

Настоящие Правила вида спорта страйкбол разработаны МОО «Федерация страйкбола» в соответствии с Приказом Минспорта России № 506 от 01 июля 2013 г. и утверждены решением собрания Совета МОО «Федерация страйкбола» от 12 мая 2017 г.

*Редакция от 12.10.19*

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **1.1. Предмет соревнований**

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

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

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

### **1.2. Характер и система проведения соревнований**

Соревнования по страйкболу проводятся по трем дисциплинам:

1. Соревнования команд из 4-х игроков («Четверки»)
2. Соревнования команд из 2-х игроков («Двойки»)
3. Соревнования одиночных игроков («Одиночки»)

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

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

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

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

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

Упражнения «Тактический Биатлон» и «Бункер» характеризуются выполнением командой поставленных организаторами заданий без непосредственного противоборства со стороны другой команды.

Итогом прохождения командой упражнения «Тактический Биатлон» либо «Бункер» является суммарное время, затраченное командой на выполнение заданий, с учетом штрафных санкций за ошибки при выполнении заданий.

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

### **1.3. Характеристика места проведения соревнований и оборудования**

Соревнования проводятся на ровных одноуровневых площадках (в упражнении «ТАКТИЧЕСКИЙ БИАТЛОН» допускается многоуровневая площадка с ровным покрытием). Площадь спортивных площадок для каждого из трех упражнений должна обеспечивать расположение игровой зоны, зоны для работы судей и зоны для размещения зрителей (рекомендуется располагать зрителей на другом уровне – выше игровой зоны – для лучшего обзора и защиты от случайных попаданий).

Для обозначения игровой зоны на площадку наносится хорошо различимая разметка (зависит от упражнения).

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

Мишени допускаются двух видов:

- круглые мишени в виде стандартных мячиков от большого тенниса, стоящих на постаментах примерного размера 10x10x5 см (ДхШхВ) с неглубоким круглым отверстием диаметром 2,5 см посередине для фиксации мячика и предупреждения самопроизвольного скатывания; пораженное состояние мишени – мячик упал с постамента.

- плоские мишени типа поппера светлого цвета (белые, светло-серые, серебристые) и двух стандартных размеров: прямоугольные формата А6 (сложенный вчетверо лист бумаги А4) высота 148 мм, ширина 105 мм и квадратные со стороной 148 мм (как длинная сторона А6); пораженное состояние мишени – поппер перешел из вертикального состояния в горизонтальное.

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

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

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

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

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

## **1.4. Характеристики спортивного инвентаря игроков**

Общее название используемого в страйкболе оружия – привод.

Привод - техническое средство поражения игроков и мишеней внешне схожее с реальным стрелковым оружием, стреляющее цельными пластиковыми шарами диаметром 6 мм и массой от 0,2 до 0,3 гр.

Существуют различные принципы действия страйкбольного привода: электропневматический, пружинный, газовый. На соревнованиях допускаются приводы с любым принципом действия при условии соблюдения оговоренных ниже правил и ограничений.

Определяющим фактором при допуске привода к соревнованиям является энергия вылета рабочего шара.

**К соревнованиям допускаются приводы с энергией вылета шара не более 1,56 Дж (соответствует скорости вылета шара весом 0,2 г не более 125 м/с). Замер производится на рабочих шарах игрока.**

Запрещено использовать приводы, не имеющие действующего механизма предохранителя.

Спортивный инвентарь спортсмена-страйкболиста состоит из следующих видов оружия:

Основное оружие:

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

Вторичное оружие:

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

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

В упражнении «Тактический Биатлон» и «Бункер» может использоваться

Муляж гранаты: Внешне схожий макет гранаты выполненный из резины/картона/пластика общим весом не более 300г.

Игроку запрещено использовать в упражнении более одной единицы каждого вида оружия (кроме муляжа гранаты).

Список используемого в упражнениях инвентаря утверждается в Положении о соревнованиях.

#### Прицельные приспособления:

Допускается использование игроками на их приводах любых механических и оптических/электронных прицельных приспособлений, кроме лазерных целевых указателей (ЛЦУ).

#### Трассерные приспособления и насадки:

Допускается и рекомендуется использование трассерных шаров, что облегчает судьям отслеживать попадание и по сути дает преимущество игроку и повышает зрелищность его выступления.

Запрещено использование шаров темного цвета.

Запрещено использование фонарей в упражнениях «Встречный Бой» и «Трудная Мишень».

Для упражнений «Тактический Биатлон» и «Бункер», в которых нет прямого противостояния игроков, допускается использование ЛЦУ и фонарей.

Судьи имеют право в любое время провести осмотр/хронометрирование инвентаря спортсмена и сопровождающего снаряжения для проверки их соответствия настоящим Правилам.

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

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

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

Запрещено использование более 6 магазинов (включая магазины вторичного оружия) в каждом упражнении.

Спарки магазинов запрещены.

Емкость магазинов основного и вторичного оружия не ограничена, но в каждый из магазинов разрешено заряжать не более 30 шаров перед каждым упражнением/раундом (погрешность  $\pm 3$  шара).

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

## **1.5. Характеристики спортивной экипировки игроков**

Обязательным условиям допуска участника к соревнованиям является наличие:

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

Допускается ношение военной формы любой расцветки.

Допускается ношение верхней одежды с коротким рукавом (футболки).

