

ВВЕДЕНИЕ

Woodsball Tactical Series (Тактична Серія Лісового Пейнтболу)

предлагает игрокам безопасный, честный и соревновательный формат по лесному (тактическому) пейнтболу. Задачами Серии является возобновление тактических турниров, привлечение в пейнтбол новых игроков, продвижение направления «лесной пейнтбол».

Основные принципы Серии. Уважение к организаторам и соперникам

WTS считает безопасность (ТБ) одним из основным критериев при проведении своих мероприятий.

Другим немаловажным критерием является честная соревновательная игра и высокий уровень дисциплины игроков, а также взаимоуважение между организаторами серии и командами (безоговорочное соблюдение игроками правил игры пейнтбол и регламента серии WTS и др.).

Игроки, которые по мнению Организаторов Серии:

- регулярно и/или намеренно нарушают ТБ (не соблюдения правил ношения пейнтбольных масок и защитной экипировки, а также ствольных заглушек; не соблюдение лимитов для скорости шаров и скорострельности маркеров; не соблюдение ТБ при использовании воздушных систем);
- проявляют неспортивное поведения на мероприятиях Серии;
- создают своими словами и/или действиями конфликтные ситуации между организаторами Серии и другими её участниками.

будут вноситься в [Список персон нон грата WTS](#), и в дальнейшем не будут допускаться к участию в турнирах Серии.

Формат: Команды, состоящие из 5 игроков, соревнующиеся друг с другом по круговой системе.

Этапы: Игровой сезон включает 3 этапа, обязательные для зарегистрированных команд, каждый из которых проводится не чаще 1 раза в 12 недель.

Игровые площадки: Разноплановые тактические площадки, соответствующие разделу **2. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ.**

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

В течении Сезона: Набрать наибольшее количество рейтинговых пунктов (РПС) на каждом из 3-х этапов турнира.

Во время Этапа: Набрать наибольшее количество рейтинговых пунктов (РПЭ), одержав максимальное кол-во побед (П) и набрав максимальное кол-во игровых пунктов (ИП) в каждой из встреч.

Во время Встречи: Одержать победу (П) и набрать максимальное кол-во игровых пунктов (ИП) в каждом из раундов встречи.

Во время Раунда (Поинта): Захватить базу соперника за кратчайшее время, набрав при этом максимально возможное количество игровых пунктов за игровые раунды, подняв первыми нейтральные флаги и сохранив наибольшее количество игроков своей команды.

2. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

2.1 Площадки должны быть размещены преимущественно на почвенном покрытии с естественными укрытиями (деревья, кусты, овраги, холмы и т.п.). Приветствуются площадки, расположенные на лесных участках. Использование надувных укрытий допускается.

2.2 Площадки должны быть очищены от строительного мусора (камней, стекла и пр.) и того, что может представлять чрезмерный риск для игроков.

2.3 Схема расположения укрытий на площадке должна быть сбалансированной с учётом рельефа местности и требований представителей WTS.

2.4 Поля должны быть в пределах:

- в ширину 40-60 м;
- в длину 60-80 м.

2.5 Пит-зоны игроков должны размещаться с одной из сторон игровой зоны по центру площадки. Допускается размещение пит-зон со стороны стартовых баз. Пит-зона должна находиться от стартовой базы на расстоянии не большем, чем 30 м (игрок может преодолеть шаг за 20 сек). Пит-зоны должны быть оборудованы сеткой таким образом, чтобы позволяли игрокам находиться в них без защитных масок.

2.6 Стартовые базы с флагами команд находятся на равном удалении от центра игровой площадки на расстоянии не меньше 50 м друг от друга.

2.7 Три нейтральных флага находятся на центральной линии на равном расстоянии друг от друга, но не ближе чем 15 м друг от друга. Один из нейтральных флагов является центральным и расположен в центре площадки. Два других - боковыми и расположены по обоим флангам..

3. ФИНАНСОВАЯ СТОРОНА

3.1. Командный взнос для участия WTS1 или WTS2

Взнос составляет 385 EUR/команда на весь сезон (3 этапа) **или** 160 EUR/команда на один из 3-х этапов.

