

ЗАТВЕРДЖЕНО
Заступник Міністра
молоді та спорту України
_____ Матвій БІДНИЙ
_____ 2021 року

ПРАВИЛА
спортивних змагань з пейнтболу

I. Загальні положення

1. Правила спортивних змагань з пейнтболу (далі Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з пейнтболу, які проводяться на території України.

2. Правила розроблені Федерацією Пейнтболу України (далі ФПУ) з урахуванням технічних правил проведення міжнародних змагань NXL Europe.

3. Зміни та доповнення до Правил вносяться на підставі рішення Правління ФПУ. Зміни та доповнення вступають в дію після публікації оновленої та затвердженої версії Правил на офіційному сайті ФПУ.

4. Правила розповсюджуються на організації і громадян, які проводять змагання з пейнтболу або беруть у них участь. Знання і розуміння Правил є відповідальністю кожного гравця та члена команди, що беруть участь в будь-якому із заходів ФПУ. Подача заявки на участь в будь-якому заході ФПУ, так само як і факт участі в ньому є згодою з даними Правилами.

5. Змагання з пейнтболу проводяться з метою:

- 1) розвитку і популяризації пейнтболу в Україні;
- 2) визначення кращих команд та спортсменів;
- 3) підвищення спортивної майстерності та виконання нормативів Єдиної спортивної класифікації України;
- 4) відбору кандидатів для формування збірних команд України;
- 5) покращення методів та практики суддівства;
- 6) вдосконалення навчально-тренувального процесу;
- 7) виявлення обдарованої молоді, створення умов для її розвитку, фізичного та духовного самовдосконалення;
- 8) обміну досвідом та знаннями.

6. Змагання з пейнтболу проводяться відповідно до Положення (Регламенту) про проведення спортивних змагань з пейнтболу (далі - Регламент), що визначає умови їх проведення та затверджується організатором. Організатор зобов'язаний з урахуванням цих Правил та інших нормативних документів розробити Регламент і надіслати його учасникам змагань. Зміни і доповнення до Регламенту можуть бути внесені не пізніше ніж за два тижні до початку змагань та повідомлені учасникам змагань.

7. Регламент має містити розділи:

- 1) мета та завдання;
- 2) дата та місце проведення змагань;
- 3) керівництво змагань;
- 4) учасники змагань;
- 5) умови визначення першості;
- 6) система підрахунку очок;
- 7) нагородження переможців;
- 8) строки та порядок подання заявок на участь у змаганнях;
- 9) програма проведення змагань;
- 10) місце і час жеребкування;
- 11) інформаційне забезпечення;

12) інші умови, що забезпечують якісне проведення змагань.

8. Прийняття рішень в ситуаціях, що не передбачені цими Правилами під час проведення змагань покладається на головного суддю змагань. Рішення головного судді не можуть суперечити цим Правилам.

9. У Правилах терміни, аббревіатури та скорочення вживаються у таких значеннях:

X-Ball 3 або X-Ball 5 - формат гри, де змагаються дві команди протягом встановленого часу гри. Команда складається з 3-х або 5-ти гравців. Команда отримує одне очко, якщо чистий гравець натискає на кнопку, яка знаходиться на базі суперника. Команда, яка набрала найбільше очок протягом встановленого часу виграє;

bps - кількість кульок, які вистрілюються за секунду;

fps - швидкість вильоту кульки, яка вимірюється в футах за секунду;

грос мейджер пенальті - штраф за грубе порушення Правил. У разі застосування цього штрафу з поля видаляється гравець, який порушив Правила та ще три гравці з його команди;

заглушка - захисний чохол, який одягається на маркер для захисту від випадкового натискання курка та вильоту кульки;

мейджер пенальті - штраф за значне порушення Правил. У разі застосування цього штрафу з поля видаляється гравець, який порушив Правила та ще два гравця з його команди;

майнор пенальті - штраф за незначне порушення Правил. У разі застосування цього штрафу з поля видаляється гравець, який порушив Правила та ще один гравець з його команди;

маркер - спеціальне обладнання, яке використовуються для маркування гравців під час гри. Маркер складається з самого маркера, повітряної системи та фідера;

овершутінг - надмірна стрільба в гравця, більше ніж достатньо для маркування;

поінт - гра між двома командами, яка починається з відліку ігрового часу до натискання кнопки на стартовій базі або зупинки ігрового часу;

правило Милосердя - різниця в кількості виграних поінтів, яка автоматично закінчує матч між двома командами;

рампінг - режим стрільби маркера, який в момент досягнення встановленого темпу стрільби автоматично подвоюється. Для продовження стрільби у режимі рампінг гравець має підтримувати встановлений темп стрільби. Якщо гравець припиняє натискати на курок, маркер має вимкнути режим рампінг;

тауел - рішення команди закінчити поінт, кидаючи рушник і віддаючи очко команді суперника;

туба - ємність для перенесення додаткових кульок;

фідер - ємність, що подає кульки до маркеру;

харнес - спеціальний пояс, який гравець одягає для перенесення додаткових туб з кульками;

шомпол - засіб для чистки ствола маркера.

Інші терміни, що використовуються у цих Правилах, вживаються у значеннях, наведених у Законі України "Про фізичну культуру і спорт".