Допускается военная и спортивная обувь.

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

Допускается ношение налокотников и наколенников.

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

## **1.6. Требования к участникам соревнований**

### **1.6.1. К участию в соревнованиях допускаются:**

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

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

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

Смешанные команды участвуют в общей категории соревнований.

Не допускаются к участию в соревнованиях игроки в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

### **1.6.2. Требования по здоровью:**

отсутствие противопоказаний к подобной физической нагрузке, отсутствие психических заболеваний, наличие медицинской справки.

### **1.6.3. Состав команд, принципы замены игроков.**

Команды могут состоять из 4-х, 2-х или одного игрока (в соответствии с выбранной дисциплиной, что фиксируется в Положении о соревнованиях).

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

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

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

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

### **1.6.4. Обязанности участников соревнований**

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

Во время выполнения упражнения участникам запрещено:

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

### **1.6.5. Обязанности капитанов команд.**

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

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

Капитан команды представляет команду на совещаниях и жеребьевке.

Только капитан команды имеет право:

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

## **1.7. Определение победителей соревнований и распределение мест**

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

По итогам выполнения каждого упражнения выстраивается распределение мест команд в данном упражнении, и каждой команде присваивается количество баллов, равное занятому месту. Результаты фиксируются в протоколе упражнения (см. Приложение).

Определение мест, занятых командами по итогам соревнований, производится по итоговому баллу, равному сумме баллов, набранных командами во всех упражнениях: чем меньше итоговый балл, тем выше место команды в итоговом протоколе соревнований.

В случае если по результатам выполнения всех упражнений у двух или более команд оказались одинаковые итоговые баллы, то вступают в силу дополнительные факторы оценки.

Основным дополнительным фактором для присвоения команде места в итоговом протоколе соревнований является суммарное количество предупреждений, вынесенных игрокам команды во время выполнения всех упражнений: преимущество имеет команда с меньшим суммарным количеством предупреждений. В случае равного количества предупреждений принимается во внимание следующий дополнительный фактор: разница общего количества оживлений игроков команды в упражнении Встречный Бой и общего количества пораженных противников в упражнении Трудная Мишень. Следующим дополнительным фактором в случае равенства всех предыдущих является общее количество пораженных мишеней в упражнении Трудная Мишень деленное на количество раундов, проведенных командой в этом упражнении.

За распределение итоговых мест команд в соревнованиях отвечает комиссия в составе главного судьи соревнований, старших судей упражнений и секретаря соревнований. Результаты соревнований фиксируются в итоговом протоколе (см. Приложение).

По итогам соревнований в данной дисциплине команды получают баллы в общий (как правило, годовой) рейтинг команд по принципу обратного счета: команда, занявшая первое место, получает максимальное количество баллов, равное числу команд-участниц; команда, занявшая последнее место в упражнении, получает один балл.

В зависимости от уровня соревнований и количества упражнений назначается вес зачисления баллов за соревнования в общий рейтинг команд в данной дисциплине.

## **1.8. Процедуры**

### **1.8.1. Процедура выпуска Положения о соревнованиях**

Положение о соревнованиях является официальным приглашением на соревнования, публикуется в открытых источниках не менее чем за 15 дней до даты проведения соревнований и должно содержать следующую информацию:

- сроки проведения соревнований;
- место проведения соревнований;
- организатор соревнований;
- список дисциплин, по которым проводятся соревнования;
- список упражнений;
- категории участников и ограничения по количеству команд в категориях;
- система проведения встреч участников в упражнениях (круговая, олимпийская);
- используемый в упражнениях инвентарь;
- требования к участникам и условия их допуска на соревнования;
- способ регистрации на соревнования;
- график соревнований;
- состав судейской коллегии.

Положение о соревнованиях составляется в соответствии с распорядительными документами того субъекта Российской Федерации, в котором данные соревнования проходят.

### **1.8.2. Процедура принятия решения о допуске команд к соревнованиям**

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

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

Список допущенных к соревнованиям команд публикуется на указанных выше источниках не позднее чем за 3 дня до проведения соревнований.

### **1.8.3. Процедура жеребьевки команд**

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

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

Для предварительной подготовки бланков протоколов рекомендуется проводить жеребьевку заранее, записывать ее на видео и затем публиковать. Допускается проводить жеребьевку непосредственно перед соревнованиями.

### **1.8.4. Процедура хронометрирования приводов и контроля снаряжения игроков**

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

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

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

При хронометрировании также проводится контроль наличия у игрока необходимых средств защиты глаз и лица, головного убора и перчаток, а также наличие действующего предохранителя на оружии игрока.

Результаты хронометрирования приводов и контроля снаряжения игроков заносятся в протокол (см. Приложение).

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

#### **1.8.5. Процедура осмотра и допуска дополнительного инвентаря: игровые ножи, муляжи гранат**

Организаторы должны осмотреть все используемые игроками игровые ножи на предмет их соответствия указанным в разделе «Инвентарь» требованиям и предупредить игроков о недопустимости превышения предела использования игровых ножей: допускаются только касания «лезвием» игрового ножа; запрещены удары ножом или кулаком, в котором нож находится.

Все муляжи гранат, используемые в упражнениях соревнований, должны быть осмотрены организаторами и проверены на деактивацию, безопасность и соответствие требованиям раздела «Инвентарь».

