



НАЦІОНАЛЬНА ПЕЙНТБОЛЬНА ЛІГА УКРАЇНИ

ЗБІРКА ПРАВИЛ

ВЕРСІЯ 2/2018

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩИЕ АСПЕКТЫ	3
1.1. ИНФОРМАЦИЯ	3
1.2. РАЗМЕР ПОЛЯ И ТРЕБОВАНИЯ	3
2. РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ NPLU	4
2.1. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЖИМУ СТРЕЛЬБЫ И НАРУШЕНИЯ РЕЖИМА	4
3. СУДЬИ	5
3.1. СУДЕЙСКАЯ КОМАНДА	5
3.2. СУДЕЙСТВО	5
3.3. СУДЕЙСКИЕ СИГНАЛЫ И ФЛАГИ	5
4. КОМАНДЫ	6
4.1. УЧАСТНИКИ КОМАНДЫ	6
4.2. СПИСОК КОМАНДЫ	7
4.3. ОГРАНИЧЕНИЕ РАЗМЕРОВ СПИСКОВ	7
4.4. ИНДЕНТИФИКАЦИОННЫЕ КАРТЫ	8
4.5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КЛАССИФИКАЦИОННОГО РЕЙТИНГА	8
4.6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КЛАССА ИГРОКА	8
4.7. ОГРАНИЧЕНИЕ СПИСКА ПО КЛАССИФИКАЦИИ	10
5. СТРУКТУРА ТУРНИРА	9
5.1. ПОСЕВ ОТБОРОЧНОГО РАУНДА	9
5.2. ВЫХОД ИЗ ОТБОРОЧНОГО В ДРУГИЕ РАУНДЫ	10
6. СНАРЯЖЕНИЕ	11
6.1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ	11
6.2. МАСКИ	11
6.3. СТВОЛЬНАЯ ЗАГЛУШКА	11
6.4. ОДЕЖДА	12
6.5. ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ	13
6.6. ПЕЙНТБОЛЬНЫЕ ШАРЫ	14
6.7. ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ	14
6.8. ЗАПРЕЩЕННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ	15
7. КОМПЛЕКТАЦИЯ МАРКЕРА	16
7.1. ВОЗДУШНАЯ СИСТЕМА	16
7.2. МАРКЕР	16
7.3. СТВОЛ	17
7.5. ФИДЕР	18

8. СТРУКТУРА МАТЧА	18
8.1. ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ	18
8.2. ИГРОВОЕ ВРЕМЯ И ПРАВИЛО МИЛОСЕРДИЯ NPLU	18
8.3. СИСТЕМА СПЛИТ МАТЧЕЙ	19
8.4. ПРОТОКОЛ СОРЕВНОВАНИЯ	19

9. ИГРА	20
9.1. ПИТ-ЗОНА	20
9.2. ПРЕДИГРОВОЙ ОСМОТР МАРКЕРА	21
9.3. НАЧАЛО ИГРЫ	22
9.4. ПРОЦЕДУРА СТАРТА	23
9.5. ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ НА ПОЛЕ	23
9.6. ПРОВЕРКА НА КРАСКУ	25
9.7. ТАЙМ-АУТ	25
9.8. ПРЕРЫВАНИЕ ИГРЫ	25
9.9. НАЖАТИЕ КНОПКИ	26
9.10. ВЫБРАСЫВАНИЕ ПОЛОТЕНЦА	27
9.11. ПРАВИЛО “ПОСЛЕДНИЕ 60 СЕКУНД”	27
9.12. ОВЕРТАЙМ	28
9.13. КОНЕЦ ИГРЫ	29

10. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ	29
10.1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ “ПОРАЖЕНИЕ”	29
10.2. ИГРОКИ И ПОРАЖЕНИЯ	30
10.3. ВЫВЕДЕНИЕ ИГРОКА С ПОЛЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ (УДАЛЕНИЕ)	31

11. СЧЁТ	32
11.1. ПОИНТЫ	32
11.2. ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ	33
11.3. ОЧКИ ЗА РАУНД	33
11.4. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ ПРИ РАВНОМ КОЛИЧЕСТВЕ ОЧКОВ	34
11.5. РЕЙТИНГ ТУРНИРА	35

12. ШТРАФЫ	35
12.1. СИСТЕМА ШТРАФОВ	35
12.2. ПРАВИЛО “НЕДОСТАЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ”	38
12.3. ТАЙНОЕ СОГЛАШЕНИЕ (ДОГОВОРНОЙ МАТЧ)	38

13. ОТСТРАНЕНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	38
--	-----------

13.1.	ОЦЕНКА НАКАЗАНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	38
13.2.	КОНФЛИКТ В ПРАВИЛАХ	41

14. РАЗНОЕ		41
14.1.	ОБСЛУЖИВАНИЕ И ЧИСТКА	41
14.2.	АПЕЛЛЯЦИИ	41

1. ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ

1.1. ИНФОРМАЦИЯ

- 1.1.1. Знание и понимание правил NPLU является ответственностью каждого игрока и члена команд, участвующих в любом из мероприятий NPLU. Подача заявки на участие в любом мероприятии NPLU, равно как и факт участия в нём является согласием с данными Правилами.
- 1.1.2. 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. Приведённые в данных Правилах игровые ситуации не являются суммой всех возможных вариантов, а лишь демонстрируют возможный пример.

1.2. РАЗМЕРЫ И ТРЕБОВАНИЯ К ПОЛЮ

- 1.2.1. Стандартный размер поля для формата:
- NPLU “3” – длина 45 м x ширина 24 м (для in-door полей не менее 39x21 м)
- 1.2.2. Количество укрытий, используемых для формата:
- NPLU “3” – не менее 15 шт.
- 1.2.3. Стартовая база имеет размеры ширина 2 м x высота 1,2 м, и расположена посередине задней границы поля.
- 1.2.4. Граница игрового поля должна быть четко нанесена и размещена не менее, чем в 1,5 метрах от сетки
- 1.2.5. Укрытия должны быть размещены не менее, чем в 1,5 м от границы поля. Порядок расположения укрытий должен соответствовать схеме поля официальных мероприятий.
- 1.2.6. Каждое игровое поле должно быть оборудовано двумя пит-зонами для команд, расположенными на одной из длинных сторон поля и судейской палаткой между пит-зонами.
- 1.2.7. Для соответствия стандартам поле для формата NPLU Xball должно быть оборудовано электронными табло, кнопками на базах, управляющей консолью и системой громкой связи (громкоговорителем).

- 1.2.8. Ни один игрок или член команды не в праве менять расстановку поля в любое время. Преднамеренное изменение расстановки поля во время игры приведет к удалению игрока с поля. Любой игрок или член команды, меняющий расстановку поля в любое время до или во время турнира, будет удален с текущего турнира.

2. РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ NPLU

2.1. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЖИМУ СТРЕЛЬБЫ И НАРУШЕНИЯ РЕЖИМА

- 2.1.1. Любой маркер, имеющий рампинг, не должен делать более одного выстрела за одно нажатие и возвращение в исходное положение триггера, кроме случаев, когда:
- Триггер был нажат и возвращен в исходное положение 4 раза подряд, и
 - Триггер был нажат и возвращен в исходное положение как минимум раз каждые 200 миллисекунд.
- 2.1.2. Маркер должен стрелять не более одного пейнтбольного шарика каждые 95 миллисекунд (10,5 шаров в секунду)
- 2.1.3. К игроку, чей маркер на игровом поле делает 2 выстрела в процессе хронографирования в диапазоне от 10,6 до 10,8 шаров в секунду включительно, будет применен Мейджер штраф (2-за-1).
- 2.1.4. К игроку, чей маркер на игровом поле делает 2 выстрела в процессе хронографирования в диапазоне от 10,9 до 12,4 шаров в секунду включительно, будет применен Мейджер штраф (2-за-1) (штраф будет применен в следующем поинте), а поинт, в котором было выявлено это нарушение, будет автоматически отдан команде-оппоненту.
- 2.1.5. К игроку, чей маркер на игровом поле делает 2 выстрела в процессе хронографирования 12,5 шаров в секунду и выше, будет применен Мейджер штраф (2-за-1) (штраф будет применен в следующем поинте), а поинт в котором, было выявлено это нарушение, будет автоматически отдан команде-оппоненту. Игрок, который получил штраф, будет удален до конца турнира.
- 2.1.6. Игрокам запрещено использовать во время игры на поле любой маркер, не соответствующий требованиям, установленным данными Правилами. К игроку, уведомленному ранее судьей о том, что маркер не соответствует требованиям, но использовавший такой маркер в игре или вынесший его на поле будет применён Гросс Мейджер штраф.

Диапазон (миллисекунды)		Диапазон (выстрелы в секунду)		Решение
	95	0	10,5	Соответствует режиму
94,3	92,5	10,6	10,8	2-за-1 (Мейджер штраф)

91,7	80,6	10,9	12,4	2-за-1 (Мейджер штраф) и поинт присуждается команде оппоненту
80		12,5		2-за-1 (Мейджер штраф) и поинт присуждается команде оппоненту, и дисквалификация игрока

3. СУДЬИ

3.1. СУДЕЙСКАЯ КОМАНДА

3.1.1. Рекомендуются следующий минимальный состав команды судей и их количество, в зависимости от формата и количества игровых полей:

- NPLU Xball “3” для 1 игрового поля,
 1. Главный судья соревнований (он же, Старший судья поля) – 1 чел.;
 2. Секретарь соревнований (он же, Судья-информатор) – 1 чел.;
 3. Полевые судьи – 6 чел.

3.2. СУДЕЙСТВО

3.2.1. Каждый Старший Судья поля является высшей властью на этом игровом поле.

3.2.2. Каждое решение Старшего Судьи на его игровом поле является окончательным.

3.2.3. Главный Судья не будет отменять никакое решение относительно игровых ситуаций, принятое Старшим Судьей.

3.2.4. Главный Судья является высшей властью соревнования в вопросах, касающихся игровых ситуаций и споров на поле.

3.2.5. Любое решение, принятое Главным Судьей является окончательным.

3.3. СУДЕЙСКИЕ СИГНАЛЫ И ФЛАГИ

3.3.1. **Поражён** (“Аут”) - судья обозначает игрока пораженным следующим жестом: одна рука на голове, а другая вытянута строго в направлении пораженного игрока. Судья не может вернуть игрока в игру, после объявления жестом его пораженным. Во время объявления игрока пораженным судья должен четко и громко прокричать “Аут!”.

