обнуляются и учитываются при подсчете результатов игры.

9.7.4. В случае выявления у обеих команд нарушений, которые влекут за собой остановку игры и присвоение победы в раунде команде-оппоненту, то данный штраф будет применен против первой команды, нарушившей правила.

9.7.5. Данный пункт правил распространяется только на игровые штрафы.

9.7.6. Наказания за «некорректное поведение», а также нарушение, влекущее за собой дисквалификацию или удаление игроков и команд, будут применены ко всем нарушителям.

ГЛАВА 10. СУДЬИ, ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА

Раздел 10.1. Судейская коллегия

10.1.1. Соревнования проводит судейская коллегия в составе: главная судейская коллегия, судьи в соответствии с пунктами 11.1.7. - 11.1.10. настоящих Правил.

Сбор судейской коллегии проводится накануне каждого соревнования. Время и место проведения сбора судей определяется Главным Судьей соревнования. Целью сбора судей является инструктаж судейской коллегии, ознакомление с расписанием, правилами и задачами на поле.

10.1.2. Главная судейская коллегия утверждается соответствующей спортивной федерацией или организацией, проводящей соревнования, исходя из статуса соревнований. Остальные члены судейской коллегии назначаются

главным судьей соревнований. К судейству соревнований по Лазертагу допускаются судьи из видов спорта: «стрельба из лука», «пулевая стрельба», «практическая стрельба», «пейнтбол», «страйкбол». Для допуска к судейству соревнований необходимо сдать квалификационный зачет по знанию правил игры «Лазертаг».

10.1.3. В состав главной судейской коллегии входят: главный судья соревнований, заместитель главного судьи, главный секретарь.

10.1.4. Главный судья:

Осуществляет руководство по проведению соревнований в соответствии с положением о соревновании и Правилами;

Отвечает за проведение соревнований перед организацией, проводящей эти соревнования.

10.1.4.1. Главный судья обязан:

Проверить готовность к соревнованиям всех помещений, судейского оборудования и инвентаря, соответствия их требованиям Правил;

Совместно с проводящей организацией утвердить программу соревнований;

Проводить жеребьевку;

Рассматривать протесты и своевременно принимать по ним решения;

Проводить заседания (брифинги) судей совместно с представителями команд перед началом соревнований, а также в тех случаях, когда возникает в этом необходимость;

Заверить технические протоколы соревнований, при необходимости.

10.1.4.2. Главный судья имеет право:

Отменить или отложить соревнования, если к началу соревнований место проведения, оборудование, техника и инвентарь не готовы или не соответствуют нормам безопасности.

Прекратить или приостанавливать соревнования при неблагоприятных условиях (погода, нарушение общественного порядка);

Произвести корректировку программы и расписания соревнований;

Производить смену судей по ходу соревнований;

Отстранить от судейства судей, совершивших грубые ошибки и(или) не справляющихся с обязанностями;

Не допускать к соревнованиям игроков, которые по квалификации и другим качествам не отвечают требованиям настоящих Правил или Положения;

Отстранить от соревнований игроков, технически не подготовленных, допустивших грубые нарушения настоящих Правил или допустивших «некорректное поведение» в отношении к соперникам, зрителям или судьям.

10.1.5. Главный секретарь:

Руководит работой секретариата соревнований;

Руководит комиссией по допуску и обеспечивает регистрацию игроков;
Организует проведение жеребьевки;
Ведет протоколы соревнований;
Оформляет распоряжения и решения главного судьи, представляет главному судье результаты соревнований на утверждение и необходимые данные для итогового отчета;

Составляет общий технический отчет и после утверждения главным судьей сдает в организацию, проводящую соревнования;

Обеспечивает информационными материалами все службы соревнований, представителей команд.

10.1.6. Заместитель главного судьи:

Под контролем главного судьи руководит соревнованиями и несет ответственность за их проведение.

При отсутствии главного судьи его функции выполняет заместитель.

10.1.7. Старший полевой судья:

Руководит работой судей на игровом поле.