10. Антидопінговий контроль спортсменів, учасників спортивних змагань з пейнтболу здійснюється відповідно до Закону України "Про антидопінговий контроль у спорті" та Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті.

II. Суддівство змагань

1. Головний суддя змагань. Заступник головного судді

1. Головний суддя керує проведенням змагань, несе відповідальність за дотримання учасниками діючих Правил і Регламенту, призначає старшого суддю на кожному полі змагань, призначає мандатну комісію, якщо це не передбачено рішенням організації, яка проводить змагання. Головний суддя очолює мандатну комісію.

2. Головний суддя має проводити засідання суддівської бригади до початку змагань, за підсумками дня і для затвердження загальних результатів, а також в інших випадках, які потребують колегіального рішення.

3. Головний суддя зобов'язаний:

1) перед змаганнями провести нараду з представниками команд та інструктаж суддів;

2) перевірити місце проведення змагань, розміщення підсобних приміщень, обладнання та інвентар;

3) відповідати за стан безпеки на змаганнях, стежити за дотриманням гравцями правил техніки безпеки;

4) призупинити або відкласти проведення змагань, якщо виникли умови, які загрожують безпеці учасників;

5) розглянути допущені учасниками порушення Правил і разом із керівництвом суддівської бригади прийняти рішення;

6) після закінчення змагань поставити оцінки суддям у їхні суддівські книжки та в термін 5 днів здати звіт до організації, що проводить змагання.

4. Головний суддя має право:

1) перенести початок змагань в разі необхідності;

2) відмінити або тимчасово припинити змагання через несприятливі погодні умови;

3) проводити переміщення суддів у ході змагань;

4) оштрафувати або усунути від суддівства суддю, який зробив грубу помилку або не справився з виконанням обов'язків;

5) накладати відповідні санкції на будь-кого з учасників змагань за порушення Правил чи Регламенту, на основі рішення, прийнятого керівництвом суддівської бригади.

5. Заступник головного судді виконує вказівки головного судді, а в його відсутності замінює його і діє відповідно до повноважень головного судді змагань.

6. Будь-яке рішення, яке прийняте головним суддею є остаточним.

2. Головний секретар

1. Головний секретар приймає заявки на участь у змаганнях, проводить передтурнірний розподіл команд і несе відповідальність за оформлення суддівської документації, готує списки учасників після етапів відбору, півфіналу та передає їх головному судді, представникам команд, представникам преси.

2. Головний секретар відповідає за ведення документації:

- 1) підготовчої - заявки команд, протоколи мандатної комісії;
- 2) основної - протоколи зустрічей, графіки проведення відбірних ігор, півфіналу, фіналу;
- 3) заключної - остаточний протокол результатів змагань і виписки з протоколу.

3. Головний лікар

1. В обов'язки головного лікаря входить:

- 1) контроль правильності оформлення заявок, їх відповідність встановленим формам та вимогам;
- 2) контроль за санітарним станом місць змагань, тренувань, розміщенням і харчуванням учасників;
- 3) спостереження за станом здоров'я учасників змагань, попередження травм та захворювань;
- 4) надання медичної допомоги учасникам змагань.

4. Старший суддя поля

1. Старший суддя поля несе відповідальність за дотримання учасниками Правил і Регламенту, відповідає за хід змагань, не допускає присутність сторонніх осіб на полі.

2. Старший суддя поля повідомляє головному судді щодо всіх порушень Правил, допущених спортсменами, зроблені їм попередження, вилучення та дискваліфікації.

3. Старший суддя поля керує діями суддівської бригади на полі.

4. Всі суддівські рішення можуть бути переглянуті старшим суддею поля. Рішення щодо зміни результатів зустрічі може бути прийняте старшим суддею тільки за необхідності виправлення технічних помилок, допущених під час змагань.

III. Учасники змагань

1. Гравці

1. До участі у змаганнях допускаються гравці у складі команди, які внесені до заявки (Додаток 1), мають дозвіл лікаря та відповідають вимогам, які визначені Регламентом.

2. Гравці мають дотримуватися цих Правил та Регламенту.

3. Тільки особи, зазначені в списку команди як гравці, мають право грати на змаганнях.

2. Тренер команди

1. Тренер команди здійснює методичне керівництво командою, визначає стратегію і тактику гри спортсменів, спостерігає за грою та аналізує результати.
2. Тренер команди відповідає за виконання гравцями Правил, Регламенту, розпорядку дня змагань і інших вимог головного судді, організатора змагань, доведених до тренера команди.
3. Тренер має бути присутнім на зборах капітанів або технічних нарадах, якщо вони проводяться.

3. Представник команди

1. Представник команди є уповноваженою особою обговорення питань зі старшим суддею або посадовими особами змагань.
2. Одна особа може одночасно виконувати обов'язки представника команди та тренера.

4. Піт-команда

1. Піт-команда є частиною команди і відповідає за надання допомоги гравцям між поінтами та матчами.
2. Члени піт-команди не можуть грати за команду, якщо вони не зареєстровані як гравці.
3. Піт-команда може вийти на поле в разі дозволу суддів.