3.3.2. **Чист** (“В игре”) - судья покажет, что игрок чист от попаданий и не поражен, совершая вращательное движение пальцем или полотенцем в воздухе.

3.3.3. **Сигнал наложения штрафа**

- Судьи сигнализируют о наложении штрафа, подбрасывая в воздух желтый флаг (Майнер штраф) или красный флаг (Мейджер штраф или Гросс Мейджер Штраф).
- Тип сигнала о наложении штрафа (движение рук или жесты и флаги) должен быть одинаковым для всех судей и неизменным во время матча.

3.3.4. Сигнал о наложении Майнер штраф (1-за-1)

Судья сначала обозначит поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа, подбросив в воздух желтый флаг. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Рефери будет держать одну руку в воздухе до тех пор, пока не будет применён штраф. Судья прокричит “Аут!” каждому игроку, который будет объявлен поражённым в результате наложения штрафа.

3.3.5. Сигнал о наложении Мейджер штраф (2-за-1) или Гросс Мейджер Штраф (3-за-1)

Судья сначала обозначит поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа, подбросив в воздух красный флаг. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Рефери будет держать две руки в воздухе до тех пор, пока не будет применён штраф. Судья прокричит “Аут!” каждому игроку, который будет объявлен поражённым в результате наложения штрафа.

3.3.6. Осталось 60 секунд встречи

Все судьи должны поднять обе руки вверх, несколько раз прикладывая кулак одной руки к прямой ладони другой.

3.3.7. Осталось 10 секунд до начала поинта

Все судьи должны поднять вверх обе руки и вытянуть их, соприкасаясь кистями. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала “10 секунд”. Старший судья поля может голосом объявить “10 секунд”. Все судьи должны опустить руки вниз сразу после сигнала старта.

3.3.8. Тайм (“Время”)

Один или несколько судей поднимают вытянутые руки над головой, скрещивая их в форме буквы в форме “Т”

4. КОМАНДЫ

4.1. УЧАСТНИКИ КОМАНДЫ

4.1.1. Представитель команды, Тренер, Капитан

- Представитель, как руководитель команды, несет ответственность за организацию, контроль и дисциплину членов команды.
- Представитель команды - единственный человек, уполномоченный обсуждать вопросы со Старшим судьёй или должностными лицами Турнира.

- Представитель должен присутствовать на собрании капитанов или технических совещаниях, если они проводятся.
- Один человек может одновременно выполнять обязанности представителя команды и тренера.

4.1.2. Игроки

- Только игроки, согласные с данными Правилами, могут принять участие в турнире.
- Игроки должны соблюдать данные Правила и Регламент турнира.
- Игроки не должны вмешиваться в работу судей.
- Любой свободный игрок, находящийся в заявке команды может заменить основного игрока или удаленного игрока, в любое время в течение турнира.

4.1.3. Пит-команда

- Пит-команда является частью команды и осуществляет помощь игрокам между поинтами и играми.
- Участники пит-команды не могут играть за эту команду, кроме случаев, когда они зарегистрированы как игроки команды.
- Пит-команда может выходить на поле только если это разрешено судьями.

4.2. СПИСКИ КОМАНДЫ

- 4.2.1. Все игроки команды, выступающие в турнире, должны быть включены в список этой команды.
- 4.2.2. Только игроки, включённые в список команды могут играть на мероприятиях NPLU
- 4.2.3. Игрок, может быть включён в список только одной из команд, соревнующейся в рамках одного и того же Дивизиона, и формата (например, Xball "3" Дивизион 1 и т.п.)
- 4.2.4. Все команды должны предоставить полные списки при регистрации. Игрок не может быть удален из списка команды после начала турнира. Список команды будет принят только после полной оплаты всех сборов.
- 4.2.5. Игрок, который в рамках одного формата на том же турнире, будет играть за 2 и более команды будет незамедлительно отстранён от дальнейшего участия в турнире, а за все игры, в которых он принимал участие, команде за которую он играл будет засчитано поражение.

4.3. ОГРАНИЧЕНИЕ РАЗМЕРОВ СПИСКОВ

- 4.3.1. Не более 17 человек в списке команды на игровой сезон, включая тренера/представителя команды, игроков и участников пит-команды.
- 4.3.2. Не более 12 игроков в списке команды на игровой сезон.
- 4.3.3. Не более 4 участников пит-команды на игровой сезон.

4.4. ИНДЕНТИФИКАЦИОННЫЕ КАРТЫ (ИД-карты)

- 4.4.1. Для участия в мероприятиях NPLU каждый участник турнира должен иметь действительную NPLU ИД-карту.
- 4.4.2. Только действительная ИД-карта позволяет игроку принимать участие в мероприятиях NPLU

4.5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КЛАССА ИГРОКА

- 4.5.1. Игрокам будет присвоен класс, основанный на классификационном рейтинге, вычисленном по предыдущей истории участия в турнире и данных.
- 4.5.2. Каждый игрок получает очки за мероприятие по каждому из списков команд, в котором он был указан в качестве игрока.
- 4.5.3. Очки за мероприятие высчитываются по формуле:
(К-М) : (К-1) x90 +10
где “К” – количество соревнующихся команд, а “М” – место (1-8), занятое командой.
- 4.5.4. Команды, не вышедшие из отборочных групп получают по 52 очка за мероприятие.
- 4.5.5. Очки за мероприятие умножаются на коэффициент, зависящий от Дивизиона:
- NPLU Дивизион 1 коэффициент x2
 - NPLU Дивизион 2 коэффициент x1
- 4.5.6. Очки за мероприятие умножаются на коэффициент, зависящий от количества команд, участвовавших в одном дивизионе:
- 16 команд коэфф. x1
 - 15 команд коэфф. x0,95
 - 14 команд коэфф. x0,9
 - 12 команд коэфф. x0,85
 - 10 команд коэфф. x 0,8
 - 8 команд коэфф. x0,75
 - 6 команд коэфф. x0,7
 - 5 команд коэфф. x 0,65
 - 4 команд коэфф. x0,6

4.6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КЛАССА ИГРОКА

- 4.6.1. Класс игрока определяется их классификационным рейтингом.
- 4.6.2. Классификационный рейтинг игрока, участвовавшего в 4 мероприятиях серии представляет собой сумму 2-го, 3-го и 4-го наибольшего по величине результата очков за мероприятие.

- 4.6.3. Рейтинг игрока с очками только с 1 результатом за мероприятие, составляет 50% от этих очков.
- 4.6.4. Рейтинг игрока с очками за мероприятие только с 2-3 результатами, составляет сумму этих результатов.
- 4.6.5. Игрок может выбрать Дивизион для участия в той или иной серии, ориентируясь на допустимый лимит по классификационному рейтингу. Допустимый лимит по классификационному рейтингу игрока для каждого Дивизиона указывается организаторами в Регламенте серии перед началом регистрации на первое мероприятие серии.

4.7. ОГРАНИЧЕНИЕ СПИСКА ПО КЛАССИФИКАЦИИ

- 4.7.1. Игроки с любым классом могут появляться в списке более высокого Дивизиона.
- 4.7.2. Допустимый лимит игроков с разным классом в списке команд для каждого Дивизиона указывается организаторами в Регламенте серии перед началом регистрации на первое мероприятие серии.

5. СТРУКТУРА ТУРНИРА

5.1. ПОСЕВ ОТБОРОЧНОГО РАУНДА

- 5.1.1. Команды в каждом Дивизионе будут посеяны в отборочном раунде в соответствии с их рангом по результатам участия в предыдущей серии/сезоне в этом же Дивизионе.
- 5.1.2. На первом этапе соревнований серии, если команды не имеют рейтинг, они сеются во вторую после команд с рейтингом очередь “змейкой” в алфавитном порядке на основании написания названия команды на украинском языке.
- 5.1.3. В каждой отборочной группе должно быть одинаковое количество команд, но не менее 4 команд в одной группе. Например,
- по 4 команды;
 - по 5 команд;
 - по 6 команд;
- 5.1.4. Команды играют отборочный раунд по круговой системе в своей группе, но не менее 3-х отборочных игр на команду.
- 5.1.5. Если в каждой из отборочных групп 4-5 команд, то каждая команда играет по одной встрече с другой командой из своей группы.

5.1.6. Если в каждой из отборочных групп 6 команд, то каждая команда играет по одной встрече с другой командой из своей группы, за исключением встреч:

- 1 в группе не играет с 6 в группе;
- 2 в группе не играет с 5 в группе;
- 3 в группе не играет с 4 в группе.

5.1.7. 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.

5.2. ВЫХОД ИЗ ОТБОРОЧНОГО В СЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

5.2.1. В следующий раунд соревнований из каждой отборочной группы выходит по 2 команды, набравшие по результатам игр максимальное количество очков.

5.2.2. Четвертьфинал

В $\frac{1}{4}$ финале команды встречаются по следующему принципу:

- 1 в группе А играет с 2 в группе D;
- 2 в группе А играет с 1 в группе D;
- 1 в группе В играет с 2 в группе С;
- 2 в группе В играет с 1 в группе С;

Команды, проигравшие свои $\frac{1}{4}$ финальные матчи, распределяются в итоговом рейтинге турнира с 5 по 8 место включительно, в зависимости от набранных очков в $\frac{1}{4}$ финальном матче. В случае, если эти команды набрали одинаковое количество очков в $\frac{1}{4}$ финальном матче распределение мест будет проведено на основании правила определения победителя при равном количестве очков.

5.2.3. Полуфинал

В $\frac{1}{2}$ финала выходят победители своего $\frac{1}{4}$ матча.

В $\frac{1}{2}$ финале команды встречаются по следующему принципу:

- Победитель $\frac{1}{4}$ матча 1 против Победителя $\frac{1}{4}$ матча 4
- Победитель $\frac{1}{4}$ матча 2 против Победителя $\frac{1}{4}$ матча 3

Две команды, выигравшие свои $\frac{1}{2}$ финальные матчи, переходят в Финал за 1-2 место. Две команды, проигравшие свое полуфинальные матчи, переходят в Финал за 3-4 место.

5.2.4. Финал

Победитель Финала за 1-2 место выигрывает соревнование и занимает 1-ое место в рейтинге. Проигравшая команда занимает 2-ое место в соревновании и рейтинге.