ВКЛЮЧАЕТ:

- **Расходы филдоператора**, проводящего этап Серии по проведению турнира на своей игровой площадке (аренда территории и техническое обеспечение этапа: присутствие техника и заправка воздухом).
- **Оплата работы судейской бригады;**
- **Видео и фото отчёты** с каждого этапа;

- **Приобретение наградной атрибутики** для призёров Серии;
- **Призовой Фонд: 24 коробки шаров** (выдаётся команде, занявшей первое место в дивизионе WTS1 по результатам Сезона, после объявления результатов.)

При оплате взноса WTS средства должны поступить на расчётный счёт Организаторов Серии не позднее чем **за 2 дня** до начала этапа. Взнос считается оплаченным только после подтверждения Организаторами о зачислении средств на их расчётный счёт.

3.2. Индивидуальный взнос для приобретения ID-PASS

- 5 EUR/игрок на весь сезон

Карта с личным номером участника Серии ID-PASS позволяет игроку участвовать в списке любой из команд на любом из этапов одного Сезона, а также отслеживать свою игровую статистику. ID-PASS не позволяет игроку во время одного этапа играть по спискам 2-х и более команд одного и того же Дивизиона. ID-PASS является индивидуальной картой и не подлежит передачи другим игрокам. Стоимость восстановления ID-PASS в случае утери или порчи 5 EUR/игрок. Игрок, не способный продемонстрировать наличие своего ID-PASS не сможет принять участие в этапах Серии.

При оплате взноса ID-PASS средства должны поступить на расчётный счёт Организаторов Серии не позднее чем **за 2 недели** до начала этапа. Взнос считается оплаченным только после подтверждения Организаторами о зачислении средств на их расчётный счёт. Если взнос был оплачен менее чем за 2 недели до начала этапа, то на время этапа игрок получает временный ID PASS.

После оплаты взносы не подлежат возврату!

При отсутствии возможности у команды или игрока принять участие в Серии по любой из причин после подтверждения их регистрации, Организаторы Серии не обязаны возвращать оплаченные взносы или каким либо способом компенсировать их.

При отсутствии возможности у Организаторов Серии организовать один или все этапы, за которые уже были уплачены взносы, организаторы обязуется вернуть их в полном размере, за вычетом стоимости взносом для прошлых этапов, если эти этапы имели место быть.

4. КАТЕГОРИИ ИГРОКОВ

4.1 В 2018 году игроки получают 3 категории

4.2 Игроки с РПС 2017 выше 30,000 получают 1 категорию

4.3 Игроки с РПС 2017 12,000-29,999 получают 2 категорию

4.4 Игроки без РПС 2017 или с РПС 2017 11,999 и менее получают 3 категорию

5. ДИВИЗИОНЫ

5.1 Серия 2018 предусматривает 2 дивизиона: WTS1 и WTS2

5.2 Дивизион WTS1 предназначен для опытных игроков и сыгранных команд. В этом дивизионе используют только электронные маркера. Команды соревнуются за главный приз 24 коробки шаров. Призёры по результатам Сезона получают дипломы и медали.

- **5.2.1** В 2018 году дивизион будет закрытым. Дивизион WTS1 в 2018 году будет закрытым и допускает участие не более 9-ти команд.
- **5.2.2** В составе команд, участвующих в WTS1, запрещено включать игроков 3 кат.

5.3 Дивизион WTS2 предназначен для начинающих игроков и команд, а также игроков не имеющих РПС 2017. В этом дивизионе используют только электронные маркера.

- **5.3.1** Дивизион WTS2 в 2018 году допускает участие не более 7-ми команд.
- **5.3.2** В составе команд, участвующих в WTS2, запрещено включать игроков 1 кат.

6. СПИСОК (РОСТЕР)

6.1 Команды могут заявить на участие в этапе не более 7 игроков.

6.2 Одновременно на площадке могут находиться только 5 игроков команды.

6.3 Команда может пригласить в пит-зону не более 2х помощников для быстрой подготовки к игре. Помощники в пит-зоне не могут выступать в качестве замены игрока и не должны быть экипированы как игроки.

6.4 Капитан команды должен предоставить список из минимум 5 основных игроков до начала этапа. После начала первой встречи список не может быть изменён и действует до завершения этапа.