10.1.8. Судья при командах:

Назначается при проведении соревнований, при отсутствии старшего полевого судьи его функции выполняет Судья при командах;

Отвечает за своевременное прибытие команд или игроков соревнований на игровое поле;

Осуществляет построение перед выходом к своим базам команд, готовит команды для выхода на игровую площадку;

Проверяет форму одежды и вспомогательные средства, разрешенные правилами соревнований;

Своевременно выводит команды с игрового поля по окончании игры, выводит команды на представление.

10.1.9. Судья – информатор:

Приглашает команды на игровое поле;

Подает сигналы на начало, остановку и окончание игры;

Информирует команды об игровом времени;

Ведет игровой протокол игры, информирует команды о взятых тайм-аутах, остановках игры.

10.1.10. Полевой судья:

Контролирует выполнение правил игры участниками соревнований;

Выводит удаленных игроков;

Контроль состояния игрового оборудования на базах и соответствие маркировки.

10.1.11. Секретарь:

Проводит комиссию по допуску участников соревнований;

Ведет протоколы соревнований;

Оформляет распоряжения и решения главного судьи, представляет главному судье результаты соревнований на утверждение и необходимые данные для итогового отчета;

Обеспечивает информационными материалами все службы соревнований, представителей команд.

10.1.12. Состав судейской коллегии.

10.1.13. Судейская коллегия состоит из:

- Главный судья соревнований;
- Главный секретарь соревнований;
- Секретарь соревнований;
- Старший полевой судья;
- Заместитель главного судьи;
- Судья-информатор;
- Судья при командах;
- Полевой судья.

10.1.14. На каждом игровом поле рекомендуется иметь не менее:

4 полевых судей, один старший полевой судья, один помощник старшего судьи поля, судья-информатор, судья при командах.

10.1.15. Все полевые судьи и старшие полевые судьи находятся под руководством главного судьи соревнований.

Раздел 10.2. Судейство

10.2.1. Каждый Старший полевой судья является высшей властью на игровом поле.

10.2.2. Каждое решение Старшего полевого судьи на его игровом поле является окончательным.

10.2.3. Главный судья соревнований не будет отменять никакое решение относительно игровых ситуаций, принятое Старшим полевым судьей.

10.2.4. Главный судья соревнований является высшей властью соревнования.

10.2.5. Любое решение, принятое Главным судьей соревнований, является окончательным.

10.2.6. Все судьи должны знать правила и регламент соревнований и должны прилагать все усилия для выполнения ими обязанностей.

10.2.7. Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях за или против любой команды, он будет удален из списка судящей команды до конца турнира. Все сведения по подобным инцидентам также будут переданы Главному судье соревнований и для разбора во Всероссийскую Судейскую коллегию.

10.2.8. Судьи не предоставляют командам никакой информации во время игры, за исключением информации, относящейся к безопасности, предупреждениям и объявлению пораженных игроков.

10.2.9. Судьи не должны действием или бездействием раскрывать, или обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.

10.2.10. Судейская форма – определяется организаторами соревнований и является единой для всех судей на конкретном этапе. Допускается размещение на судейской форме логотипов спонсоров и организаторов соревнований.

Раздел 10.3. Обозначения и сигналы

10.3.1. Тип сигнала о наложении штрафа должен быть одинаковым для всех судей и неизменным во время игры.

10.3.2. «30 секунд» - Судья - информатор объявляет «30 секунд до старта».

10.3.3. «10 секунд» - Судья - информатор объявляет «10 секунд до старта, тагеры на базу, спиной к противнику».

10.3.4. Старт игры происходит по одиночному продолжительному свистку Старшего полевого судьи, либо по иному громкому сигнальному обозначению, предусмотренному в регламенте соревнований.

10.3.5. Окончание игры происходит по двум коротким свисткам и одному продолжительному, которые подает Старший полевой судья.

Раздел 10.4. Судейские жесты

10.4.1. Сигнал наложения штрафа

10.4.1.1. Судьи могут обозначить наложение штрафов следующим образом:

- Громкое голосовое сообщение, указывающее на номер игрока, цвет команды, нарушение и штраф.
- Подъем одной руки с указателем цвета команды (на манжете) и номера игрока (количеством пальцев).

Судья – информатор дублирует каждое нарушение, отмеченное судьями на игровом поле.