Победитель Финала за 3-4 место занимает 3-е место в соревновании и рейтинге. Проигравшая команда занимает 4-ое место в соревновании и рейтинге.

6. СНАРЯЖЕНИЕ

6.1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

- 6.1.1. NPLU 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 NPLU.
- 6.1.2. В процессе игры непораженные игроки могут осуществлять обмен друг с другом такого снаряжения как шомпол, тубы, харнесс, маркер с соединённой воздушной системой, фидер.

6.2. МАСКА

- 6.2.1. Маски, используемые игроками и участниками, должны быть произведены для использования в пейнтболе, должны быть в хорошем состоянии и с неповрежденным стеклом. Маски должны соответствовать стандартам EC & ASTM. Производители масок по запросу должны предоставить организатору соревнования результаты независимой экспертизы, подтверждающей соответствие или превосходство стандартов EC & ASTM, для всех масок, которые могут быть использованы участниками на турнире.
- 6.2.2. Маски должны быть надеты все время во всех зонах, где маркера находятся в активном состоянии, включая, но не ограничиваясь:
- игровыми полями;
 - станциями хронографирования;
 - зонами пристрелки.
- 6.2.3. Нарушение правил этого раздела участником соревнования повлечет официальное предупреждение капитану его команды в случае первого нарушения. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если нет возможности идентифицировать принадлежность нарушителя определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.
- 6.2.4. Все люди, находящиеся на поле, должны носить полную защиту лица в полной комплектации, выпущенной производителем. Защита лица и ушей на маске не должна быть вывернута или модифицирована в любой другой форме от ее оригинальной формы в любом месте и в любое время, где необходимо ношение маски.

- 6.2.5. Вентиляторы на маски и декоративные дополнения на маску допускаются, если они не содержат мягкий защитный и влаго впитывающий материал.

6.3. СТВОЛЬНАЯ ЗАГЛУШКА

- 6.3.1. Все маркера с подключенной воздушной системой должны иметь правильно прикрепленную к стволу заглушку во всех зонах проведения турнира, в том числе во всех местах в непосредственной близости от места проведения турнира, в том числе, но, не ограничиваясь: зоной парковки и отелями, представленными организаторами турнира. Скручивание ствола или части ствола, а также вставка в него любого другого оборудования и вещей (шомпола), не являются выполнением требований данного правила.
- 6.3.2. Единственными исключениями в данном правиле являются:
- Во время измерения скорости на станции хронографирования;
 - Во время тестовой стрельбы в специально оборудованном для этого месте;
 - На поле перед стартом игры;
 - Во время чистки маркера, после отключения воздушной системы.
- 6.3.4. Первое нарушение требований данного раздела участником соревнования повлечет официальное предупреждение капитану его команды. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от участия в турнире. Если нет возможности идентифицировать принадлежность участника к определенной командой, он должен покинуть зону проведения турнира.

6.4. ОДЕЖДА

- 6.4.1. Каждый игрок может носить не более 2-х слоев одежды (Каждый слой одежды должен быть идентичен хлопковой футболке, с приблизительной плотностью 150 г/м²). В случае, когда температура окружающей среды официально признана ниже 10С, разрешаются 3 слоя одежды. Одежда должна состоять из 1 пары защитных шорт (или дополнительных длинных подштанников при низких температурах) и 1 (или 2 при низких температурах) футболок с коротким или длинным рукавом.
- 6.4.2. Игроки должны носить длинные штаны, и джерси с длинным рукавом как верхний слой одежды.
- 6.4.3. Форма игроков не может содержать запрещенный желтый цвет, кроме случаев, когда желтый цвет присутствует в джерси, штанах, перчатках или обуви игрока, размером не более 0,25 см до другого цвета и желтый цвет составляет не более 10% на площади 5x5 см на одежде. Форма игроков, содержащая белый цвет должна быть тщательно очищенной. Если на ней слишком много следов краски, судья может потребовать заменить эту часть формы

- 6.4.4. Одежда игроков, включая штаны и джерси не должна быть рваной и поврежденной, должна хорошо сидеть и не должна быть слишком большого размера для игрока. Игроки не должны носить штаны и джерси, сделанные из сильно впитывающего материала, такого как войлок или флис, или очень мягкого и скользящего материала, такого как нейлон или резина.
- 6.4.5. Присутствие накладок/нашивок на одежде рассматривается как 2 слоя, сшитых друг с другом и считаются как 2 слоя в месте их расположения.
- 6.4.6. Игроки не могут носить обувь с металлическими/керамическими шипами, острыми шипами и скобками.
- 6.4.7. Джерси должна быть полностью заправлена в штаны или харнесс.
- 6.4.8. Игроки могут носить одну пару защитных перчаток.
- 6.4.9. Игроки могут носить до 2-х (но не более) элементов на голове.
- Игроки могут носить головные уборы, длина которых не превышает 2 см ниже уровня плеч.
 - Защита от пота на лоб разрешена при условии, что она формата повязки на лоб не более 5см в ширину и не более 1 см в толщину.
- 6.4.10. Если игрок будет замечен в ношении запрещенной одежды, он будет объявлен пораженным.
- 6.4.11. Наклейки на одежде запрещены.
- 6.4.12. Жилеты не допускаются, если они содержат мягкий защитный материал.

6.5. ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

- 6.5.1. Защитное снаряжение не может быть модифицировано от оригинального формата производителя и должно соответствовать международным пейнтбольным стандартам. Другая защита запрещена.
- 6.5.2. Игроки могут носить только один слой защиты рук и локтей, при условии, что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.
- 6.5.3. Игроки могут носить только один слой защиты голени и коленей, при условии, что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя. Такая защита может носиться поверх или под одеждой.
- 6.5.4. Игроки могут носить только один слой защиты груди, произведенной для использования в пейнтболе, при условии, что защитная набивка не

была модифицирована от оригинального формата производителя. Защита груди будет считаться одним из двух разрешенных слоев одежды.

- 6.5.5. Игроки могут носить специальные штаны для скольжения, при условии, что защитная набивка не была модифицирована от оригинального формата производителя.
- 6.5.6. Мужчины игроки могут носить защиту паха.
- 6.5.7. Игрокам рекомендуется носить неопреновую защиту шеи, состоящую из плотно сидящего неопрена полностью закрывающую шею по кругу, толщиной, не превышающей 2 см. Шарфы и подобные аксессуары запрещены.
- 6.5.8. Игрокам рекомендуется носить защиту головы, толщиной, не превышающей 1 см, для защиты поверхности черепа.

6.6. ПЕЙНТБОЛЬНЫЕ ШАРЫ

- 6.6.1 Игрок может выносить на поле и вступать в игру в каждом поинте с неограниченным количеством пейнтбольных шаров, если игровой формат турнира, в котором участвует игрок, не предусматривает на этот счёт ограничения.
- 6.6.2. Игровой формат Xball M500 предусматривает ограничение по количеству шаров у игроков на поле на каждый поинт, не более, чем:
 - 1 фидер максимальной вместимостью 280 шаров;
 - 2 тубы максимальной вместимостью 140 шаровиз расчёта на каждого игрока, допущенного к игре в текущем поинте, т.е. общее количество туб, выносимых командой на поле на каждый поинт не должно превышать 2-х туб \times (умноженное) на кол-во игроков, допущенных к игре в текущем поинте.

Игроки, находящиеся на поле в игре в текущем поинте имеют право обмениваться шарами (тубами) друг с другом. Поражённому игроку, а также игроку, получившему штраф, запрещено намерено сбрасывать тубы.
- 6.6.3. Шары, используемые на соревнованиях NPLU должны соответствовать стандартам EC & ASTM и отвечать экологическим требованиям и критериям Лиги, не оставляя пятен после стандартной процедуры очистки.
- 6.6.4. Пейнтбольные шары должны быть полностью водорастворимыми. Иметь биоразлагающуюся оболочку и PEG-наполнитель.
- 6.6.5. Пейнтбольные шары с красным, оранжевым и розовым наполнителем запрещены.

6.6.6. На соревнованиях NPLU должны использоваться только шары производителей, утверждённых Лигой.

6.7. ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

6.7.1. Игроки могут выносить на поле и вступать в игру в каждом поинте с неограниченным количеством шомполов и максимум 4-мя тубами, за исключением форматов, подразумевающих ограничение по количеству шаров игре (см. 6.6.2.). Тубы не должны быть в защите из мягких или влаговпитывающих материалов.

6.7.2. Игрок может носить не более 1-го харнесса, предназначенного для переноски туб.

6.7.3. Игрок может носить не более одного устройство учета времени (часов, хронометра, секундомера), не являющегося встроенным элементом запрещённого снаряжения (устройств связи и т.п.)

6.7.4. Игроки могут носить или одевать оборудование или аксессуары, необходимые в медицинских целях или для защиты существующей травмы, в случае если это оборудование или аксессуары не содержат необязательных мягких защитных или влаговпитывающих материалов. Обязанность игрока уведомить старшего судью поля перед игрой об использовании этих предметов во избежание ошибочных судейских решений.

6.8. ЗАПРЕЩЁННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

6.8.1. Список запрещённого снаряжения включает, но не ограничивается следующим:

- Снаряжение (маркера, фидеры, джерси, штаны и т.д.) желтого цвета или цвета, соответствующего Pantone 101,102,107,108,109,116, 3945, 3955, 3965 и 803, а так же схожих с ними.
- Специальные технические средства получения информации (подслушивающие устройства и т.п.) и средства связи (радиостанции, мобильные телефоны и т.п.);
- Пиротехнические средства (зажигательные и дымообразующие устройства);
- Пейнтбольные шары несоответствующие пунктам 6.6.3.-6.6.6., включая шары с резиновой оболочкой;
- Колбы воздушных систем с истекшим сроком сертификации, без действительных печатей сертификации, в плохом и нерабочем состоянии или с удаленными или неработающими системами безопасности.

6.8.2. Игроки с запрещённым снаряжением не будут допущены на игровое поле. Если это будет обнаружено во время игры, данный игрок будет объявлен пораженным.

- 6.8.3. На команду, участники которой будут замечены в использовании запрещенных пейнтбольных шаров в их тубах или фидерах или с открытой коробкой таких шаров, может быть наложен денежный штраф и дисквалификация.
- 6.8.4. Если снаряжение, не соответствует пунктам раздела 6. или не указано в данных Правилах как разрешённое – оно считается запрещенным, кроме случаев, когда его использование согласовано с Главным Судьей турнира перед началом соревнования.