7. РЕЙТИНГ

7.1 Результатом каждого раунда является:

- победа одной из команд и поражение другой
- ничья.

7.2 Результатом встречи из 2-х раундов может быть следующее количество побед: 2:0, 1:1, 1:0, 0:0

7.3 По завершению каждой встречи, команды и игроки получают игровые пункты. Игровые пункты команды присуждаются за захваченные флаги, за сохранённых игроков, за время игры.

7.4 Позиция команды в общем рейтинге, определяется суммой побед (П), одержанной этой командой во встречах по результатам этапа. При равном количестве побед приоритет отдаётся команде с наибольшим количеством игровых пунктов (ИП) за все встречи. В зависимости от позиции команде назначаются рейтинговые пункты.

7.5 Лидерами этапа считается команда, занявшая первую позицию со 100 рейтинговыми пунктами.

7.6 Победителями Серии объявляется команда, набравшая наибольшее количество рейтинговых пунктов (РПС) за 3 этапа.

7.7 При равном количестве РПС (рейтинговых пунктов за сезон), для определения победителя используется сумма побед (ПЭ) за 3 этапа. В случае, если сумма побед также равна, то используется сумма игровых пунктов (ИПЭ) за 3 этапа. В случае, если сумма игровых пунктов также равна, то победитель определяется по результатам личных встреч на каждом из 3х этапов.

8. ЛИМИТ КОМАНД И ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

6.1 В WTS1 продолжительность раунда составляет 3 минуты. В WTS2 - 5 минут. **Количество раундов каждой встречи будет зависеть от количества команд, подтвердивших регистрацию на каждом из этапов.**

6.2. Если в списке WTS1:

- 8-9 команд - 2 раунда;
- 7 команд - 3 раунда;
- 6 команд - 4 раунда.

6.3. Если в списке WTS2:

- 6-7 команд - 2 раунда;
- 5 команд - 4 раунда;

По результатам 3 этапов сезона 2017 игроки команды будут поделены на 2 дивизиона (WTS1 и WTS2). Принцип деления будет озвучен организаторами позже.

7. СУДЕЙСТВО

7.1 Судейство должно быть представлено минимум 6 полевыми судьями, 1 судьёй-информатором и 1 Старшим судьёй.

7.2 Все судьи должны добросовестно выполнять свои обязанности и принимать беспристрастные решения. Судья, уличённый в намеренном принятии решений в пользу любой из команд будет удалён из состава судейской бригады.

7.3 Судьи не должны предоставлять какой-либо информации игрокам во время игры за исключением случаев объявления игроков «поражёнными», «в игре», а также др. предупреждений, связанных с выполнением своих судейских обязанностей.

7.4 Действия полевых судей могут быть обжалованы капитанами команд у Старшего судьи. Решение Старшего судьи является окончательным. Старший судья вправе пересмотреть первоначально озвученное им решение, но только в случае, когда ему становятся известны новые обстоятельства, доказывающие правоту одной из сторон спорной ситуации. Пересмотр решения Старшим судьёй не может быть сделан после подписания им протокола встречи.

8. ЭКИПИРОВКА

8.1 Игроки должны носить джерси (толстовки) и брюки своего размера. Запрещается использовать сверх размерную одежду. Если судья считает, что одежда больше необходимого размера он вправе потребовать замены элемента одежды или устранения игроком указанного недостатка (стянуть лентой свободно свисающие части одежды)

8.2 Запрещается использовать одежду из высоко впитывающих материалов (флис и т.п.), а также с очень гладкой поверхностью (нейлон и др.)

8.3 Допускается использование харнессов и разгрузочных жилетов только игроками, которые находятся в игре с электронными маркерами.

8.4 Допускается использование специальных чехлов для фидера и баллона

8.5 Джерси (толстовки) игроков должны отличаться от судейских джерси.

8.6 Запрещается оставлять части экипировки (тубы и пр.) на поле после игры. Игроки по окончании игры должны собрать с поля все элементы своей экипировки.

8.7 Игроки должны носить специальные маски, изготовленные для игры в пейнтбол, с неповреждёнными линзами. Пейнтбольные маски должны быть в том виде, котором они поступают от производителя и соответствовать установленным стандартам (ASTM).