#### **1.8.6. Процедура зарядки магазинов игроков**

Перед каждым упражнением/раундом игроки заряжают магазины в соответствии с требованиями п. 1.4. «Характеристика спортивного инвентаря игроков».

Зарядка производится в специально отведенном месте под наблюдением одного из судей. Для удобства игроков и облегчения судейского контроля рекомендуется выдавать игрокам заранее заготовленные лодеры с нанесенными на них рисками, разделяющими каждые 30 шаров внутри лодера.

После зарядки магазинов игроки обязаны находиться в поле зрения судьи вплоть до начала выполнения упражнения/раунда. В случае необходимости покинуть поле зрения судьи игрок обязан оставить все свои магазины у судьи (для этого у судьи должно быть предусмотрено место (емкости) для хранения магазинов игроков).

Для сокращения времени ожидания зарядки игроками магазинов рекомендуется организовать зарядку магазинов следующих участников во время встречи предыдущих участников. Так же игроки могут оставлять у судьи свои неиспользованные во время прошедшей встречи магазины и перед следующей встречей забирать их у судьи в уже заряженном состоянии.

#### **1.8.7. Процедура фиксации поражения игрока**

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

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

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

Игроки обязаны следить за попаданиями в них шаров.

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

Судья может не признать поражение игрока (ошибочные ощущения попадания, попадание от выстрела уже пораженного игрока и пр.) и отменить признание игроком поражения. Тогда судья дает команду: «Игрок в игре!» - и оставляет игрока в игре.

В случае, когда судья видит поражение игрока, и при этом игрок не реагирует на попадание в него шара, судья громко и четко объявляет: «Игрок поражен!». При необходимости называются характеристики игрока для его идентификации. Рекомендовано использование судьей тактического фонаря для подсветки пораженного игрока с целью дополнительной идентификации. После этого указанный игрок обязан как можно скорее покинуть игровую зону без каких-либо споров и пререканий с судьей.

Допускается поражение игроков команды противника с помощью игрового ножа.

При этом нож должен находиться в руке поражающего игрока (запрещено метание ножа, использование его на оружии в качестве штыка и т.п.).

Поражением игрока ножом считается касание ножом любой части его тела (независимо от защиты). Попадание ножа в используемое (находящееся в руках) оружие поражением не считается.

Допускаются только касания противника «лезвием» игрового ножа; запрещены удары ножом или кулаком, в котором нож находится.

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

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

### **1.8.8. Процедура фиксации поражения мишени**

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

Если в ходе выполнения игроками упражнения мишень сдвинута с изначального места либо развернута, то это не является поводом для приостановки выполнения упражнения или для признания мишени непоражаемой. При этом игрокам

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

Пораженной считается мишень, находящаяся в состоянии пораженной мишени.

### **1.8.9. Процедура вынесения предупреждений игрокам**

Предупреждение игроку уполномочен выносить только старший судья упражнения.

Линейные судьи могут предлагать старшему судье вынести игроку предупреждение с пояснением, за что предупреждение должно быть вынесено.

Поводом для вынесения игроку предупреждения могут быть следующие действия:

- систематическое непризнание игроком поражений;
- стрельба игроком в пораженном состоянии;
- ведение стрельбы либо действия ножом в ненаблюдаемую игроком зону;
- физический контакт с противником и его оружием (приводом);
- превышение предела использования игровых ножей (допускаются только касания «лезвием» игрового ножа; запрещены удары ножом или кулаком, в котором нож находится);
- некорректное поведение игрока: пререкание с судьей, пререкание с другими игроками; нецензурная брань;
- подсказки пораженным игроком другим игрокам;
- игрок замечен между упражнениями или раундами с оружием со вставленным магазином.

По итогам вынесения предупреждений действуют следующие штрафные санкции:

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

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

### **1.8.10. Процедура назначения переигровки раунда**

Переигровка раунда может быть назначена старшим судьей упражнения либо главным судьей по следующим причинам:

- технический сбой при подготовке и/или проведении раунда;
- нарушение Правил участниками соревнований и другие факторы, существенно повлиявшие на исход раунда;
- решение о переигровке по итогам рассмотрения протеста или апелляции.

Главный судья и старшие судьи упражнений имеют право выносить предупреждения и удалять с площадки зрителей и неучаствующих в раунде игроков за подсказки действующему игроку. Если подсказка повлияла на исход раунда, это может считаться фактором для назначения переигровки раунда.

### **1.8.11. Процедура подачи протестов и апелляций**

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

Старший судья упражнения может назначить переигровку упражнения (раунда).

В случае если решение старшего судьи упражнения не удовлетворило команду, подававшую протест, решение старшего судьи можно оспорить путем подачи апелляции главному судье соревнований по окончании выполнения упражнения всеми командами.

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

### **1.8.12. Процедура ведения протоколов и порядок их хранения**

В ходе выполнения упражнений ведутся протоколы установленного образца (см. Приложение).

Ответственным за ведение протокола упражнения и за его подписание у старшего судьи упражнения является секретарь упражнения.

Ответственным за составление итогового протокола и за его подписание у главного судьи соревнований является секретарь соревнований.

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

### **1.8.13. Медико-санитарное обеспечение**

Организаторы должны предусмотреть наличие врача соревнований, наличие подготовки у членов оргкомитета по оказанию первой помощи, наличие аптечки на каждом упражнении.