IV. Судді

1. Загальні вимоги до суддів

1. Суддями можуть бути особи, які мають суддівську категорію.
2. Польові судді та старші судді підпорядковуються головному судді змагань.
3. Судді мають носити суддівську форму, яка відрізняє їх від гравців. Офіційна форма на території України - біла джерсі з чорними смугами.
4. Судді зобов'язані знати Правила та Регламент.
5. Усі судді мають виконувати обов'язки та приймати рішення неупереджено. Якщо встановлюється, що суддя діє упереджено (за або проти будь-якої команди), він відсторонюється від суддівства до кінця змагань. Усі інциденти, що виникли в межах суддівської бригади, розглядаються головним суддею змагань.
6. Судді мають перевірити наявність ідентифікаційного браслету та відповідність кольору дивізіону перед виходом гравця на поле.
7. Будь-який суддя, що ухиляється від виконання обов'язків, перелічених у цьому розділі, або виконує їх неповною мірою, буде оштрафований згідно з Положенням про накладення штрафних санкцій на суддів за порушення, допущені в ході проведення змагань з пейнтболу.

2. Суддівська бригада

1. До складу суддівської бригади входять:

- 1) керівництво суддівської бригади у складі головного судді, головного секретаря та головного лікаря змагань;
- 2) старший суддя поля та польові судді (для кожного поля окремо);
- 3) судді секретарі;
- 4) лікарі змагань.

2. У залежності від масштабу змагань склад суддівської бригади може бути змінений.

3. Суддівська бригада з розрахунку на одне поле складається з :

- 1) не менше 8 польових суддів та одного старшого судді для X-Ball 3;
- 2) не менше 10 польових суддів та одного старшого судді X-Ball 5.

3. Суддівська бригада має складатися не менше ніж з 3-х суддів національної категорії та не менше ніж з 4-х суддів I-II категорій.

3. Суддівські жести

1. Маркований - суддя подає сигнал щодо маркування гравця, поклавши одну руку на голову, іншою вказуючи в напрямку маркованого гравця. Під час оголошення гравця маркованим суддя має чітко і голосно прокричати "Аут!".

2. Чистий - суддя подає сигнал гравець чистий від влучень і немаркований, здійснюючи обертальний рух пальцем в повітрі.

3. У разі застосування штрафу суддя підкидає в повітря жовтий прапор (майнор пенальті) або червоний прапор (мейджер пенальті або грос мейджер пенальті).

4. У разі застосування штрафу майнор пенальті, мейджер пенальті або грос мейджер пенальті суддя подає сигнал щодо маркування гравця, який порушив Правила, потім сигнал застосування штрафу, підкинувши в повітря жовтий або червоний прапор. Суддя голосно прокричить "Аут!" та покаже штраф подвійним рухом рук вверх-вниз перед кожним додатковим гравцем, який вважається маркованим у відповідності з порушенням. Суддя триматиме одну або дві руки в повітрі поки не буде застосований штраф.

5. Залишилося 60 секунд ігрового часу - всі судді підіймають руки, ударяючи кілька разів кулаком однієї руки долоню іншої.

6. 10 секунд до початку поінта - всі судді стоять з обома піднятими вгору руками та з прямими долонями. Судді опускають руки одразу ж після сигналу початку гри.

7. Тайм або Час - судді підіймають витягнуті руки над головою, схрещуючи їх у формі "Т".

V. Умови участі у змаганнях

1. Заявка на участь у змаганнях

1. До участі у змаганнях допускаються гравці у складі команди, які внесені до заявки (Додаток 1), мають дозвіл лікаря та відповідають вимогам, які визначені Регламентом.

2. Заявка на участь у змаганнях подається у строки, затверджені Регламентом.

3. В заявці вказуються прізвище, ім'я, по батькові гравців основного складу, запасних гравців, помічників та тренера команди. Заявка підписується керівником відповідного регіонального управління сфери фізичної культури і спорту та засвідчується печаткою. Дата, підпис лікаря та печатка медичного закладу має бути навпроти прізвища кожного учасника.

4. Правильність оформлення заявок контролює головний секретар змагань разом з лікарем змагань. Підписи лікаря медичного закладу із зазначенням його допуску до змагань мають стояти навпроти прізвища кожного спортсмена.

5. Спортсмени допускаються до участі у змаганнях на підставі допуску лікаря шляхом проведення медичного огляду та за наявності страхового свідоцтва (поліс, сертифікат) на кожного учасника, передбаченого пунктом 2 частини четвертої статті 6 Закону України "Про страхування".

6. У разі якщо спортсмен отримав травму під час змагань, головний суддя змагань може дозволити його заміну іншим гравцем, якщо такий випадок буде підтверджено лікарем змагань.

7. Інформація щодо гравця, який є у заявці на змагання, але у зв'язку із хворобою або з інших причин не може брати участі у змаганнях, має бути доведена представником команди до секретаріату не пізніше ніж за 30 хвилин до старту.

2. Ростери

1. Усі гравці команди, які беруть участь у змаганнях мають бути зазначені в ростері команди.

2. Для змагань Кубка України в ростері команди на кожен з етапів має бути не більше 1 гравця зі списку команди наступного вищого дивізіону, тобто в D3 не більше 1 гравця D2, в D2 не більше 1 гравця D1. Один і той же гравець не може бути в списку двох і більше команд одного дивізіону.