7. КОМПЛЕКТАЦИЯ МАРКЕРА

7.1. ВОЗДУШНАЯ СИСТЕМА

- 7.1.1. Разрешены только воздушные и углекислотные баллоны. Станции заправки должны соответствовать требованиям конкретного типа заправки газом. Баллоны должны соответствовать стандартам безопасности производителя и не могут быть в какой-либо форме модифицированы. Максимальное давление воздуха в воздушных системах составляет 4500 фунтов на квадратный дюйм (psi) или меньше по специальным требованиям соревнования. Сроки сертификации должны быть действительны на протяжении всех дней соревнования.
- 7.1.2. Баллоны должны быть в оригинальном виде производителя и соответствовать международным стандартам безопасности. Использование колб с просроченной датой сертификации запрещено. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с турнира.
- 7.1.3. Баллоны высокого давления могут быть покрыты слоем неопрена по соображениям безопасности.
- 7.1.5. Игрок может выйти на поле только с одним баллоном, который должен быть соединен с маркером.
- 7.1.6. Строго запрещается бросать баллон на землю (особенно если он соединен с маркером) в любых случаях. Нарушение данного правила повлечет удаление нарушителя с турнира и иные санкции.

7.2. МАРКЕР

- 7.2.1. Игроки могут использовать в игре только 1 маркер калибра .68, который состоит из одного ствола и одной системы триггера. Триггеры двойного действия (один цикл нажатия на триггер два выстрела) запрещены.
- 7.2.2. Триггер, или спусковой крючок - подвижный рычаг или кнопка, которая приводится в движение пальцем. Цикл работы триггера заключается в нажатии и отпусканием пальцем на него для каждого цикла.

- 7.2.3. Маркер должен иметь защитную скобу триггера, которая прикреплена к оригинальной рукоятке производителя. Защитная скоба должна защищать триггер маркера.
- 7.2.4. Маркер с электронной системой стрельбы должен быть зафиксирован в разрешенном регламентом соревнования режиме стрельбы. Игроку запрещено менять настройки маркера и режима стрельбы на игровом поле. Пейнтбольный маркер, имеющий возможность настройки стрельбы и режима, отличным от разрешенного режима соревнования, должен быть настроен на режим соревнования и переделан таким образом, чтобы перенастройка требовала специальных инструментов или существенной разборки маркера.
- 7.2.5. Все маркера с любой формой внешних регуляторов скорости должны быть изменены таким образом, чтобы регулятор скорости не был доступен в ходе игры. Все регуляторы должны иметь турнирные блокировки, которые не дают возможности регулировать их без специального инструмента.
- 7.2.6. Игроки не могут использовать ткань, неопрен и другие материалы для покрытия фидеров, стволов или маркеров.
- 7.2.7. Разрешено использование наклеек (стикеров) на маркерах, не превышающих размер 5x10 см, с каждой из сторон маркера. Наклейки не могут содержать желтый цвет.
- 7.2.8. Маркер, не содержащий электронных компонентов
- Должен делать не более одного выстрела при нажатии и возвращении в исходное положение триггера;
 - Должен делать только один выстрел если триггер зажат.
 - Не должен повышать или уменьшать силу, необходимую для нажатия или удерживания триггера в любой позиции без использования инструментов (реактивный триггер).
 - Защитная рамка болта (ограничитель) должна быть расположена в штатном месте на всех маркерах, созданных на базе Autococker.
- 7.2.9. Помповый маркер может взводиться только вручную между каждым выстрелом, хотя допускается использование специальной ручки для перезарядки. Такое действие с помповым маркером должно состоять из одного полного цикла движения назад и возвращения вперед механизма помпы.
- 7.2.10. Триггер может состоять из 1-ой или 2-х частей:
- Стандартный триггер, который требует движения назад и возвращения вперед для каждого цикла помпы.
 - Автоматический триггер, который состоит из триггера, который может быть зафиксирован в положении "вперед" во время цикла механизма помпы.

7.3. СТВОЛ

- 7.3.1. Ствол маркера может быть оснащен прорезями, специальными вставками, но не может быть оборудован встроенным или выносным глушителем.
- 7.3.2. Один игрок может иметь при себе на поле только один ствол.
- 7.3.3. Стволы с системой контроля или модифицирующие траекторию полета шаров запрещены.
- 7.3.4. Стволы не могут быть покрыты какими-либо материалами. Наклейки на стволе запрещены

7.4. ФИДЕРЫ

- 7.4.1 Фидер не может быть прозрачным.
- 7.4.2. Сплошной цвет фидера рекомендован, чтобы не вводить в заблуждение судейскую бригаду, но не является обязательным. Несмотря на это Старший Судья, может запретить использование фидера, если считает, что его цвета могут ввести в заблуждение судейскую бригаду.
- 7.4.3. Фидер не может быть покрыт каким-либо материалом.
- 7.4.4. Наклейки на фидеры не разрешены, кроме одной размером не более 5*10 см с каждой стороны. Наклейки не могут содержать желтый цвет.
- 7.4.5. Прозрачные крышки фидеров и спидфиды разрешены.
- 7.4.6. Одному игроку разрешено иметь при себе на поле только один фидер.
- 7.4.7. Ёмкость фидеров в игровых форматах с ограничением по шарам (M500 и др.) не должна превышать максимальную емкость в 280 пейнтболов (1500 мл).

8. СТРУКТУРА МАТЧЕЙ

8.1. ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ

- 8.1.1. Формат NPLU Xball (D1, D2)
- Каждый матч состоит из серии поинтов;
 - На каждый матч отводится установленное количество времени;
 - Игровое время на матч зависит от дивизиона;
 - Встречи могут оканчиваться при разнице в количестве выигранных поинтов командами (“Правило милосердия” или “Mercy Rule”);

- Разница в количестве очков “правила милосердия” зависит от дивизиона.

8.2. ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ NPLU И ПРАВИЛО МИЛОСЕРДИЯ

Дивизион	Игровое время (мин.)	Разница выигранных очков
D1	10	4
D2	8	2

- 8.2.1. Матч заканчивается в следующих случаях:
- Игровое время истекло и у одной из команд больше выигранных очков;
 - Команда получила штраф/дисквалификацию;
 - Команда выиграла на 4 очка (для D1) или на 2 очка (для D2) больше, чем команда соперников.

8.3. СИСТЕМА СПЛИТ-МАТЧЕЙ

- 8.3.1. Соревнования NPLU, проходящие в игровом формате Xball, используют систему сплит-матчей следуют обычной структуре матчей с серией очков со следующими дополнениями:
- Первая пара команд (А и В) играют очко, за которым для них следует перерыв между очками, во время которого играет вторая пара команд (С и D);
 - Перерыв между очками для каждой пары команд (например, А и В) будет длиться пока другой парой (продолжая пример, С и D) не будет разыгран очко, но продолжительность перерыва будет не менее 2-х минут;
 - После окончания очка предыдущей пары (например, С и D) до начала очка следующей пары команд (продолжая пример, С и D) остаётся 30 секунд.
 - В случае, если матч одной из пар команд закончился, оставшаяся пара команд продолжит матч со стандартным 2-х минутным перерывом между очками.

8.4. ПРОТОКОЛ СОРЕВНОВАНИЙ

- 8.4.1. На соревнованиях заполнять протокол игры может судья-информатор - судья или официальное лицо, назначенное Главным судьей турнира. Судья-информатор может показать протокол игры капитанам каждой команды по завершении матча.
- 8.4.2. Любое исправление, сделанное в протоколе игры, должно быть заверено (подписано) Старшим Судьей, кроме случаев, когда исправление касается объективных математических ошибок. Протокол игры так же может быть заверен (подписан) Судьей-информатором.
- 8.4.3. В случае, когда один или два капитана команд не согласны с содержимым протокола игры и поэтому не подписывают протокол,

Старший Судья может принять решение либо внести исправление и/или утвердить протокол самолично.

- 8.4.4. Старший судья или назначенный судья-информатор может вносить исправления в математические ошибки в протоколах игр в любое время.

9. ИГРА

9.1. ПИТ-ЗОНА

- 9.1.1. Каждой команде будет предоставлено место для подготовки к игре, прилегающее к игровому полю (пит-зона).
- 9.1.2. Ни один человек из команды не может использовать электронные или механические устройства, или усилители звука и голоса (например, мегафон) для общения с другими людьми во время любого поинта команды.
- 9.1.3. Любая коммуникация из закрытой зоны подготовки к игре (пит-зоны) с игровым полем запрещена во время поинтов любой команды. На усмотрение судьи как "коммуникация" могут быть расценены любые жесты, движения, звуки и иные невербальные элементы.
- В каждом случае подобной коммуникации может быть применено от предупреждения до Мейджер штрафа.
 - В случае, наложения штрафа за такое нарушение, судья, принимающий это решение, наложит штраф на ближайших непораженных игроков команды, совершившей нарушение.
- 9.1.4. К установленной команде-нарушителю может быть применен штраф и/или техническое поражение.
- 9.1.5. В закрытую зону подготовки к игре (пит-зону) будут допущены только лица, имеющие допуск, внесенные в ростер и прошедшие регистрацию.
- 9.1.6. Все игроки, персонал и лица, имеющие допуск, должны иметь при себе и показывать по требованию свою идентификационную карточку (ID-карту) NPLU. Отказ сделать это приведет к запрету доступа в закрытую зону подготовки к игре (пит-зону), без исключений.
- 9.1.7. Несанкционированное проникновение за ограждение и/или в охраняемую зону подготовки к играм по решению организатора турнира может привести к удалению с турнира, а также отказу в допуске на последующие турниры.
- 9.1.8. **Тренер**

У каждой команды должен быть назначен тренер. Назначенный тренер должен постоянно находиться в питзоне. Если назначенный тренер является также и игроком, он может выполнять функции тренера только из пит-зоны. Только назначенный тренер может бросить полотенце, запросить тайм-аут или обратиться за разъяснением по принятому судьями решению (только к Старшему судье, и только если старший судья находится вне поля, и только во время перерывов).

9.1.9. **Выбор сторон**

Стартовые базы должны быть согласно расписанию.