## **1.9. Персонал, обеспечивающий проведение соревнований**

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

### **1.9.1. Оргкомитет соревнований**

В состав оргкомитета соревнований входят: председатель, члены оргкомитета, главный судья соревнований, старшие судьи упражнений, секретарь соревнований, секретари упражнений.

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

В обязанности оргкомитета входят все вопросы по подготовке и проведению соревнований.

Численность оргкомитета определяется председателем в зависимости от масштаба соревнований.

Состав оргкомитета соревнований должен быть согласован с руководством регионального отделения Федерации страйкбола.

### **1.9.2. Судейская коллегия**

В состав судейской коллегии входят: главный судья соревнований, старшие судьи упражнений, линейные судьи упражнений.

Минимальное количество линейных судей:

упражнение «Встречный Бой» - 4 линейных судьи;

упражнение «Трудная Мишень» - 4 линейных судьи;

упражнение «Тактический Биатлон» / «Бункер» - 1 линейный судья.

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

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

Состав судейской коллегии назначается председателем оргкомитета соревнований.

В обязанности старшего судьи упражнения входит осмотр площадки и обеспечение устранения острых травмоопасных выступов.

### **1.9.3. Врач соревнований**

Врач соревнований:

- проверяет заполненные заявки участников, обращая внимание на возраст спортсменов (соответствие условиям соревнований) и наличие медицинского заключения о допуске к соревнованиям;
- следит за санитарно-гигиеническими условиями проведения соревнований;
- перед соревнованиями проводит внешний осмотр участников, обращая внимание на их физическое состояние;
- осуществляет медицинское наблюдение за игроками в процессе соревнований, оказывает помощь при травмах и заболеваниях;
- определяет возможность спортсмена продолжать выполнение упражнения либо дальнейшего участия в соревнованиях и сообщает об этом старшему судье упражнения;
- при необходимости организует взаимодействие со службой «Скорой помощи».

### **1.9.4. Технический состав**

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

В число обязанностей технического состава входит также хронометрирование оружия игроков перед соревнованиями и в ходе его проведения (если потребуется), фотографирование и видеозапись всех этапов проведения соревнований, ведение прямых видеотрансляций в соцсети.

### **1.9.5. Представитель владельца/арендатора площадки**

Оргкомитет должен обеспечить присутствие на соревнованиях представителя владельца/арендатора площадки (помещения) соревнований для оперативного решения возникающих технических вопросов, связанных с эксплуатацией данной площадки (данного помещения).

## **2. ОПИСАНИЯ УПРАЖНЕНИЙ**

### **2.1. Упражнение «Встречный Бой»**

#### **2.1.1. Описание игровой площадки и оборудования**

Площадка представляет собой прямоугольный зал, имеющий перегородки-укрытия.

Размеры зала: 25x15 м (ДxШ). Разрешенный допуск по размерам зала  $\pm 5$  м.

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

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

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

- устройство фиксации захвата (колокол, кнопка и пр.);
- шахматные часы;
- красный флажок.

Оборудование подсчета времени оживления игрока на базе представляет из себя таймер, обеспечивающий замер интервала времени длиной:

- в дисциплине «Четверки» - 15 секунд;
- в дисциплине «Двойки» - 10 секунд;
- в дисциплине «Одиночки» - 5 секунд.

#### **2.1.2. Используемый игроками инвентарь**

В упражнении «Встречный Бой» допускаются к использованию игроками все виды оружия (кроме муляжей гранат), указанные в разделе «Характеристики спортивного инвентаря игроков» и обладающие описанными в этом разделе характеристиками.

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, список разрешенного оружия для упражнения может быть ограничен.

Находящимся в игре («живым») игрокам разрешена передача друг другу всех имеющихся у них видов оружия и магазинов.

#### **2.1.3. Порядок выполнения упражнения**

Участники встречи: две команды по 4 игрока либо две команды по 2 игрока либо две команды по 1 игроку (в зависимости от дисциплины, по которой проводятся соревнования).

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

По команде старшего судьи «На исходную» игроки занимают места на своих базах, выстроившись в линию спиной к площадке. Раунд начинается после команд «Внимание», «Приготовились», «Старт». Раунд заканчивается по команде «Стоп раунд».

Целью каждого раунда является захват и удержание контрольной зоны в течение 1 минуты суммарного времени. В случае если в течение одной минуты, начиная со старта раунда, ни одна из сторон не захватывает контрольную зону, раунд объявляется ничейным.

Захват контрольной зоны командой происходит при воздействии непораженным игроком команды на устройство фиксации на постаменте, что сопровождается звуковым сигналом для судей и игроков. Линейный судья визуальное оценивает корректность захвата и дает сигнал старшему судье и игрокам с помощью красного флажка, направленного в сторону базы команды, захватившей контрольную зону.

Старший судья фиксирует захват на шахматных часах, голосом дублируя название команды, удерживающей в данный момент контрольную зону.

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

После признания игрока пораженным он должен поднять руку и как можно скорее вернуться на базу своей команды и запустить отсчет времени на таймере. Время оживления игрока на базе составляет 15, 10 и 5 секунд в зависимости от дисциплины (время отмеряется таймером, установленным для каждого игрока на базе команды). При этом во время работы таймера игрок на базе должен стоять спиной к игровому полю так, чтобы не иметь возможности наблюдать происходящее на игровой площадке. В это время игроку разрешается поменять в приводе магазин на более полный из числа тех магазинов, которые находятся на нем.