Раздел 10.5. Протесты

10.5.1. Протест может подаваться в письменном виде, до фактической публикации предварительных результатов текущего раунда соревнований, а также в момент возникновения спорной ситуации. Протест может быть подан только представителем команды и должен быть подписан игроком или

капитаном команды, от имени которого действует представитель.

10.5.2. Протесты рассматриваются комиссией, которая состоит из главного судьи, главного секретаря и старшего полевого судьи.

10.5.3. Комиссия должна рассмотреть протест в течение 30 минут с момента поступления протеста. Принятые решения по протесту должны быть подписаны главным судьей соревнований и опубликованы на информационном стенде не позднее чем через 45 минут после поступления протеста.

10.5.4. Протест считается удовлетворенным только в случае единогласного решения всех членов Комиссии.

10.5.5. Протесты на официальные результаты тура, которые опубликованы на информационном стенде и подписаны главным судьей, не принимаются к рассмотрению.

10.5.6. Не принимаются к рассмотрению любые протесты относительно оценки результатов иных лиц, кроме тех, кем подписан протест.

10.5.7. Протест может быть отозван представителем в любое время до окончательного голосования Комиссии.

10.5.8. Каждый протест должен ссылаться на конкретный пункт данных Правил или Положения соревнований.

10.5.9. Комиссия не будет рассматривать никакие видеозаписи, прилагаемые к протесту, кроме тех, которые сделаны устройствами, установка и применение которых предусмотрены судьейской коллегией.

ГЛАВА 11. ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

11.1. В исключительных случаях организатор турнира может изменить одно или несколько правил на время турнира. Такие изменения могут вводиться, только если их невозможно избежать. Организаторы обязаны получить согласие Главного судьи соревнований и довести причины и сущность изменений до команд не позднее, чем на совещании руководителей и капитанов команд. Если непреодолимые причины для изменения правил возникают в ходе турнира, немедленно проводится собрание капитанов. До окончания такого совещания игры приостанавливаются.

11.2. В случае возникновения ситуации, не отраженной в данных правилах, или любом конфликте между двумя разделами правил, официальные лица соревнования должны принять решение на основе законов и правил, а также здравого смысла.

11.3. Решения, принятые ответственными представителями, в рамках данного раздела не могут быть пересмотрены.

11.4. Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена в комитет по Правилам ВОО «Федерации Лазертага России» в

кратчайшие сроки. Комитеты имеют право изменить и дополнять данные правила, даже если изменения будут противоречить обычной практике принятия подобных решений.

ГЛАВА 12. АНТИДОПИНГОВАЯ ПОЛИТИКА

12.1. Все организаторы и участники соревнований по лазертагу признают авторитет Международного антидопингового агентства (WADA) и Национальной антидопинговой организации РУСАДА.

12.2. Все лица (игроки, тренеры, руководители команд, врачи и др.), участвующие в соревнованиях по лазертагу должны быть полностью осведомлены относительно правил и требований антидопингового контроля, изложенных в действующих или последующих Коммюнике IBSF (<https://www.isu.org/anti-doping>) и документах, выпускаемых РУСАДА (<http://rusada.ru/documents/all-russian-anti-doping-rules>).

12.3. Категорически запрещается и признаётся не этичным употребление любых запрещенных лекарственных веществ, которые могут повлиять на выступление игрока, при отсутствии разрешения на их терапевтическое использование, сознательно либо иначе. Если факт употребления запрещенных лекарственных веществ зафиксирован, игрок отстраняется от участия в соревновании, возбуждается дело о дисквалификации игрока.

12.4. В любой момент соревнования любой участвующий игрок может быть приглашен для сдачи допинг-контроля лицами, уполномоченными официальной антидопинговой организацией.

12.5. На соревнованиях, где организован отбор допинг-проб, игрок, получивший уведомление, обязан явиться в комнату проведения отбора допинг-проб. В случае если игрок, получивший уведомление, принимает участие в церемонии награждения, он обязан уведомить об этом представителя допинг-службы.

12.6. В соответствии с п. 10.11.1 Общероссийских антидопинговых правил, ни один игрок или иное лицо, в отношении которого была применена дисквалификация, не имеет права во время срока действия дисквалификации участвовать в соревнованиях ни в каком качестве.