9.2. **ПРЕДЫГРОВОЙ ОСМОТР МАРКЕРА**

9.2.1 Перед каждой игрой будет проведен предыгровой осмотр маркеров, которыми участники будут играть на соревновании, в ходе которого каждый маркер должен быть отхронографирован и осмотрен на предмет соответствия правилам разрешенных маркеров. Предыгровой осмотр будет проведен на поле перед стартом игры по расписанию.

9.2.2. Судьи могут взять маркер игрока и изучить его на предмет:

- Изменений ствола, фидера или системы подачи шаров;
- Наличия любого устройства, части, системы регулировки или отсутствие таковых, которые позволили бы игроку увеличить скорость либо установить начальную скорость маркера, а также изменить режим стрельбы на игровом поле, не прибегая к использованию инструментов.

9.2.3. После прохождения осмотра в соответствии с п. 9.2.2., маркер может быть так же проинспектирован на предмет отскоков от него, реактив, незаконных темпов и режимов стрельбы.

9.2.4. Процедура проверки маркеров

- **Тест на реактив.** Все маркера будут проверены на реактив триггера. Любой судья проведет серию выстрелов из маркера (очередь выстрелов), не превышающую 5 секунд за 1 очередь выстрелов. Для проверки судья, проводящий инспекцию, перестанет нажимать на триггер, после чего маркер не должен делать более одного дополнительного выстрела после последней активации триггера с максимальной задержкой 100 миллисекунд. Любой маркер, делающий более одного дополнительного выстрела после последней активации триггера с максимальной задержкой 100 миллисекунд, будет считаться маркером с реактивом и не будет разрешен к использованию на поле.
- **Скорость и режим стрельбы.** Все маркера должны пройти хронографирование перед использованием на поле. Хронографирование проводит судья с использованием хронографа судейской команды. Максимально разрешенная скорость вылета шара -300 футов в секунду (fps). Режим

стрельбы будет проверен перед началом игры, а также может быть проверен в любое другое время. Максимально разрешенный режим стрельбы 10,5 шаров в секунду (bps).

- 9.2.5. Игроки, чьи маркера, не прошли предыгровую инспекцию, будут оповещены об этом и будут иметь возможность устранить неполадки, если это позволяет время до начала игры.
- 9.2.6. Игроки, у которых нет возможности привести маркера в соответствие с правилами в виду отсутствия достаточного времени, согласно установленному расписанию начала игры, могут выбрать или выйти на поле без своего маркера и играть или остаться в пит-зоне.
- 9.2.7. Все маркера могут быть подвергнуты более строгой инспекции и проверке в любое время игры на предмет соответствия Правилам и требованиям по усмотрению Старшего судьи поля.

9.3. НАЧАЛО ИГРЫ

- 9.3.1. Команда может начать поинт в количестве игроков меньшем, чем предусмотрено турниром.
- 9.3.2. Игроки начинают игру внутри границ игрового поля, касаясь передней части стартовой базы стволом маркера или если они играют без маркеров – рукой.
- 9.3.3. Любой игрок, осуществивший фальстарт оторвав кончик ствола или руку от стартовой базы до начала звукового сигнала старта игры, НЕ БУДЕТ автоматически выведен из игры, ЕСЛИ он немедленно после осуществления фальстарта вернется в стартовую позицию у стартовой базы (осуществит касание базы).
- 9.3.4. Даже если звуковой сигнал старта игры прозвучал до того, как игрок вернулся в стартовую позицию, он все еще может это сделать и затем начать игру. Если игрок не возвращает ствол к стартовому баннеру до или же после звукового сигнала старта, он становится пораженным игроком.
- 9.3.5. Если игрок не возвращается в стартовую позицию и/или стреляет до начала звукового сигнала старта игры, вне зависимости от того вернул ли он потом ствол к баннеру или нет, он будет выведен из игры.
- 9.3.6. Игроки должны самостоятельно с начала игры переносить все свое оборудование, которое будет использовано в игре.
- 9.3.7. Игроки могут снять заглушку после выхода на поле.
- 9.3.8. Обратный отсчет игрового времени начнется при старте первого поинта матча.

9.3.9. Каждая команда начинает первый поинт матча с той стартовой базы, которая находится в той же части игрового поля, что и ее пит-зона.

9.3.10. **Смена стартовых баз во время матча**

- Команды будут меняться стартовыми базами после каждого
- разыгранного поинта.
- Если поинт начался, но закончился без присвоения очка любой из команд, в этом случае команды не меняют стартовые базы на следующий поинт.
- Каждая команда играет первый поинт матча с той стороны поля, где расположена ее пит-зона.
- Команды начинают овертайм с стороны поля, где расположены их пит-зоны.

9.3.11. **Перерыв между поинтами (пит-стоп)**

- Перерыв следует по завершении каждого поинта.
- Отсчет оставшегося времени матча останавливается во время перерыва.
- Стандартный перерыв составляет минимум 2 минуты.
- Перерыв в формате системы сплит-матчей может превышать 2 минуты.
- Перерыв между поинтами двух игр в формате системы сплит-матчей, составляет 30 секунд.

9.3.12. Судья-информатор будет следить за официальным временем игры с таймером обратного отсчета на электронном табло.

9.4. ПРОЦЕДУРА СТАРТА

9.4.1. **Старт поинта**

- Обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличным от других звуков). Сигнал старта поинта должен быть произведен при старте каждого поинта. В случае, если не используется никакая электронная система, может быть использован свисток или другое подобное устройство.
- Все судьи на поле опускают руки вниз, подтверждая старт поинта.

9.5. ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ НА ПОЛЕ

9.5.1. Хронографирование на поле может быть произведено в любой момент игры по инициативе любого полевого судьи, чтобы выявить увеличение скорости вылета шара свыше разрешенной нормы или изменение темпа стрельбы относительно разрешенного. Судья должен найти возможность провести хронографирование на поле с минимальным вторжением в ход игры.

9.5.2. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал 300 или менее футов в секунду, и который

стреляет меньше или равно одному шару в 95 миллисекунд (10,5 bps), может продолжать игру без удаления или наложения штрафов.

- 9.5.3. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость, превышающую 300, но не более 314 футов в секунду включительно, будет выведен из игры и получит Майнер штраф (1-за-1).
- 9.5.4. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость, превышающую 314, но не более 329 футов в секунду включительно, будет выведен из игры и получит Мейджер штраф (2-за-1).
- 9.5.5. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча показал скорость, превышающую 330 футов в секунду включительно, будет выведен из игры и получит Гросс Мейджер штраф (3-за-1).
- 9.5.6. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча стреляет 2 выстрела в диапазоне от 10,6 до 10,8 bps включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1).
- 9.5.7. Игрок, маркер которого при хронографировании на поле в любое время матча стреляет 2 выстрела в диапазоне от 10,9 до 12,4 bps включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1), который будет применен в следующем за этим поинте, а поинт, в котором было выявлено данное нарушение будет автоматически засчитан команде-оппоненту.
- 9.5.8. Игрок, маркер которого на игровом поле стреляет 2 выстрела от 12,5 bps и выше включительно, получит Мейджер штраф (2-за-1), который будет применен в следующем за этим поинте, а поинт, в котором было выявлено данное нарушение будет автоматически засчитан команде - оппоненту. Игрок, получивший данный штраф будет дисквалифицирован до конца турнира.
- 9.5.9. В случае, если после хронографирования на поле, игроку полагается наложение штрафа или удаление, судья покажет этому игроку результаты на хронографе.

Скорость при хронографировании (fps)		Диапазон (bps)	Решение судьи
300 и менее	и	10,5 и менее	Соответствует норме
300-314	или	-	Майнер штраф (1-за-1)
314-329		10,6-10,8	Мейджер штраф (2-за-1)
		10,9-12,4	Мейджер штраф (2-за-1) и поинт присуждается команде оппоненту
		12,5	Мейджер штраф (2-за-1)

		и более	и поинт присуждается команде оппоненту, и дисквалификация игрока
330 и более			Гросс Мейджер штраф (3-за-1) (для формата Xball "3", где для исполнения данного штрафа изначально нет игроков - поинт присуждается команде-оппоненту, а следующий поинт, команда, на которую был наложен штраф, начнет в меньшем составе, чтобы полностью исполнить наложенный штраф)

9.6. ПРОВЕРКА НА КРАСКУ (ПЕЙНТ-ЧЕК)

- 9.6.1. Проверка на краску осуществляется судьями в любой момент игры с целью определить: разбился ли пейнтбольный шарик и оставил ли краску на любом игроке.
- 9.6.2. Проверка на краску осуществляется судьей, если он заметил, что в игрока были попадания или если выстрелы соперника попадают в места, не четко просматриваемые судьей, а также в случаях, если поверхность попадания не видна судье, или если судья направлен это сделать другим судьей.
- 9.6.3. Судья может, но не обязан делать проверку на краску по просьбе игрока.

9.7. ТАЙМАУТ

9.7.1. Игровой таймаут

- Каждая команда может воспользоваться 1 одномоментным таймаутом в течение матча.
- Игровой таймаут может быть запрошен по просьбе назначенным тренером в адрес Старшего судьи или судьи-информатора или с помощью электронной системы.
- Таймаут нельзя взять меньше чем за 10 секунд до старта поинта.
- Команды могут использовать свои таймауты в один и тот же перерыв между поинтами.
- Таймаут, если он доступен, может быть использован перед овертаймом.

9.7.2. Технический таймаут

- Технический тайм-аут может быть применен техническим персоналом соревнования или Старшим судьей по техническим причинам.
- Технический таймаут может длиться по необходимости для устранения технических неполадок на поле обслуживающим персоналом.

- 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.

9.8. ПЕРЫВАНИЕ ИГРЫ

- 9.8.1. В случае, если фальстарт игры был произведен из-за ошибки судьи, недопонимания или иной причины, не связанной с основными игровыми правилами, то Старший Судья поля остановит игру, и она начнется заново.
- 9.8.2. Игра может быть остановлена только при чрезвычайных ситуациях, опасных погодных условия, стихийных бедствиях, травмах игроков или физическом воздействии на игровом поле.
- 9.8.3. Судьи должны запомнить расположение всех игроков на поле на момент остановки игры, полевые судьи должны убедиться, что все игроки остаются на своих позициях. После разрешения или исчезновения проблемы, вызвавшей остановку игры, полевые судья должны разместить оставшихся в игре игроков на позициях, которые они занимали на момент остановки игры, и Старший Судья поля возобновит игру согласно правилам, описанным в разделе старта игры (см. 9.4.)
- 9.8.4. Остановка игры обозначается судьями объявлением "Время" (см. 3.3.8.). Все игроки должны оставаться на тех местах, где они были во время объявления "Время".
- 9.8.5. В случае остановки игры из-за чрезвычайной ситуации, или ином случае, Старший судья поля должен остановить таймер игры. Для возобновления игры будет применена процедура "старта игры" данных правил. Время начнет идти с начала возобновления игры.
- 9.8.6. В случае, если игра должна быть остановлена по причине чрезвычайной ситуации, Старший судья может проинструктировать игроков положить маркера на землю до тех пор, пока не сочтет, что игровое поле вновь безопасно.