Выпускающие судьи фиксируют общее количество оживлений игроков команды в течении раунда и по окончании раунда сообщают его старшему судье.

Встреча состоит из двух раундов для круговой системы либо проводится до двух побед в раундах для олимпийской системы (плей-офф). После каждого раунда команды меняют стороны на игровой площадке.

Время на дозарядку между раундами 3 минуты. В случае неготовности команде предлагается либо пройти на площадку с тем боезапасом что имеется, либо команде засчитывается поражение в раунде. Команда за турнир имеет право на один 5 минутный тайм-аут (разбивать его нельзя).

#### **2.1.4. Судьи на площадке и их задачи**

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

К ним могут добавляться от двух до четырех линейных судей.

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

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

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

#### **2.1.5. Ограничение по времени**

Раунд длится не более 3 минут.

#### **2.1.6. Порядок начисления очков и распределения мест команд по итогам упражнения**

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

Распределение мест команд по итогам упражнения происходит на основе сравнения суммарных заработанных очков и/или по итогам серии плей-офф.

При равенстве суммы очков у двух команд по итогам выполнения всего упражнения лидерство определяется по дополнительным показателям. Первым показателем идут результаты личных встреч между командами в данном упражнении, затем меньшее суммарное количество оживлений в течение выполнения всего упражнения.

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

## **2.2. Упражнение «Трудная Мишень»**

### **2.2.1. Описание игровой площадки и оборудования**

Площадка представляет собой квадрат размером 10x10 м, по углам которого перпендикулярно к диагонали стоят укрытия размером 1,5x2 м (ШxВ). Рекомендуется использовать в качестве укрытий судейские вышки размером 1,5x2x0,75 м (ШxВxГ), что дает судьям хороший обзор и облегчает процесс фиксации поражений.

В дисциплине «Одиночки» посередине между угловыми зонами каждой стороны (команды) ставится дополнительное укрытие размером 1,5x1,5 м.

В центре площадки находится бухта из автомобильных шин, высота бухты 1,5 м.

Внутри площадки симметрично по отношению к сторонам соперников расставлены мишени количеством от 3 до 6. Количество и расположение мишеней определяется старшим судьей до начала выполнения упражнения.

По контуру площадки нанесена хорошо заметная ограничительная линия.

Внутри площадки обозначены два вида зон для передвижения игроков: угловые и продольные (коридоры). Ширина продольных зон (коридоров) – 1 метр.

### **2.2.2. Используемый игроками инвентарь**

В упражнении «Трудная Мишень» допускаются к использованию игроками все виды оружия (кроме муляжей гранат), указанные в разделе «Характеристики спортивного инвентаря игроков» и обладающие описанными в этом разделе характеристиками.

По решению организаторов, зафиксированному в Положении о соревнованиях, список разрешенного оружия для упражнения может быть ограничен.

Находящимся в игре («живым») игрокам разрешена передача друг другу всех имеющихся у них видов оружия и магазинов.

### **2.2.3. Порядок выполнения упражнения**

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

В дисциплине «Четверки» капитаны формируют в командах пары игроков. В одном раунде противостоят друг другу две пары из разных команд, в следующем раунде пары в командах сменяются и команды меняют стороны на игровой площадке.

В дисциплине «Двойки» и «Одиночки» после каждого раунда команды меняют стороны на игровой площадке.

Стартовая позиция: игроки стоят в центре площадки вокруг бухты колес спиной к своему укрытию, ладони на верхнем крае бухты колес, носки ступней направлены в сторону шин. Оружие находится на полу за укрытиями, рукояткой к щиту, с включенными предохранителями. Один магазин расположен отдельно от оружия, верхней частью к щиту. Судьи должны обеспечить единообразное расположение оружия и магазинов у всех игроков.

По стартовому сигналу старшего судьи игроки разбегаются по своим укрытиям в направлении ближайшей боковой стороны площадки, берут оружие, примыкают лежащие на полу магазины и начинают стрельбу.

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

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

В дисциплине «Одиночки» изначально разрешается перемещение в пределах угловых зон своей стороны и соединяющего их коридора. Дальнейшие перемещения разрешены только после поражения всех мишеней на половине противника.

Поражение мишени происходит в соответствии с разделом «Процедура фиксации поражения мишени». С момента поражения всех мишеней на половине противника игрокам соответствующей команды разрешено любое перемещение как в угловых, так и продольных зонах (коридорах) игровой площадки.

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

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

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

После поражения всех игроков одной стороны раунд заканчивается.

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

В случае равного количества пораженных игроков и мишеней раунд признается ничейным.

Встреча состоит из двух раундов для круговой системы либо проводится до двух побед в раундах для олимпийской системы (плей-офф). После каждого раунда команды меняют стороны на игровой площадке.

Время на дозарядку между раундами 3 минуты. В случае неготовности команде предлагается либо пройти на площадку с тем боезапасом что имеется, либо команде засчитывается поражение в раунде. Команда за турнир имеет право на один 5 минутный тайм-аут (разбивать его нельзя).

#### **2.2.4. Судьи на площадке и их задачи**

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

К ним могут добавляться от двух до четырех боковых судей.