8.8. 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.

8.9. Игроки могут использовать другую защитную экипировку (защита корпуса, предплечий и локтей, колен) как под одеждой, так и поверх неё в том виде, в котором она поступает от производителя.

8.10 Ствольные заглушки обязательны к ношению везде, за исключением игровой площадки или пристрелочной зоны (хрона).

8.11 Запрещено использование технических средств связи (радиостанций и пр.)

8.12. Нарушение участником соревнования одного или нескольких пунктов: 8.7, 8.8, 8.9, 8.11 данных правил повлечет официальное предупреждение капитану его команды в случае первого нарушения с требованием исправить выявленное нарушение. В случае второго нарушения, совершающий это нарушение участник команды будет отстранен от дальнейшего участия в этапе. Если нет возможности идентифицировать нарушителя с определенной командой, она должна покинуть зону проведения турнира.

9. РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ. СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ

9.1. Допускается использование режимов семи-ауто, рампинг и фулл-авто, но скорострельность маркера в данных режимах не должна превышать 11 шаров/сек.

10. НАЧАЛО ИГРЫ

10.1 Жеребьёвка сторон проводится только в случае, когда встреча состоит из 1 или 3 раундов. Команда, выигравшая жеребьёвку получает право выбора стартовой базы для первого раунда.

10.2 Команда должна занять пит-зону, как только завершится предыдущая встреча и предыдущие команды покинут пит-зону (за 5 минут до своего старта).

10.3 Заправка шарами, воздухом осуществляется только в пит-зоне.

10.4 В пит-зоне игроки берут повязку своего цвета, которую во время игры они должны носить поверх верхнего слоя одежды на левой руке (на плече выше локтя) так, чтобы это было видно судьям. Игроки, уполномоченные капитаном команды выдвигаться по сигналу и команде «Разведка» должны одеть в пит-зоне вторую повязку поверх верхнего слоя одежды на правую руку (на плече выше локтя) так, чтобы это было видно судьям.

10.5 Игроки, готовые к игре могут выдвигаться к своей стартовой базе.

10.6 На момент начала игры на стартовых базах должен быть поднят флаг цвета команды. 3 нейтральных флага белого цвета, находящиеся на центральной линии, спущены.

10.7 За 1 минуту до начала игры раздаётся первый звуковой сигнал. За 30 секунд до начала игры и за 10 секунд раздаётся команда старшего судьи «30» и «10» соответственно, которую должны продублировать чётко и громко закреплённые за стартовыми базами судьи.

10.8 При втором звуковом сигнале и команде судьи «**Разведка**» стартовую базу покидает ранее определённые 2 игрока команды, а оставшиеся на стартовой базе могут открыть стрельбу. Через 10 секунд по повторному сигналу и команде судьи «**В поле**» покинуть границы стартовой базы могут и оставшиеся 3 игрока команды.

10.9 Игроки, не уполномоченные выдвигаться по первому сигналу и команде «Разведка» и переступившие границу стартовой базы до второго сигнала и команды «В поле» будут объявлены «поражёнными» и должны покинуть площадку.

10.10 В случае фальстарта по любому из сигналов, игроки, допустившие его будут удалены с площадки как «поражённые».

11. ОСТАНОВКА И КОНЕЦ ИГРЫ

11.1 Остановка игры происходит по команде «Стоп игра!» и предусмотрена только по команде старшего судьи или в экстренном случае по команде любого полевого судьи. Каждый из судей должен продублировать данную команду.

11.2 По команде «Стоп игра» каждый из игроков должен немедленно прекратить стрельбу и не покидать занятую им позицию до следующей команды. В случае, если игрок после команды продолжает игру или движение он будет объявлен "поражённым" и должен покинуть игровую площадку.

11.3 Команда "Стоп игра" может быть дана Старшим судьёй, если на одной из стартовых баз был поднят флаг соперников, а на поле не осталось игроков, на чей базе был поднят флаг. По команде «Стоп игра» останавливается игровое время.

11.4 Если игра подлежит продолжению Старший судья даёт команду «Играем. Время». Каждый из судей должен продублировать данную команду.