3. Всі команди мають надати повні списки для реєстрації. Гравець не може бути вилучений з ростеру команди після початку змагань.

4. Гравець, який в рамках одного формату на одному турнірі буде грати за 2 і більше команди, негайно відсторонюється від подальшої участі у змаганнях. За всі ігри з його участю команді зараховується поразка.

3. Ідентифікація гравця.

1. Для участі в змаганнях ФПУ кожен учасник зобов'язаний мати контрольний браслет, одягнений на руку, який видається організаторами перед початком змагань.

2. Наявність контрольного браслету дозволяє гравцеві брати участь в змаганнях.

3. Кожному дивізіону визначається окремий колір контрольного браслету.

VI. Версії та формати змагань

1. Змагання з пейнтболу проводяться за наступними версіями:
 - 1) X-Ball 3 - до команди входять 3 основних гравці, а також до 2-х запасних гравців та тренер;
 - 2) X-Ball 5 - до команди входять 5 основних гравців, а також до 4-х запасних гравців та тренер.
2. Версії X-Ball 3 та X-Ball 5 розподіляються на дивізіони:
 - 1) електроніка - гравці мають право грати маркерами з електронним або механічним спуском;
 - 2) еханіка - гравці мають право грати маркерами з механічним спуском.
3. Версії X-Ball 3 та X-Ball 5 розподіляються на такі формати:
 - 1) 4V - гра триває доти, поки рахунок не досягне різниці у 4 очка, основний час гри дорівнює 10 хв;
 - 2) 3V - гра триває доти, поки одна з команд не отримає 3 очка, основний час гри дорівнює 8 хв.

VII. Вимоги до спортивного майданчика

1. Стандартний розмір поля для проведення спортивних змагань з пейнтболу становить 45 метрів на 24 метрів для X-Ball 3 та 45 метрів на 36 метрів для X-Ball 5 (Додаток 2).
2. Кількість фігур/укриттів не менше 15 штук для X-Ball 3 та 48 штук для X-Ball 5.
3. Стартова база має бути шириною 2 метри та висотою 1,2 метра.
4. Межа ігрового поля має бути чітко позначена і розміщена на відстані щонайменше 1,5 метра від сітки.
5. Ігрові фігури розміщуються не ближче 1,5 метра від крайньої межі поля. Розстановка ігрових фігур має відповідати схемі поля.
6. Кожне поле має бути обладнане двома піт-зонами та суддівським наметом між піт-зонами.
7. З метою забезпечення вимогам формату X-Ball поле має бути оснащено електронними табло, кнопками на стартових базах, пультом управління та гучномовними пристроями.
8. Жоден гравець не має права змінювати розстановку поля. За навмисну зміну розстановки поля під час гри гравець буде видалений з поля.

VIII. Спорядження

1. Захисна маска

1. Гравці мають носити маски, виготовлені спеціально для пейнтболу.
2. Захисна маска має бути у справному стані та з лінзою без ушкоджень.
3. На маску має бути встановлений ремінець для підборіддя.
4. Гравцям заборонено носіння масок жовтого кольору та його відтінків (Додаток 3).
5. Заборонено використання наліпок на масках.
6. Захисні маски носять весь час в місцях, де є маркери без заглушок.

включаючи ігрове поле, місця пристрілки та хронографування.

7. Будь-яка особа на полі має носити захисну маску відповідно до оригінального вигляду.

2. Одяг

1. Кожен гравець може одягати два шари одягу. Шар складається зі стандартної бавовняної футболки, полотно якої має щільність приблизно 150 г/м². В разі офіційного оголошення температури повітря нижче 10 °С дозволяється одягати три шари. Літня термобілизна не вважається шаром одягу.

2. Гравці мають одягати довгі штани і джерсі з довгими рукавами як верхній шар одягу.

3. Кількість забороненого жовтого кольору та його відтінків на одязі гравця (штани, джерсі, рукавички, взуття тощо) не може перевищувати 5% від загального забарвлення.

4. Головний суддя змагань або старший суддя поля має право заборонити гравцеві або команді грати в одязі, колір якого перешкоджає розпізнаванню влучень/маркувань.

5. Одяг гравця, що містить білий колір, має бути очищеним від плям фарби. Наявність багатьох слідів фарби може викликати вимогу судді щодо заміни частини одягу.

6. Весь одяг гравців має бути без розривів та порізів, точно відповідати їх розмірам. Гравцям заборонено одягати штани або джерсі, виготовлені з матеріалу, що сильно вбирає вологу (фетр, фліс), пухкого або м'якого матеріалу.

7. Гравцям заборонено одягати взуття з металевими/керамічними шипами.

8. Джерсі або верхній шар одягу має бути заправлений у штани або харнес.

9. Гравцям дозволяється одягати:

1) пару захисних рукавичок;

2) головний убір, який не виходить за межі 2 см нижче плечей;

3) пов'язку на лоб за умови, що форма пов'язки не більше 5 см шириною

та 1 см товщиною.

10. Гравець, який використовує заборонений одяг, оголошується маркованим.

11. Заборонено використання наліпок на одязі.

3. Захисне спорядження

1. Захисне спорядження не може бути модифікованим форматом виробника та має відповідати міжнародним пейнтбольним стандартам. Інший захист заборонений.