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

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

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

#### **2.2.5. Ограничение по времени**

Раунд длится не более 1 минуты.

#### **2.2.6. Порядок начисления очков и распределения мест команд по итогам упражнения**

В случае применения круговой системы встреча состоит из двух раундов, в которых участвуют с каждой стороны две разные пары из состава команд, назначенные капитанами команд.

По итогам каждого раунда каждой команде старшим судьей объявляется и секретарем фиксируется количество пораженных противников и мишеней противника, которые являются дополнительными показателями команды.

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

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

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

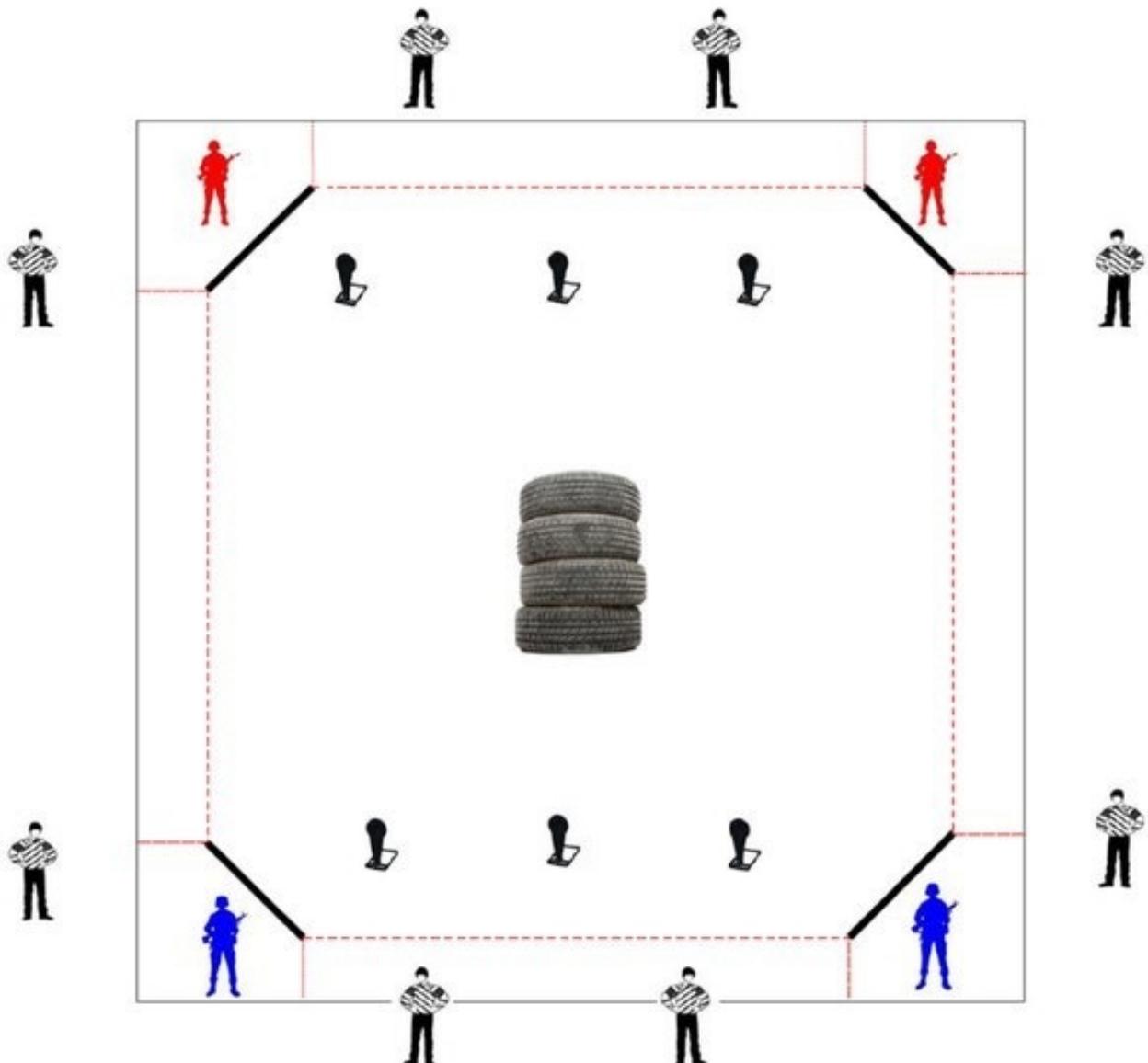
В случае применения олимпийской системы (плей-офф) встреча проводится до 2-х побед в раундах, т. е. возможен 3-й раунд во встрече. При этом для участия в 3-м раунде капитаны команд формируют пары по своему усмотрению.

Распределение мест команд по итогам упражнения происходит на основе сравнения суммарных заработанных очков и/или по итогам серии плей-офф.

При равенстве суммы очков у двух команд по итогам выполнения всего упражнения лидерство определяется по дополнительным показателям. Первым показателем идут результаты личных встреч между командами в данном упражнении, затем большее суммарное количество пораженных противников в течение выполнения всего упражнения, затем большее суммарное количество пораженных мишеней в течение выполнения всего упражнения, деленное на количество проведенных командой раундов.