11.5 Завершение игры происходит по истечению игрового времени (через 5 минут после начала раунда) или только по команде Старшего судьи «Конец игры» после чего звучит двойной звуковой сигнал.

12. ПРОЦЕДУРЫ ПРОВЕРКИ

12.1 Игроки не имеют право препятствовать процедуре проверки любым из судей.

12.2 Игроки и их оборудование подлежат проверке до начала игры, в любой момент игры, а также после завершения игры, если судья считает это необходимым.

12.3 Игрок, объявленный "поражённым" должен установленным образом, незамедлительно, наикратчайшим путём и быстро покинуть игровую площадку, переместившись в пит-зону.

12.4 Игроку, покинувшему игровую площадку, запрещено вновь выходить на неё без разрешения Старшего судьи.

12.5 После команды "Время" игроки должны оставаться на своих местах пока не пройдут проверку близстоящим судьёй.

12.6 Игроки и их оборудование могут быть осмотрены после объявления "Конец Игры" до того, как они покинут поле.

13. ХРОНОГРАФИРОВАНИЕ

13.1 Каждый раз при выходе на игровую площадку маркер каждого игрока должен пройти проверку хронографом.

13.2 Хронографирование на поле может быть сделано в любое время по усмотрению любого полевого судьи, чтобы определить, если не нарушены ограничения скорострельности и начальной скорости шара.

Судьи должны стараться не мешать ходу игры при хронографировании маркера игрока.

13.3 Игрок, чей маркер при хронографировании показывает до 300 fps и/или скорострельность до 11 bps остаётся "в игре".

13.4 Игрок, чей маркер при хронографировании показывает 301-310 fps и/или скорострельность 11.1-12.5 bps объявляется "поражённым" и штраф "1-за1".

13.5 Игрок, чей маркер при хронографировании показывает 311+ fps и/или скорострельность 12.6+ bps объявляется "поражённым" и получает штраф "2-за-1".

13.6 Игрок, получивший дважды предупреждение за превышение скорости и/или скорострельности за время этапа будет дисквалифицирован и отстранён от дальнейшего участия в этапе.

14. ПРОВЕРКА НА КРАСКУ

14.1 Проверка на краску выполняется судьями с целью определить был ли раскол шара об игрока и является ли игрок "поражённым", в случае когда он видел попадание шара в игрока, но не имеет возможности с места рассмотреть место попадания.

14.2 По запросу игрока судьи осуществляют проверку на краску на нём, но не обязаны делать это, когда запрос относится к проверке на краску на сопернике, в которого игрок считает, что попал.

14.3 Проверка на краску должна выполняться судьёй оперативно, чтобы минимально влиять на ход игры.

15. ПОРАЖЕНИЕ

15.1 Игрок будет объявлен «поражённым», если он был маркирован (наличие любого количества краски, являющегося достаточного по мнению судью, на любой части тела игрока и экипировки, надетой на него или находящейся у него в руках), в результате выстрела в любого игрока, находящегося «в игре».

15.2 Если шар попал в игрока, но игрок не был маркирован (отсутствует краска), то такой игрок остаётся «в игре».

15.3 Если судья чётко видел, что шар прежде чем попасть в игрока раскололся о другой объект, а брызги краски меньше размера шара, он может затереть брызги во время проверки и объявить игрока «в игре».

15.4 Если во время «размена» судья не может чётко определить, кто из игроков был поражён первым, он объявляет «поражёнными» обоих игроков.

15.5 Игрок будет объявлен «поражённым», если одной или обеими ногами заступил за границы игровой площадки.

15.6 Игрок может быть объявленными «поражённым» как результат штрафа команде за нарушения в соответствии с пунктами настоящего свода правил.

15.7 Игрок без повязки на руке будет объявлен «поражённым».

15.8 Игрок не имеет право сообщать о своём «поражении» вслух. «Поражённый» игрок должен поднять руку над головой и покинуть игровую площадку. Игрок, поднявший руку над головой будет объявлен «поражённым». Игрок, выкрикнувший «Попал», «Аут», «Поражён», будет объявлен «поражённым» и должен покинуть игровую площадку. «Поражённый» игрок, объявивший своё поражение вслух или говорящий что-либо вслух получит предупреждение, а за повторное нарушение команда этого игрока получит штраф «1-за-1».