2. Гравцям дозволяється одягати:

1) один шар захисту передпліччя та ліктів;

2) один шар захисту гомілки та колін;

3) один шар захисту грудної клітини;

4) захист голови;

5) захист шиї (шарфи заборонені);

6) захист паху.

3. Загальна товщина захисних шарів не може перевищувати 2 см. Захист грудної клітини вважається одним з шарів одягу з двох дозволених.

4. Маркер

1. Гравці можуть використовувати один маркер для пейнтболу калібром 68, який складається з одного балону(повітряної системи) та одного фідера.

2. Маркер має відповідати дозволеному Регламентом режиму стрільби. Під час гри заборонено змінювати режим стрільби.

3. Забороняється використання тканини, неопрену або іншого матеріалу для покриття маркера, фідера.

4. Гравцеві дозволено використовувати один ствол на полі.

5. Заборонено використання наліпок на маркері.

6. Маркер має стріляти не більше однієї кульки кожні 95 мілісекунд (10,5 bps).

7. До гравця, чий маркер на ігровому полі робить постріл в процесі хронографування:

1) в діапазоні від 10,6 до 10,8 bps включно, застосовується штраф мейджер пенальті;

2) в діапазоні від 10,9 до 12,4 bps включно, застосовується штраф мейджер пенальті. Очко автоматично зараховується команді суперника, штраф застосовується в наступному поінті;

3) в діапазоні від 12,5 bps і вище, застосовуються штраф gros мейджер пенальті. Очко автоматично зараховується команді суперника, штраф застосовується в наступному поінті. Гравець, до якого застосовуються штраф, видаляється до кінця змагань.

8. До гравця, чий маркер на ігровому полі робить постріл в процесі хронографування:

1) в діапазоні від 301 до 314 fps включно, застосовується штраф майнор пенальті;

2) в діапазоні від 315 до 329 fps включно, застосовується штраф мейджер пенальті;

3) в діапазоні від 330 fps і вище, застосовуються штраф gros мейджер пенальті.

5. Повітряна система

1. Наповнювачем балонів дозволено використовувати виключно повітря та CO₂. Максимальний тиск, дозволений для повітряних систем, становить 4500 фунтів на дюйм або нижче за спеціальними вимогами змагання. Терміни сертифікації мають бути дійсні протягом усіх днів змагання.

2. Балони мають бути оригінального вигляду виробника і відповідати міжнародним стандартам безпеки. Використання балонів з простроченою датою сертифікації заборонено. Порушення цієї вимоги призведе до

відсторонення гравця від участі у змаганнях.

3. Балони високого тиску можуть бути покриті неопреновим чохлам з міркувань безпеки.

4. Заборонено кидати балон на землю. Порушення цієї вимоги призведе до відсторонення гравця від участі у змаганнях.

6. Фідер

1. Заборонено використання прозорого фідеру.

2. Головний суддя змагань або старший суддя поля має право заборонити гравцеві використання фідера, колір якого перешкоджає розпізнаванню влучень/маркувань.

3. Забороняється використання тканини, неопрену або іншого матеріалу для покриття фідера.

4. Наліпки на фідерах забороняються за винятком однієї наліпки розміром 5 см на 10 см з кожної сторони фідера. Наліпки не можуть містити забороненого жовтого кольору та його відтінків.

5. Гравцеві дозволено використовувати один фідер на полі.

6. Ємність фідерів в ігрових форматах з обмеженням щодо кульок (M500) не може перевищувати максимальну ємність в 280 кульок.

7. Заглушка

1. Заглушки мають бути належним чином закріплені на всіх маркерах з повітряною системою доки до маркеру приєднаний балон з повітрям. Від'єднання ствола, частини ствола або вставка шомпола в ствол не є достатнім для виконання вимоги цього пункту Правил.

2. Винятком із Правил є:

- 1) перевірка швидкості маркера на станціях хронографа;
- 2) тестова стрільба в спеціально обладнаному місці;
- 3) хронографування маркера перед початком гри;
- 4) чищення маркера.

8. Туби з кульками

1. Гравець може виносити на поле необмежену кількість кульок, якщо формат турніру не передбачає обмежень.

2. Ігровий формат X-Ball M500 передбачає обмеження кількості кульок гравців на полі на кожен поїнт не більше ніж:

- 1) 1 фідер максимальною ємністю 280 кульок;
- 2) 2 туби максимальною ємністю 140 кульок.

3. Загальна кількість туб, що виносить команда на кожен поїнт, не може перевищувати 2-х туб помножених на кількість гравців, допущених до гри в поточному поїнті.

4. Немарковані гравці, що знаходяться на полі, мають право обмінюватися тубами один з одним. Маркованому гравцеві, а також гравцеві, який отримав штраф, заборонено навмисно скидати туби.

5. Кульки, які використовуються на будь-яких ФПУ змаганнях, мають

відповідати стандартам EC & ASTM та критеріям ліги.

6. Кульки мають бути водорозчинними, з оболонкою, що біологічно розкладається та має PEG-наповнювач.

7. Кульки з червоним наповненням заборонені.

8. На змаганнях ФПУ мають використовуватися тільки кульки затверджених організаторам змагань виробників.