9.9. НАЖАТИЕ КНОПКИ

- 9.9.1. Кнопки должны быть установлены на обеих стартовых базах.
- 9.9.2. Любой непораженный игрок может нажать кнопку на базе.
- 9.9.3. Когда игрок нажимает на кнопку на стартовой базе соперника, время автоматически останавливается на электронном табло. Если электронное табло отсутствует, судья обозначает сигнал "Время", все полевые судьи выполняют жест "Время" и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено двигаться и покидать свои позиции. Игрок, нажавший на кнопку, будет проверен на краску.

- 9.9.4. Если игрок, нажавший на кнопку, оказывается пораженным или скорость вылета шара превышает 300 fps, то на команду будут наложены соответствующие штрафы. Если после наложения штрафов в команде остаётся один или несколько игроков “в игре”, которые могут нажать кнопку, а все игроки команды оппонента поражены - команда, которая нажала на зуммер, получит поинт.
- 9.9.5. Игрока, нажавшего на кнопку, проверят на краску в любом случае, даже если после нажатия, он специально или случайно обозначил себя пораженным.
- 9.9.6. Если судья подтверждает, что игрок, нажавший на кнопку, не поражен, а хронографирование не выявило нарушение правил, поинт присуждается его команде.
- 9.9.7. В случае, если игрок, нажавший кнопку, получает штраф и на поле нет достаточного количество непораженных игроков его команды для исполнения штрафа, то в результате этого поинт будет автоматически засчитан команде-оппоненту. Команда, к которой был применен штраф, так же должна будет начать следующий поинт с меньшим количеством игроков, чтобы полностью выполнить наложенный штраф.
- 9.9.8. В случае, если игрок, нажавший кнопку получает штраф и на поле есть точное количество непораженных игроков его команды для исполнения штрафа, но в результате на поле не останется непораженных игроков, то поинт будет считаться "без очка" и никакие очки не будут засчитаны ни одной из команд.
- 9.9.9. В случае, если игрок, нажавший кнопку получает штраф, а у команды-оппонента есть любое количество непоражённых игроков, то поинт будет автоматически засчитан команде-оппоненту, независимо от количества игроков “в игре”, в команде, нажавшей кнопку.

9.10. ВЫБРАСЫВАНИЕ ПОЛОТЕНЦА

- 9.10.1. В любой момент во время поинта, команда может принять решение завершить его, “выбросив полотенце” и отдав поинт команде-сопернику. Только участник команды имеет право бросить «Полотенце» из пит-зоны.
- 9.10.2. Назначенный тренер, решивший “выбросить полотенце”, должно выкрикнуть “Тауэл” (англ. Towel) и название команды, так громко, чтобы быть услышанным Старшим судьёй или судьёй-информатором.
- 9.10.3. После “выбрасывания полотенца” поинт будет закончен автоматически и очки будут присуждены команде-оппоненту. Старший судья или судья-информатор громко объявляет “Тауэл” и

называет команду, “бросившую полотенце”, чтобы услышали все участники.

9.10.4. Поле может быть оснащено электронной системой, которую можно использовать для “выбрасывания полотенца”.

9.11. ПРАВИЛО “ПОСЛЕДНИЕ 60 СЕКУНД”

9.11.1. Правило "последние 60 секунд" применяется только для последних 60 секунд основного времени и овертайма в играх формата Xball.

9.11.2. Во время действия этого правила любой наложение Мейджер (2-за-1) или Гросс Мейджер (3-за-1) штрафов автоматически останавливает время игры и автоматически присуждает победу команде-оппоненту.

9.11.3. Команда, получившая Мейджер или Гросс Мейджер штраф в последние 60 секунд основного времени или овертайма, должна начать следующий поинт в меньшем количестве игроков, чем предусмотрено форматом составе:

- на 2 игрока меньше, если штраф наложен на последнего активного игрока команды;
- на 1-го игрока меньше, если штраф наложен не на последнего активного игрока команды.

9.11.4. Если в течение последних 60 секунд основного времени, когда игрок одной из команд нажал на кнопку, но очко еще не присуждено (время остановлено) и любой из других игроков команды получает штраф, то очки не будут присвоены другой команде на основании этого штрафа, однако другие меры будут применены.

9.12. ОВЕРТАЙМ

9.12.1. Овертайм проводится только в матчах раундов “плей-офф”.

9.12.2. Если какой-либо матч в раунде “плей-офф” по истечении основного времени заканчивается ничьей, то овертайм определит победителя матча.

9.12.3. Команды начинают овертайм со стороны поля, где расположена их пит-зона.

Овертайм (раунды “плей-офф”: 1/4-финал, 1/2-финал, финал)

9.12.4. Если две команды сыграли в ничью по завершении основного игрового времени, то будет использован 5-тиминутный овертайм.

9.12.5. Овертайм - игра до первого засчитанного очка. Первая команда, которая получает очко - выигрывает.

- 9.12.6. Правило "последние 60 секунд" применяется во время последних 60 секунд овертайма.
- 9.12.7. Если 5-ти минутный овертайм заканчивается без присвоения поинта (закончилось время или у обеих команд не осталось непораженных игроков на поле), то каждая из 2-х команд выбирает игрока, который примет участие в матче 1-на-1.
- 9.12.8. Матч 1-на-1 длится 2 минуты и играется до первого засчитанного очка; Игрок, первым поразивший оппонента или нажавший на кнопку на стартовой базе оппонента, выигрывает матч.
- 9.12.9. Если матч 1-на-1 заканчивается ничьей (закончилось время или оба игрока обоюдно поражены), то после одноминутного перерыва, когда команды должны выбрать по одному другому игроку и будет сыгран второй матч 1-на-1.
- 9.12.10. Такой матч может повторяться пока одна из команд не выиграет матч 1-на-1.
- 9.12.11. Игрок может принять только раз участие в матче 1-на-1.

9.13. КОНЕЦ ИГРЫ

- 9.13.1. Игра считается официально оконченной после объявления результатов по окончании игры на поле и объявления "Конец игры" Старшим Судьей поля. Тем не менее, игроки и их оборудование могут быть осмотрены до того, как они покинут поле.
- 9.13.2. Окончанием поинта является любая из следующих ситуаций:
- Игрок нажал на кнопку на стартовой базе;
 - Тренер одной из команд выкинул полотенце;
 - Наложение штрафа "Мейджер" (2-за-1) или "Гросс Мейджер" (3-за-1) в последние 60 секунд основного времени или в последние 60 секунд овертайма;
 - Команда начала игру в количестве игроков, превышающем правила или обозначенном Старшим Судьей поля;
 - Если последний игрок команды на поле получает "Майнер" (1-за-1) "Мейджер" (2-за-1) или "Гросс Мейджер" (3-за-1). В таком случае игра останавливается и очки присуждаются команде-оппоненту;
 - Если игрок команды на поле получает "Майнер" (1-за-1) "Мейджер" (2-за-1) или "Гросс Мейджер" (3-за-1), а у команды нет достаточного количества непораженных игроков, чтобы исполнить штраф. В таком случае очко присуждается команде-оппоненту;
 - Если основное время игры закончилось.
- 9.13.3. Игроки не имеют право возвращаться на поле без разрешения полевых судей.

10. ПОПАДАНИЯ И ПОРАЖЕНИЯ

10.1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРАЖЕНИЯ

- 10.1.1. Игрок считается пораженным, если пейнтбольный шар, выпущенный из пейнтбольного маркера, непораженным игроком, попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, разбивается и оставляет сколь угодно малое количество краски.
- Если шарик попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, но не разбивается и не оставляет след краски, этот игрок считается непораженным.
 - Если игрок поражен пораженным игроком команды-оппонента, этот игрок считается непораженным.
 - Если пейнтбольный шарик сначала попадает и разбивается о какой-либо предмет перед тем, как оставить следы краски на игроке, то игрок считается непораженным.
- 10.1.2. В случае, если судья не видел момент попадания в игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным (на игрока может быть наложен штраф). Как правило, если следы краски густые, и напоминают прямое попадание, а не брызги, обтертость или след от сидения или подката на шары, то это будет считаться поражением. Решение о квалификации следов краски как поражение принимается только полевым судьей согласно текущей игровой ситуации.
- 10.1.3. Во время игры, если игроки из разных команд были поражены практически одновременно, или если судья не может установить - кто из игроков был поражен первым, то оба этих игрока будут считаться пораженными.
- 10.1.4. Судьи приложат усилия для стирания брызг, обтертостей и следов от подкатов и сидения на шарах с игроков каждый раз, когда они их проверяют и уверены в происхождении подобных следов. Если игрок продолжает игру с такими следами, то он рискует считаться пораженным из-за следов, напоминающих попадание.
- 10.1.5. Только судьи могут затирать недействительные поражения, кроме следов с линзы маски, которые с разрешения судьи может удалить игрок.

10.2. ИГРОКИ И ПОРАЖЕНИЯ

- 10.2.1. Игроки несут ответственность за осознание попадания и признания своего поражения.