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

**Схема примерного расположения позиций в начале упражнения:**



## **2.3. Упражнение «Тактический Биатлон»**

### **2.3.1. Описание игровой площадки и оборудования**

Упражнение «Тактический Биатлон» допускается проводить на многоуровневых площадках с безопасными переходами и общей игровой площадью, достаточной для размещения необходимого количества рубежей, маршрутов и мишеней.

Рубеж: По всей дистанции забега расположены рубежи (квадрат 1,5 на 1,5 метра, выделенный яркой линией на полу). В зависимости от предназначения рубежа, он отмечается цветом границы либо другим хорошо различимым способом.

Маршрут: Яркая сплошная или пунктирная линия, показывающая направление движения участников от стартового рубежа к финальному. Разрешено проходить рубежи только в той последовательности, в которой их соединяет маршрут.

Зона смены пар: место на маршруте, где происходит смена пар (для команд из 4-х человек); граница зоны смены пар обозначена хорошо различимой линией.

Стрелковый рубеж: Рубеж, на котором находятся мишени, которые надо поразить из основного оружия. Количество поражаемых с данного рубежа мишеней должно быть обозначено хорошо заметным для игроков способом.

Пистолетный рубеж: Рубеж, на котором находятся мишени, которые надо поразить из пистолета. Количество поражаемых с данного рубежа мишеней должно быть обозначено хорошо заметным для игроков способом.

Гранатный рубеж: Рубеж, с которого участники метают гранату.

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

Стартовый и финальный рубежи: Рубеж, с которого стартуют участники и в который, соответственно, финишируют. Одновременно могут являться и стрелковым и пистолетным рубежами.

Мишени: Располагаются в непосредственной видимости с рубежа. Причем, с каждого рубежа можно видеть только относящиеся к нему мишени.

Мишени пистолетного рубежа должны быть поражаемыми с учетом меньшей мощности выстрела пистолета по сравнению с приводом.

### **2.3.2. Используемый игроками инвентарь**

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

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

### 2.3.3. Порядок выполнения упражнения

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

В дисциплине «Четверки» капитаны назначают в командах пары игроков, которые последовательно проходят каждая свою часть маршрута, их результаты складываются для подсчета общего времени команды с учетом штрафов.

Смена пар в дисциплине «Четверки» происходит в зоне смены пар (примерно в середине маршрута). Сменяющая пара находится в стартовой позиции (см, ниже) и приступает к выполнению упражнения только тогда, когда оба игрока сменяющей пары зашли в зону смены пар и коснулись тела сменяющего сокомандника – соответствует команде «старт» (см. ниже). После смены пар игроки первой пары остаются в зоне смены пар, ставят оружие на предохранитель, отмыкают магазины и хранят молчание до окончания выполнения упражнения их командой.

Перед выполнением упражнения участники могут ознакомиться с маршрутом, на котором еще не расставлены мишени. Время и порядок ознакомления с маршрутом определяются старшим судьей упражнения.

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

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

Запрещена смена магазинов на дистанции между рубежами – она возможна только на рубежах.

Участник имеет право сбросить любую часть своего инвентаря или снаряжения в ходе прохождения маршрута. Но только в пределах любого рубежа. Потеря части инвентаря или снаряжения вне рубежа приводит к штрафу.

Маршрут оканчивается, когда оба участника (участник в дисциплине «Одиночки») заходят на финальный рубеж. В отдельных случаях (при наличии необходимого оборудования) участники поражают находящуюся там финальную мишень.

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

### 2.3.4. Судьи на площадке и их задачи

На площадке присутствует Старший судья.

К нему может добавляться отдельный судья-хронометрист.

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

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

### 2.3.5. Ограничение по времени

Ограничение времени на прохождение маршрута определяется старшим судьей упражнения в зависимости от длины маршрута и количества мишеней и объявляется всем участникам до начала выполнения упражнения.

### 2.3.6. Порядок подсчета времени и распределения мест команд по итогам упражнения

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

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

Наименование ошибки игрока	Штраф
Непораженная стрелковая или пистолетная мишень	10 секунд
Заступ	5 секунд
Разрыв	10 секунд
Сброс инвентаря или снаряжения вне рубежа	5 секунд
Смена магазина вне рубежа	5 секунд
Непораженная гранатная мишень	20 секунд
Непораженная ножевая мишень	15 секунд

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

## **2.4. Упражнение «Бункер»**

### **2.4.1. Описание игровой площадки и оборудования**

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

Огневая площадка: ровное пространство размером 3 на 3 метра, ограниченное четырьмя квадратными щитами 1,5х1,5 метра, начальное положение щитов обозначается на полу мелом, скотчем и т.п.

Сектор ведения огня: 270 градусов от центра игровой площадки.

Сектор безопасности: закрытый для стрельбы сектор размером от 30 до 90 градусов от центра игровой площадки – обозначается яркой лентой или иными приспособлениями.

Стартовые позиции: места старта игроков – размещаются в секторе ведения огня. Обозначаются на полу яркими линиями или другими хорошо видимыми приспособлениями. Расположение стартовых позиций на площадке определяется старшим судьей упражнения непосредственно перед началом соревнований.

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

Мишени: Располагаются в непосредственной видимости с огневых позиций.

### **2.4.2. Используемый игроками инвентарь**

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

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

### **2.4.3. Порядок выполнения упражнения**

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

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

Задача упражнения - в кратчайший срок поразить все мишени.