9. Заборонене спорядження

1. Список забороненого спорядження включає:

1) спорядження (маркер, фідер, джерсі, штани тощо) жовтого кольору або кольору відповідного пантону 101,102,107,108,109,116, 3945, 3955, 3965, 803 (Додаток 3). Кількість забороненого жовтого кольору та його відтінків на одязі гравця (штани, джерсі, рукавички, взуття) не може перевищувати 5% від загального забарвлення;

2) спеціальні технічні засоби отримання інформації та засоби зв'язку;

3) піротехнічні засоби.

2. Гравці із забороненим спорядженням або пристроями на поле не допускаються. В разі виявлення порушень під час гри гравець оголошується маркованим.

3. Спорядження, що не відповідає вимогам цих Правил, вважається забороненим, крім випадків, коли використання погоджено з головним суддею перед початком змагання.

10. Інше обладнання

1. Гравці можуть виносити на поле необмежену кількість шомполів.

2. Гравець може носити не більше 1-го харнесу, призначеного для перенесення туб.

3. Гравці можуть використовувати обладнання, аксесуари, необхідні в медичних цілях або для захисту існуючої травми, в разі якщо обладнання, аксесуари не містять м'яких захисних або вологопоглинаючих матеріалів. Обов'язок гравця повідомити старшого суддю поля перед грою щодо використання цих предметів з метою уникнення помилкових суддівських рішень.

ІХ. Кубок України

1. Попередній посів команд

1. На турнірах Кубка України застосовується система поділу команд на дивізіони. Кожний дивізіон складається з 8 команд. На розсуд організатора кількість команд у кожному дивізіоні може бути змінена.

2. Посів команд у кожному дивізіоні проходить у відбірковому раунді відповідно до їх рангу (місця) за результатами участі в попередньому сезоні в цьому ж дивізіоні.

3. На першому етапі змагань серії команди будуть посіяні відповідно до рангу за результатами участі в попередньому сезоні в цьому дивізіоні.

4. Перший дивізіон є закритим для будь-яких команд, окрім команд, що посіли 1-8 місце у рейтингу минулого сезону. Якщо команда з першого дивізіону відмовляється брати участь у сезоні, її місце займає команда наступна за рейтингом з 9 місця.

5. Якщо команда з першого дивізіону не бере участі в одному з чотирьох етапів сезону, їй автоматично зараховується поразка та присвоюється 8 місце за рейтингом.

6. Якщо команди не мають рейтинг, вони сіються в третій дивізіон.

7. Розподіл команд за групами проходить на підставі жеребкування, яке відбувається за 2 дні до початку кожного турніру.

8. У кожній відбірковій групі має бути однакова кількість команд, але не менше 4 команд в одній групі.

9. На відбірковому етапі команди грають за коловою системою, але не менше 3-х відбіркових ігор кожна.

10. Якщо в кожній з відбіркових груп 4-5 команд, кожна команда грає по одній зустрічі з іншою командою зі своєї групи.

11. Якщо в кожній з відбіркових груп 6 команд, кожна команда грає по одній зустрічі з іншою командою зі своєї групи, за винятком зустрічей:

- 1) 1 команда в групі не грає з 6-ю командою в групі;
- 2) 2 команда в групі не грає з 5-ю командою в групі;
- 3) 3 команда в групі не грає з 4-ю командою в групі.

12. Два склади однієї команди не можуть зустрічатися між собою під час відбіркового етапу. Назви складів однієї команди мають містити назву основної команди.

2. Відбір у вирішальній зустрічі

1. Півфінал - виходять по 2 команди з кожної відбіркової групи, які набрали за результатами відбіркових ігор максимальну кількість очок. Дві команди, які виграли півфінальні матчі, переходять до фіналу за 1-2 місце. Дві команди, що програли півфінальні матчі, переходять до фіналу за 3-4 місце.

2. Гра за виліт - виходять по 2 команди з кожної відбіркової групи, які набрали за результатами відбіркових ігор найменшу кількість очок. Дві команди, що програли "Гру за виліт", на наступний етап турніру переходять до нижчого дивізіону.

3. Фінал - переможець фіналу за 1-2 місце виграє змагання і посідає 1-е місце в рейтингу. Команда, що програла, посідає 2-е місце в змаганнях і рейтингу. Переможець фіналу за 3-4 місце посідає 3-е місце в змаганнях і рейтингу. Команда, що програла, посідає 4-е місце в змаганнях і рейтингу.

4. Для другого та третього дивізіонів за результатами етапу команда, що посідає 1 та 2 місце в дивізіоні, на наступний етап переміщується до вищого дивізіону.

5. Команди, що посіли останні 2 місця дивізіону, на наступний етап турніру переходять до нижчого дивізіону.

3. Загальний рейтинг

1. Загальний рейтинг Кубка України формується за результатами трьох найкращих етапів.

2. Команди отримують рейтингові бали у відповідності до формул підрахунку рейтингу.

3. Команди, що мають однакову кількість балів, визначаються за найбільшою кількістю найвищих місць, зайнятих протягом сезону. Якщо рівність залишається, за кращим результатом останніх змагань.

4. Для кожного заходу ФПУ схема підрахунку рейтингу може відрізнятися.

5. На основі рейтингу команд минулого сезону формується посів команд на наступний сезон.