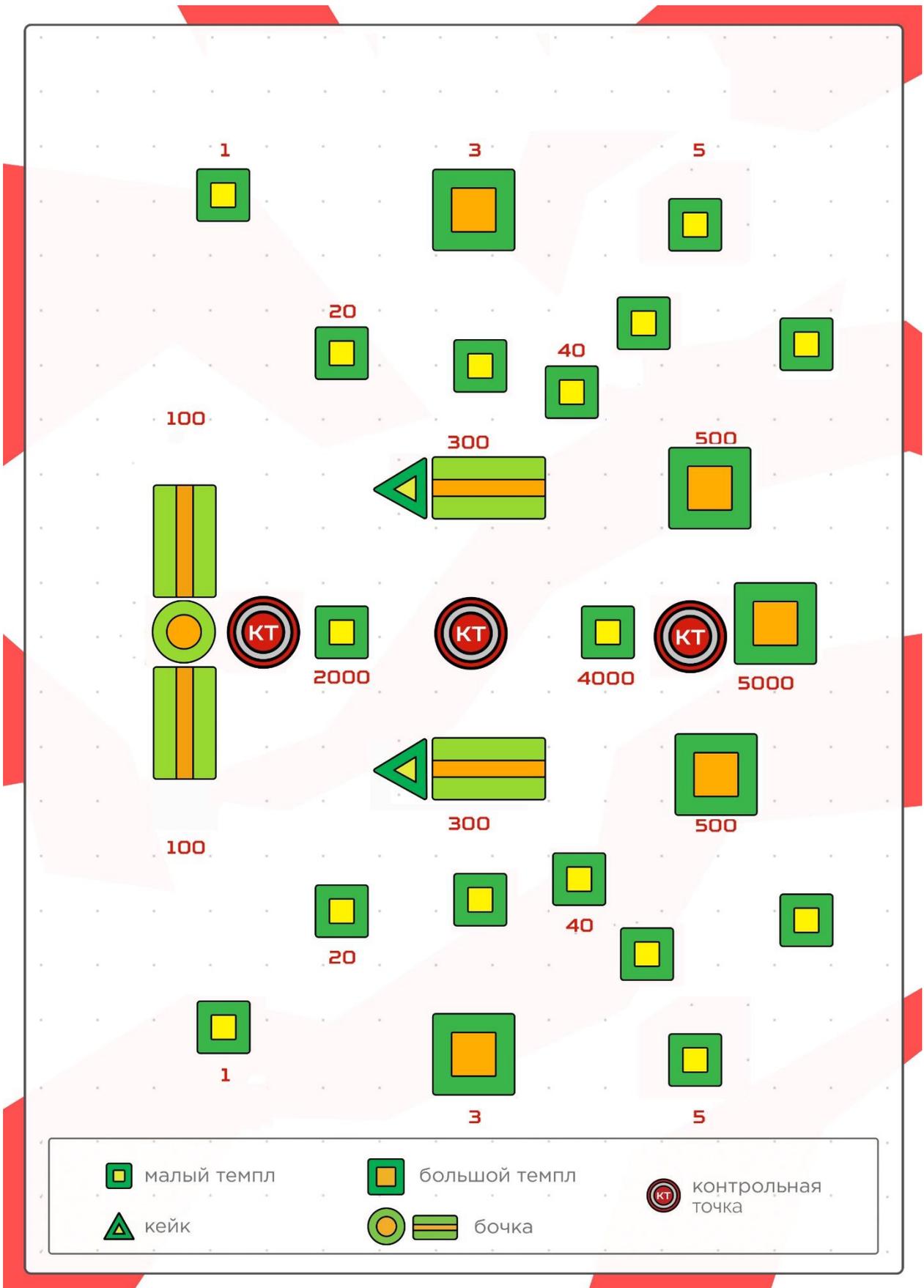
Приложение 1
Хват тагера



**Правильный хват тагера:
Вторая рука держит рукоятку
либо находится на магазине.
В обоих случаях игрок
имеет возможность
быстрой перезарядки
без изменения хвата**



Приложение 2
Пример схемы игрового поля



ЗАПРЕЩЕНО

закрывать датчики тагером или плечами!



Датчики не должны быть закрыты!



Пример головной повязки с датчиками поражения



Пример жилета-манишки с датчиками поражения