- 10.2.2. Поражённый игрок должен немедленно прекратить игру и сигнализировать о своём поражении. В случае не выполнения этих требований, это будет расценено как игра в поражённом состоянии.
- 10.2.3. Если игрок получает попадание в область, невозможную для самостоятельного осмотра (например, маска, шея, грудь, спина, харнесс со спины и т.п.) он должен немедленно прекратить игру и попросить судью проверить на краску (пэинт-чек). В случае не выполнения этих требований, это будет расценено как игра в поражённом состоянии.
- 10.2.4. Игрок, почувствовавший попадание в движении, может завершить движение в сторону любого ближайшего укрытия между ним и игроком команды-соперницы. В ином случае он должен немедленно изменить направление движения в другую сторону и остановиться за ближайшим укрытием. После остановки у укрытия игрок должен немедленно осмотреть себя на предмет поражения. Стрельба, выбор позиции для продолжения игры, коммуникация, не проведение осмотра на поражение и неподчинение сигналу судьи о поражении, если он действительно поражен, будет считаться игрой в поражённом состоянии.
- 10.2.5. Игроки, получившие поражения в места, доступные для самостоятельного осмотра (например, маркер, руки, ноги, живот и т.п.) не должны просить проверку на краску у судей. Просьба проверки на краску в данном случае будет считаться продолжением игры в поражённом состоянии.
- 10.2.6. Игрок, получивший поражение в экипировку (за исключением отброшенных шомполов и туб) от которой он находится на расстоянии не более 2 метров от себя, будет считаться поражённым.

10.3. ВЫВЕДЕНИЕ ИГРОКА С ПОЛЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ (УДАЛЕНИЕ)

- 10.3.1. Игрок будет считаться поражённым, если любая часть его тела или одежда и оборудование касается земли за границей поля.
- 10.3.2. Игрок будет считаться поражённым, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.
- 10.3.3. Игрок будет считаться поражённым, если он потеряет (упускает) маску.
- 10.3.4. Игрок будет считаться поражённым, если подбородочный ремешок его маски будет отстегнут во время игры.

- 10.3.5. Игроки будут считаться пораженным, если находится на поле с запрещенным снаряжением или с маркером, режим которого нарушает положения настоящих правил.
- 10.3.6. Игрок, который оставит любую часть своей одежды или оборудования (за исключением шомполов, туб, харнессов и фидеров) на расстоянии более 2 метров от себя, будет считаться пораженным.
- 10.3.7. Игрок, который поднимет любое оборудование, в том числе отброшенное, на котором будет попадание, будет считаться пораженным.
- 10.3.8. Игроки, замеченные в неспортивном поведении, будут объявлены пораженными и удалены с поля. А также иные штрафы и наказания могут быть применены. Под неспортивным поведением понимается следующее, но не ограничивается этим:
- Несоблюдение указания судьи.
 - Умышленное избегание судьи, не позволяющее провести хронографирование на поле, проверку на краску.
 - Стрельба по судьям.
 - Умышленная стрельба по явно обозначенному пораженному игроку с целью ранить или запугать его.
 - Овершутинг - чрезмерная стрельба по игроку, превышающая разумно необходимую для его поражения его.
 - Просьба произвести проверку на краску судьей, чтобы отвлечь от проверки сокомандников или себя, или использование судей для определения места расположения соперников.
- 10.3.9. Игроки несут ответственность за устранение старых попаданий или об оповещении об их наличии судей до начала игры, дабы избежать удаления с поля в связи с наличием попадания у игрока.
- 10.3.10. Игроки, объявленные пораженными, должны сразу после поражения:
- Перестать играть;
 - Обозначить себя пораженным, положив руку на голову;
 - Покинуть игровое поле максимально коротким путем или в направлении, указанном судьями со всем оборудованием, которое было у них на момент поражения. Игроки, покидающие поле не самым коротким путем, с целью скрыть от соперника свое поражение или игроки, не выполняющие требования судей по направлению выхода с поля, будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии, что повлечет за собой наложение соответствующих штрафов.

11. СЧЁТ

11.1. ПОИНТЫ

11.1.1. Команда выигрывает пункт в следующих случаях:

- Нажатие кнопки на стартовой базе соперника непораженным игроком.
- Выбрасывание полотенца тренером команды -оппонента.
- Наложение Мейджер или Гросс Мейджер штрафов в последние 60 секунд основного времени или последние 60 секунд овертайма.
- Команда – оппонент начинает игру в количестве игроков, большем, чем установлено правилами соревновательной дисциплины или чем установил Старший Судья поля (начало игры в меньшем количестве).
- В любой момент игры, если игрок команды - соперника получает Майнер "1-за-1", Мейджер"2-за-1" или Гросс Мейджер "3-за-1" штрафы и для реализации наложенного штрафа на поле нет достаточного количества непораженных игроков этой команды.
- Последний игрок команды - соперника получает Майнер "1-за-1", Мейджер"2-за-1" или Гросс Мейджер "3-за-1" штрафы.
- Команда - оппонент использует маркер, стреляющий со скорострельностью большей, чем 10,8 bps (шаров в секунду).
- Игрок команды-соперника нажимает кнопку, но оказывается поражённым, а у другой команды, есть на поле любое количество непоражённых игроков (в этом случае, пункт присуждается команде, чью кнопку нажал поражённый игрок).

11.1.2. Очки присуждаются Старшим Судьей в конце каждого пункта.

11.2. ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ

11.2.1. В случае неявки обеих команд на предыгровое хронографирование или отказа обеих команд выходить на поле, техническое поражение будет приписано обеим командам.

11.2.2. Команда, которая по расписанию должна была играть с командой, которой приписано техническое поражение, получит максимальное количество очков и максимальную разницу между выигранными и проигранными пунктами в зависимости от формата (максимальная разница очков определяется согласно "Правилу Милосердия" для дивизиона). Команда с техническим поражением получит очки, зеркальные результату.

11.2.3. Как только объявлено о техническом поражении команды, данная игра не может быть перенесена в расписании и счет не может быть изменен, кроме случаев, когда команда пропустила игру по вине организаторов и текущий раунд игр еще не окончен.

11.3. ОЧКИ ЗА РАУНД

- 11.3.1. Команды в раунде ранжируются согласно количеству очков, набранным за встречи в этом раунде.
- Командам зачисляется по 5 очков за каждую выигранную встречу;
 - Командам зачисляется по 1 очку за каждую встречу с ничьей;
 - Командам зачисляется 0 пунктов за проигранную встречу.

11.4. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ ПРИ РАВНОМ КОЛИЧЕСТВЕ ОЧКОВ

- 11.4.1. Правило определения победителя при равном количестве очков будет применяться до тех пор, пока одна из команд, набравших одинаковое количество очков с другими командами - участницами в отборочном раунде, не выигрывает по перечисленным ниже критериям, или если одна из команд не уступает остальным по этим критериям.
- 11.4.2. Если одна из команд выигрывает по правилу определения победителя при равном количестве побед, команда перемещается из группы команд, набравших одинаково количество очков, и получает больше рейтинговых пунктов, чем у оставшихся команд в этой группе.
- 11.4.3. Если ни одна команда не выигрывает по правилу определения победителя при равном количестве очков, а одна команда проигрывает, то эта команда перемещается из этой группы и получает меньше рейтинговых очков, чем оставшиеся команды в этой группе.
- 11.4.4. Как только одна из команд перемещена из группы команд, набравших одинаковое количество очков, правило определения победителя при равном количестве очков применяется заново.
- 11.4.5. В случае равных показателей очков, где все команды, набравшие равное количество очков, имеют личные встречи между собой, ничья будет разорвана в порядке убывания значимости:
- По количеству всех присужденных очков во всех матчах текущего раунда, затем
 - По личной встрече команд, набравших одинаковое количество очков, затем
 - По наибольшему количеству выигранных матчей по “Правилу Милосердия” в текущем раунде, затем
 - По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех выигранных матчах текущего раунда, оконченных по “Правилу Милосердия”, затем
 - По наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
 - По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем

- По наибольшему количеству оставшегося времени в выигранных матчах/играх (общее количество времени, оставшегося в каждом из выигранных матчей), затем
- По наименьшему оставшемуся времени в проигранных матчах/играх (общее количество оставшегося времени в каждом проигранном матче), затем
- По посеvu на турнир.

11.5. РЕЙТИНГ ТУРНИРА

- 11.5.1. Первые 4 места в рейтинге определяются в финальных играх. В случае если матч за 3 и 4 место не проводится, то распределение команд по этим местам будет определено согласно пункту
- 11.5.3. Рейтинг команд, проигравших отборочные игры рассчитывается следующим образом:
- По количеству выигранных матчей
 - По наибольшему количеству выигранных матчей по “Правилу Милосердия” в текущем раунде, затем
 - По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех выигранных матчах текущего раунда, оконченных по “Правилу Милосердия”, затем
 - По наибольшему количеству всех выигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
 - По наименьшему количеству всех проигранных поинтов во всех матчах текущего раунда, затем
 - По личной встрече
 - По рейтингу/посеву

12. ШТРАФЫ

12.1. СИСТЕМА ШТРАФОВ

- 12.1.1. **Исполнение штрафов**
- Любые штрафы, назначенные до того, как судья подтвердит, что игрок, нажавший кнопку, чист, и поинт присуждён, будет применены в текущем поинте.
 - Любые штрафы, назначенные после того, как судья подтвердит, что игрок, нажавший кнопку, чист, и поинт присуждён, будет применены в следующем поинте.
- 12.1.2. **Голосовые предупреждения**
Судьи прибегнут к голосовым предупреждениям при следующих нарушениях, но не ограничиваясь
- Первое неподчинение указанию судьи;
 - Первое своё необозначенное (рука на голове) поражение.
- 12.1.3. **Удаление из игры (Выведение с поля)**

Судьи выведут из игры игрока за следующие нарушения (но не ограничиваясь ими):

- Оскорбительные обращения проверки на краску;
- Отказ следовать указаниям судьи;
- Выход за границы поля или изменение границы поля;
- Следы краски на игроке и его оборудовании;
- Невозврат ствола к баннеру в случае не касания ствола стартовой базы до звукового сигнала начала игры;
- Направление ствола в сторону оппонента или стрельба до возврата ствола к стартовой зоне при фальстарте;
- Неношение маски на игровом поле во время игры;
- Неношение или ношение в расстёгнутом состоянии подбородочного ремешка;
- Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле от игрока или представителя команды, находящегося в пит-зоне;
- Овершутинг (чрезмерная стрельба в игрока более, чем это необходимо для поражения этого игрока);
- Намеренное изменение конфигурации игрового поля;
- Нахождение игрока в соединительном стыке между 2-х соединенных укрытий, считающихся одним.