6. Посів команд на деякі заходи ФПУ може формуватися за жеребкуванням.

Х. Чемпіонат України

1. Попередній посів команд

1. У змаганнях мають право брати участь громадяни України. Посвідка на постійне проживання не дає право брати участь у змаганнях.

2. Розподіл команд за групами проходить на підставі жеребкування, яке відбувається за 2 дні до початку змагання.

3. У кожній відбірковій групі має бути однакова кількість команд, але не менше 4 команд в одній групі.

4. На відбірковому етапі команди грають за коловою системою, але не менше 3-х відбіркових ігор кожна.

5. Якщо в кожній з відбіркових груп 4-5 команд, кожна команда грає по одній зустрічі з іншою командою зі своєї групи.

6. Якщо в кожній з відбіркових груп 6 команд, кожна команда грає по одній зустрічі з іншою командою зі своєї групи, за винятком зустрічей:

- 1) 1 команда в групі не грає з 6-ю командою в групі;
- 2) 2 команда в групі не грає з 5-ю командою в групі;
- 3) 3 команда в групі не грає з 4-ю командою в групі.

7. Два склади однієї команди не можуть зустрічатися між собою під час відбіркового етапу. Назви складів однієї команди мають містити назву основної команди.

2. Відбір у вирішальній зустрічі

1. У чвертьфіналі грають команди:

- 1) 1 в групі А грає з 2-ю в групі D;
- 2) 2 в групі А грає з 1-ю в групі D;
- 3) 1 в групі В грає з 2-ю в групі С;
- 4) 2 в групі В грає з 1-ю в групі С.

2. Команди, що програли у чвертьфіналах, розподіляються в підсумковому рейтингу турніру з 5 по 8 місце включно в залежності від

набраних очок. У разі, якщо команди набрали однакову кількість очок, розподіл місць проводиться на підставі правила визначення переможця при рівній кількості очок.

3. У півфіналі грають команди переможці чвертьфіналу:

1) переможець 1-го матчу проти переможця 4-го матчу;

2) переможець 2-го матчу проти переможця 3-го матчу.

4. Дві команди, які виграли фінали, переходять до фіналу за 1-2 місце.

5. Дві команди, що програли півфінали, переходять до фіналу за 3-4 місце.

6. Переможець фіналу за 1-2 місце виграє змагання і посідає 1-е місце в рейтингу. Команда, що програла, займає 2-е місце в змаганнях і рейтингу. Переможець фіналу за 3-4 місце посідає 3-е місце в змаганнях і рейтингу. Команда, що програла, посідає 4-е місце в змаганнях і рейтингу.

XI. ГРА

1. Структура матчу

1. Кожен матч складається з серії очок та розпочинається з обмеженим ігровим часом.

2. Початкові бази мають бути такими, як записано в розкладі ігор.

3. Матч може закінчитися достроково в разі досягнення встановленої різниці очок (правило Милосердя). Різниця очок залежить від дивізіону.

4. Матч закінчується, якщо:

1) ігровий час закінчився, одна команда набрала більше очок, ніж інша;

2) команда досягла встановленої різниці очок або набрала встановлену кількість очок.

2. Система спліт-матчів

1. Змагання ФПУ, що проходять в ігровому форматі X-Ball, використовують систему спліт-матчів.

2. Перша пара команд (А і В) грає з перервою між поінтами, під час якої грає друга пара команд (С і D).

3. Після закінчення поінта попередньої пари до початку поінта наступної пари команд залишається 30 секунд.

4. У випадку, якщо матч однієї з пар команд закінчився, інша пара команд продовжує матч зі стандартною двохвилинною перервою між поінтами.

3. Протоколи змагань

1. Протокол гри заповнюється секретарем. Секретар може показати протокол гри капітанам команд після завершення матчу.

2. Будь-яке виправлення, внесене до протоколу, має бути завірне старшим суддею, якщо виправлення не стосується очевидної математичної помилки. Протокол гри може бути завірений секретарем.

4. Піт-зона

1. Кожній команді має бути забезпечено місце для розташування, прилегле до ігрового поля (піт-зона).

2. Забороняється спілкування з гравцями під час гри. На розсуд судді спілкування жестами, звуками або сигналами може бути визначено невербальним.

3. У піт-зону допускаються особи, які внесені до ростеру і пройшли реєстрацію.

4. Всі гравці, персонал і особи, які мають допуск, зобов'язані мати при собі і показувати на вимогу судді контрольний браслет.

5. Передігрова перевірка маркерів

1. Напередодні ігор здійснюється перевірка маркерів, маркер кожного гравця хронографується та перевіряється на відповідність Правилам.

2. Судді можуть взяти маркер гравця і перевірити його на реактив курка, рампінг, швидкість пострілу.

3. Порядок перевірки маркерів:

1) тест на рампінг - маркери будуть перевірені на реактив курка. Будь-який суддя проведе серію пострілів з маркера, що не перевищує 5 секунд за 1 чергу пострілів. Для перевірки суддя, який проводить інспекцію, припиняє натискати на курок, після чого маркер не може робити більше одного додаткового пострілу після останнього натискання на курок. Маркер, що робить більше одного додаткового пострілу після останнього натискання на курок, вважається маркером з реактивом і не буде дозволений до використання на полі;

2) швидкість вильоту кульки - маркери мають пройти хронографування перед використанням на полі. Хронографування проводить суддя з використанням хронографа суддівської бригади. Максимально дозволена швидкість вильоту кульки 300 fps;

3) режим стрільби перевіряється перед початком гри, а також може бути перевірений в будь-який інший час. Максимально дозволений режим стрільби 10,5 fps.