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

Время от захода игроков на игровую площадку и до подачи ими сигнала «готовы» не должно превышать 60 секунд. При этом судьи на площадке должны быстро и четко проинструктировать игроков, где находятся соответствующие стартовые позиции. Если команда превышает данное время, старший судья упражнения вправе оштрафовать команду, прибавив время «просрочки» к ее результату.

После подачи одним из игроков команды сигнала «готовы» старший судья упражнения дает стартовый свисток, одновременно включается секундомер. Игроки команды должны занять огневые позиции, снять оружие с предохранителя и открыть огонь. Обязательное условие: к моменту первого выстрела все бойцы должны находиться на огневых позициях (стоять обеими ногами на шинах). Менять огневую позицию или сходить с нее до сигнала «чисто» - запрещается и штрафуются.

Участник имеет право сбросить любую часть своего инвентаря или снаряжения только внутри шины, на которой он стоит. Сброс части инвентаря или снаряжения вне указанной шины приводит к штрафу.

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

#### **2.4.4. Судьи на площадке и их задачи**

На площадке присутствует Старший судья.

К нему может добавляться отдельный судья-хронометрист.

В обязанности судьи (судей) входит: вести отсчет времени, следить за выполнением правил, фиксировать поражения мишеней и ошибки игроков, после сигнала «готовы» находиться только в секторе безопасности и не создавать помех для поражения игроками мишеней.

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

#### **2.4.5. Ограничение по времени**

Ограничение времени на прохождение маршрута определяется старшим судьей упражнения в зависимости от количества мишеней и объявляется всем участникам до начала выполнения упражнения.

### 2.4.6. Порядок подсчета времени и распределения мест команд по итогам упражнения

«Чистым» результатом команды считается время, отсчитанное с момента стартового свистка и до остановки секундомера по сигналу «чисто».

После остановки секундомера судьи осматривают площадку и озвучивают нарушения, выявленные в процессе выполнения упражнения.

Итоговым результатом команды считается сумма «чистого» результата и всех штрафов, назначенных Старшим судьей упражнения.

Штрафы, измеряемые в секундах, плюсятся к «чистому» результату и назначаются в соответствии с таблицей штрафов:

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

Итоговый результат команды в упражнении и вынесенные предупреждения вносятся секретарем упражнения в протокол и подписываются старшим судьей упражнения «Бункер» и капитаном команды.

По окончании выполнения упражнения всеми командами протоколы предоставляются секретарю соревнований.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Образцы протоколов

(По запросу в Федерацию страйкбола могут быть высланы оригинальные файлы шаблонов протоколов в формате Excel)

### Протокол хронометрирования приводов и контроля снаряжения игроков

Дата проведения соревнований:

Место проведения соревнований:

Команда	Ф.И.О. игрока *	Позывной игрока	Хронометрирование: основное оружие м/с на 0.20 шаре	Наличие предохранителя на основном оружии	Хронометрирование: вторичное оружие м/с на 0.20 шаре	Наличие предохранителя на вторичном оружии	Наличие необходимой защиты игрока	Подпись игрока	Подпись хронометриста

\* Для капитанов команд в этой графе ставится приписка «Капитан»

Главный судья соревнований: ПОДПИСЬ / ФИО /

Секретарь соревнований: ПОДПИСЬ / ФИО /

## Протокол упражнения «Встречный Бой» \*

Дата проведения соревнований:

Место проведения соревнований:

группа	№	Команда	1	2	3	4	5	6	Итог- баллы	Итог - оживления	Место в группе	Итоговое место
А												
Б												

Старший судья упражнения: ПОДПИСЬ / ФИО /

Секретарь упражнения: ПОДПИСЬ / ФИО /

\* Данный протокол подходит для круговой системы по группам

## Протокол упражнения «Трудная Мишень» \*

Дата проведения соревнований:

Место проведения соревнований:

группа	№	Команда	1	2	3	4	5	6	Итог- баллы	Поражено игроков	Итог - мишени	Место в группе	Итоговое место
А													
Б													

Старший судья упражнения: ПОДПИСЬ / ФИО /

Секретарь упражнения: ПОДПИСЬ / ФИО /

\* Данный протокол подходит для круговой системы по группам

## Протокол упражнения «Тактический Биатлон»

Дата проведения соревнований:

Место проведения соревнований:

№	Команда	Время	Штрафы (сек.)					Итоговое время	Место	Подпись Капитана команды
			мишени	гранаты	разрывы	замечание	итого			

Старший судья упражнения:      ПОДПИСЬ / ФИО /

Секретарь упражнения:            ПОДПИСЬ / ФИО /

## Протокол предупреждений

Дата проведения соревнований:

Место проведения соревнований:

№	Команда	Игрок		Упражнение	Причина
		ФИО	Позывной		

Главный судья: ПОДПИСЬ / ФИО /

Секретарь: ПОДПИСЬ / ФИО /

## Итоговый протокол открытых городских спортивных соревнований по страйкболу «Тактическое Троеборье»

Дата проведения соревнований:

Место проведения соревнований:

Организатор:

Команда	Тактический Биатлон	Трудная Мишень	Встречный Бой	Итоговый балл	Место

Главный судья соревнований: ПОДПИСЬ / ФИО /

Секретарь соревнований: ПОДПИСЬ / ФИО /