15.9 Игроки ответственны за осознание попаданий. Наличие харнесса с тубами или разгрузки с тубами и баллоном на спине **не должны стать поводом для оправдания неосознанности игроков.** Решение о квалификации поражения (со штрафом или без штрафа) будет приниматься полевым судьей согласно текущей игровой ситуации и обстановки на поле.

16. ИГРОВЫЕ ПУНКТЫ

16.1 Команды получают **1 победу (П)** и **20 игровых пунктов (ИП)** за захват стартовой базы команды соперника. База считается захваченной, когда на ней поднят флаг команды, стартовавшей с противоположной базы и соблюдено одно из следующих условий:

- игра закончена по истечению игрового времени;
- на игровой площадке не осталось игроков команды захваченной базы.

В случае, если на обеих базах поднят флаг, чтобы избежать ничьи необходимо успеть вернуть свой флаг в исходное положение. Примеры:

Ситуация 1: На обеих стартовых базах команд поднят флаг их соперников. Но красные поразили всех игроков жёлтой команды и на площадке находится один или несколько игроков красных

Захваченной считается только база жёлтых и победа присуждается команде красных. Команда красных также получает игровые пункты за захваченную базу.

Ситуация 2: На обеих стартовых базах команд поднят флаг их соперников. Но игра закончена по истечению игрового времени. На площадке находятся игроки обеих команд.

Ничья. Победа не присуждается ни одной из команд. Но игровые пункты за захваченные базы получают обе команды.

Ситуация 3: На обеих стартовых базах команд поднят флаг их соперников. На последних секундах происходит обмен между последними игроками и игра закончена по истечению игрового времени.

Ничья. Победа не присуждается ни одной из команд. Но игровые пункты за захваченные базы получают обе команды.

16.2 Команды получают **игровые пункты (ИП)** за первое поднятие нейтрального флага, но только если они были подняты до захвата стартовой базы соперника:

- Нейтральный флаг по одному из флангов 5 ИП
- Нейтральный флаг, расположенный в центре 10 ИП

16.3 Команды получают ИП за скорость захвата стартовой базы команды соперника

для WTS1 (игр продолжительностью до 3х минут)

до 1:00 40 ИП

до 2:00 20 ИП

до 3:00 10 ИП

для WTS2 (игр продолжительностью до 5ти минут)

до 1:00 40 ИП

до 2:00 20 ИП

до 3:00 10 ИП

до 4:00 5 ИП

до 5:00 0 ИП

16.4 Команды получают по 8 ИП за каждого сохранённого игрока.

16.5 Максимально возможное количество игровых пунктов за 1 раунд равно 120 ИП.

17. ОТКАЗ ОТ ИГРЫ

17.1 В случае, отказа команды выйти на поле в установленное для встречи время Старший судья принимает решение о наказании не вышедшей команды (-40 ИП за встречу), а команда-соперника получит победу и 160 ИП за встречу.

17.2 После принятие Старшим судьёй решения о наказании команды, данная встреча не может быть переиграна.

17.3. Если по мнению организаторов данные действия были намеренно направлены на повышение рейтинга другой команды, команда допустившая их будет дисквалифицирована и отстранена от дальнейшего участия в Серии.

18. ID CARD (Идентификационная карточка игрока)

18.1. Для участия в турнирах WTS каждый участник турнира должен иметь действующую ID-карту игрока. Игрок должен предоставить свою ID-карту в любом месте турнира по просьбе любого представителя организаторов Серии. Ни один игрок не будет допущен к играм без предоставления судье своей ID-карты перед выходом на поле.

18.2. Только действующие ID-карты и соответствующие допуски дают право на проход в "Зону для игроков".

18.3. ID-карта игрока имеет единый дизайн на сезон, утверждённый организаторами Серии.

18.4. Отсутствие у игрока действующей или отказ ее предоставить судьям или официальным лицам турнира будет считаться как отсутствие регистрации и допуска игрока на данный этап, и этот игрок будет отстранен от участия в этом этапе турнира.