12.1.4. **Майнер штраф. Штраф "1-за-1"** (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и его сокомандника). Применение Майнер штрафа "1-за-1" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- Продолжение игры с поражением на любой части тела или оборудования (в том числе стрельба, разговоры, выбор позиции для продолжения игры, движение вперед);
- Обозначение себя непораженным игроком в конце игры, имея поражение;
- Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 301-314 fps включительно;
- Любая коммуникация с кем-либо после обозначения игрока пораженным;
- Ношение запрещенного оборудование или одежды на игровом поле;
- Игрок, который стреляет в сторону зоны зрителей или задней линии оппонента во время перерыва между поинтами;
- Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес зрителей или других участников турнира (те же действия, направленные в адрес судьи наказываются **Отстранением Майнер**);
- Любой поражённый игрок, оставляющий тубу с пейнтбольными шарами (для дивизионов с ограничением по количеству шаров).

12.1.5. **Мейджер штраф. Штраф "2-за-1"** (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и 2-х его сокомандников).

Применение Мейджер штрафа "2-за-1" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- Продолжение игры в пораженном состоянии, существенно повлиявшее на ход игры или дающее команде значительное преимущество;
- Первое нарушение игрока, использовавшего в игре или вынесшего на поле игры с маркером, не соответствующим требованиям, установленным данными Правилами (применяется к первому нарушению игрока, уведомленному ранее судьей о том, что маркер не соответствует требованиям. Для последующих нарушений будет применён Гросс Мейджер штраф);
- Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает 315-329 fps включительно;

12.1.6. **Гросс Мейджер штраф. Штраф "3-за-1"** (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и 3-х его сокомандников). Применение Гросс Мейджер штрафа "3-за-1" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- **Затирание.** Затиранием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет, пытается удалить следы краски от попадания с целью избежать объявления себя пораженным.
- Игрок, замеченный в попытке избавиться от шомпола, тубы или тряпки, на которых есть попадание, с целью избежать объявления себя пораженным, будет оштрафован за затирание.

12.1.7. **Краткосрочное Отстранение и Штраф "3-за-1"** (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и 3-х его сокомандников, а также отстранение нарушителя от участия на оставшуюся часть игры и следующую игру команды).

Штрафа "3-за-1" и краткосрочное отстранение к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- Пораженный игрок, стреляющий в игрока из-за пределов игрового поля;
- **Повторный выход на поле** после объявления игрока пораженным без разрешения судьи с целью повлиять на ход игры;
- Второе нарушение игрока, использовавшего в игре или вынесшего на поле игры с маркером, не соответствующим требованиям, установленным данными Правилами;
- Изменение настроек маркера во время игры. Использование инструментов, а также регулировка настроек во время игры запрещено, с момента старта поинта и до момента, пока игрок находится на поле, не вернувшись в пит-зону. Кроме, включения и выключения игроком маркера, а также включения и выключения "глаз" маркера;

- Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес судьи;
- Любой человек, который кидает на игровое поле любое оборудование (те же действия, но с воздушной системой, наказываются **долгосрочным отстранением**);
- Использование маркера, который при хронографировании на поле показывает свыше 330 fps включительно.

12.2. ПРАВИЛО “НЕДОСТАТОЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ”

12.2.1 Наложение Майнер, Мейджер и Гросс Мейджер штрафов при условии недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом:

- Поинт останавливается, и поинт присуждается команде-оппоненту.
- Команде-оппоненту не нужно иметь непораженных игроков на поле для присуждения поинта.
- Следующий поинт, команда, на которую был наложен штраф, начнет в меньшем составе, чтобы полностью исполнить наложенный штраф.

12.2.2. Если последний игрок команды получает Майнер, Мейджер или Гросс Мейджер штраф, победа в поинте автоматически присуждается команде-сопернице.

12.2.3. В случае наложения Майнер, Мейджер или Гросс Мейджер штрафов, когда количества непораженных игроков команды, на которую наложен штраф, достаточно для исполнения штрафа и на поле не останется непораженных игроков ни одной из команд, поинт заканчивается, но поинт не будет присужден никакой команде. Поинт "без очка".

12.3. ТАЙНОЕ СОГЛАШЕНИЕ (ДОГОВОРНОЙ МАТЧ)

12.3.1. Любая команда, уличенная в переговорах с командой-оппонентом о счете и результатах матча, будет дисквалифицирована с турнира, а все игроки команды, значащиеся в ее составе, будут отстранены от оставшихся игр турнира, а очки команды обнулены.

13. ОТСТРАНЕНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

13.1. СИСТЕМА ОТСТРАНЕНИЙ, ДИСКВАЛИФИКАЦИЙ И ШТРАФОВ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

13.1.1. **Ответственность игроков команд**
Команды несут ответственность за поведение всех людей, находящихся в заявке команды, включая игроков, пит-команду и

болельщиков. В ходе турнира они могут подвергаться штрафам, наказаниям и удалениям. Если во время игры наказание накладывается на игрока, и у команды нет запасного игрока в заявке, команда будет вынуждена играть в меньшинстве.

13.1.2. Ответственность зрителей

Любой зритель, проявляющий неспортивное поведение в сторону любого участника соревнований будет обязан покинуть место турнира. Зрителям запрещается общаться, подавать сигналы или вмешиваться в любое время в игру. Если зритель общается, подает сигналы или вмешивается в игру, то на него может быть вынесено предупреждение, а также по решению официальных лиц турнира он может быть удален с места проведения турнира. Зритель также несёт ответственность в соответствии с действующим законодательством Украины.

13.1.3. Отстранение игрока

Любой Старший судья может инициировать отстранение игрока за нарушения на игровом поле. Любое официальное лицо соревнования за пределами поля может обратиться к Главному Судье для отстранения. Любой игрок, который демонстрирует неспортивное поведение, может получить Майнер или Мейджер штраф, а за грубые случаи неспортивное поведение получить краткосрочное или долгосрочное отстранение от Старшего судьи.

13.1.4. Удаление игрока с места проведения турнира

Игрок может быть удален с места проведения турнира за следующие нарушения, но не ограничиваясь ими:

- Намеренный физический контакт (контакт с использованием маркера, любые толчки оппонента, удары, плевки и т.д.);
- Отказ предоставить маркер на осмотр судье или активация выключателя, кнопок или триггера при запросе судьи предоставить маркер на осмотр;
- Любое из нарушений в настройках или внешнем виде маркеров, описанных в данных Правилах;
- Оскорбления в адрес любого игрока, судьи или зрителя;
- Намеренная стрельба из-за границы поля;
- Намеренная стрельба в судей;
- Повторный выход на поле после объявления игрока пораженным без разрешения судьи с целью повлиять на ход игры.

13.1.5. Краткосрочное отстранение

Игрок получивший краткосрочное отстранение

- не сможет играть остаток матча, а также следующий матч, даже если этот матч в следующем раунде турнира.
- должен присутствовать в течение всех поинтов и матчей его команды, соблюдая тишину, в месте, определенном Старшим судьей.

- 13.1.6. **Долгосрочное отстранение**
Человек, получивший долгосрочное отстранение
- должен покинуть турнир, и
 - не может присутствовать на любом официальном соревновании до окончания срока отстранения, и
 - может быть отстранен на срок до 1 года Главным судьёй, и
 - может быть подвержен штрафу в размере до 20.000 гривен и не сможет принимать участие во всех последующих турнирах до полной оплаты штрафа.
- 13.1.7. Игрок, который получил удаление с места проведения турнира, должен отдать свою идентификационную карту (ID-карту) или ее аналог Старшему или Главному Судье, который наложил наказание. Идентификационная карточка игрока (ID-карта) или ее аналог будет возвращена по истечению срока отстранения.
- 13.1.8. Если игрок отказывается передавать свою идентификационную карту - он будет отстранен от следующего соревнования автоматически.
- 13.1.9. Долгосрочное отстранение включает, но не ограничивается:
- Любой человек, совершивший агрессивный физический контакт с другим человеком, включая стрельбу в человека, не участвующего в игре, или стрельбу за пределами игрового поля.
 - Намеренный физический контакт с официальным лицом соревнования.
 - Любой человек, бросающий воздушную систему вне зависимости от того прикреплена она к маркеру или нет.
 - Любой человек, который намеренно стреляет в сторону другого человека, который не носит защитную пейнтбольную маску.
- 13.1.10. **Дисквалификация команды**
Только Главный Судья соревнований может дисквалифицировать команду.
Команда, дисквалифицированная с турнира, теряет все очки, набранные на нем, без возврата оплаченного вступительного взноса и выигранных призов.
Команда, дисквалифицированная за незаконную заявку или игру с не допущенными к игре игроками, получит техническое поражение во всех матчах соревнования. А также автоматически проигрывает все предстоящие матчи.
- 13.1.11. **Удаление, штрафы, отстранение игроков на несколько турниров NPLU**
Все наказания, наложенные в рамках одного официального соревнования NPLU, распространяются на все остальные официальные соревнования NPLU. Все нарушения, являющиеся достаточно серьезными, должны быть рассмотрены Руководством

NPLU для принятия решения о необходимых дальнейших действиях.

13.2. КОНФЛИКТ В ПРАВИЛАХ

- 13.2.1. 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.
- 13.2.2. Решения, принятые ответственными представителями, в рамках данного раздела не могут быть пересмотрены.
- 13.2.3. Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена Руководству NPLU в кратчайшие сроки. Руководство NPLU имеет право изменить и дополнять данные правила, даже если изменения будут противоречить принятым ранее решениям.

14. РАЗНОЕ

14.1. ОБСЛУЖИВАНИЕ И УБОРКА

- 14.1.1. Все лица должны придерживаться административных правил и регламентов, опубликованных NPLU, в отношении обслуживания и уборки
- 14.1.2. Все лица должны убирать за собой мусор в отведённые для этого места.
- 14.1.3. Команды должны самостоятельно убирать коробки из-под пейнтбольных шаров из пит-зон и мест размещения.
- 14.1.4. Лица, не соблюдающие пункты данного раздела, могут быть оштрафованы уполномоченными лицами турнира на 2000 гривен.

14.2. АПЕЛЛЯЦИИ

- 14.2.1. Решения на игровом поле могут быть обжалованы у Старшего судьи этого поля.
- 14.2.2. Решение судьи о поражении игрока не имеет обратной силы.
- 14.2.3. Решения Старшего судьи окончательные, за исключением решений об отстранении и удалении игрока с места проведения турнира.
- 14.2.4. Игроки или команды, являющиеся субъектом решения об отстранении, могут обжаловать это решение, немедленно обратившись к Главному судье.

14.2.5. Команда может подать письменную жалобу на имя Главного судьи в отношении решения уполномоченного персонала, официального счёта, Старшего и полевых судей.