4. Гравці, маркери яких не проходять перевірку, будуть проінформовані та зможуть змінити налаштування, якщо дозволяє час.

5. Гравці, які не можуть своєчасно налаштувати маркери у відповідності до Правил, можуть вийти на поле для гри без маркерів або залишитися в піт-зоні.

6. Маркери підлягають огляду в будь-який час гри на розсуд старшого судді з метою перевірки на відповідність Правилам.

6. Початок гри

1. Команда може почати гру в меншому складі, ніж передбачено Правилами.

2. Гравці починають гру в середині меж ігрового поля, торкаючись

кінцем ствола будь-якої частини стартової бази.

3. Гравець, який помилково починає гру, відриваючи кінець ствола від стартової бази до подачі сигналу старту, не буде видалений з гри, якщо він негайно поверне кінець ствола та знову торкнеться стартової бази.

4. У разі, якщо сигнал старту звучить до моменту, коли гравець торкається стволом стартової бази, торкання зараховується, гравець може розпочати гру.

5. У разі, якщо гравець взагалі не торкається стартової бази ні до, ні після сигналу старту, гравець оголошується маркованим.

6. У разі, якщо гравець не повертається на стартову позицію і/або стріляє до початку звукового сигналу старту, незалежно від того, повертає він потім ствол до стартової бази чи ні, гравець оголошується маркованим.

7. Після виходу на поле гравці можуть зняти заглушки.

8. Кожна команда починає перший поїнт матчу на стартовій базі з тієї ж сторони поля, де розташована пів-зона команди.

9. Команди мають міняти стартові бази після кожного зарахованого очка.

10. Якщо поїнт закінчується і жодній з команд не зараховується очко, команди не змінюють сторони у наступному поїнті.

7. Хронографування

1. Хронографування може бути застосовано в будь-який момент гри з ініціативи будь-якого польового судді з метою виявлення збільшення швидкості вильоту кульки або зміни режиму стрільби. Суддя зобов'язаний забезпечити можливість проведення хронографування з мінімальним впливом на хід гри.

2. Гравці з маркерами, хронографованими під час гри зі швидкістю вильоту кульки 300 fps або менше та часовим інтервалом між двома послідовними пострілами 95 мс або менше 10,5 fps, продовжуватимуть грати без усунення або пенальті.

3. До гравця, чий маркер на ігровому полі робить постріл в процесі хронографування:

1) в діапазоні від 301 до 314 fps включно, застосовується штраф майнор пенальті;

2) в діапазоні від 315 до 329 fps включно, застосовується штраф мейджер пенальті;

3) в діапазоні від 330 fps і вище, застосовуються штраф грос мейджер пенальті;

4) в діапазоні від 10,6 до 10,8 fps включно, застосовується штраф мейджер пенальті;

5) в діапазоні від 10,9 до 12,4 fps включно, застосовується штраф мейджер пенальті. Очко автоматично зараховується команді суперника, штраф застосовується в наступному поїнті;

6) в діапазоні від 12,5 fps і вище, застосовуються штраф грос мейджер пенальті. Очко автоматично зараховується команді суперника, штраф

застосовується в наступному поінті. Гравець, до якого застосовуються штраф, видаляється до кінця змагань.

4. В разі будь-якої перевірки під час гри, результатом якої є штраф, суддя зобов'язаний продемонструвати показання хронографа гравцеві, маркер якого перевірявся.

8. Перевірка на фарбу

1. Перевірка на фарбу проводиться суддею з метою виявлення маркування гравця.

2. Судді можуть, але не зобов'язані перевіряти на фарбу після того, як гравець попросив перевірити.

3. До гравця, який зловживає перевіркою на фарбу або просить суддю перевірити місце, яке доступне для самостійного огляду, застосовується штраф майнор пенальті.

9. Тайм-аут

1. Протягом матчу команда має право взяти один тайм-аут тривалістю 1 хвилина.

2. Тренер має право взяти тайм-аут шляхом інформування старшого судді, секретаря або електронної системи.

3. Тайм-аут не можна взяти менше ніж за 10 секунд до старту поінта.

4. Технічні тайм-аути можуть застосовуватися обслуговуючим персоналом або можуть бути призначені старшим суддею з технічних причин.

5. Технічний тайм-аут триває стільки, скільки необхідно обслуговуючому персоналу для вирішення технічної проблеми на полі.

10. Зупинка гри

1. У разі фальстарту через помилку судді, непорозуміння, іншої причини, не пов'язаної з основними ігровими Правилами, старший суддя поля зупиняє гру.

2. Гра може бути зупинена тільки в разі надзвичайних ситуацій, небезпечних погодних умов, стихійних лих, травм гравців тощо.

3. Судді на полі зазначають місця розташування гравців під час зупинки гри. Після зупинення гри польові судді забезпечують, щоб гравці залишалися в цих місцях. Після вирішення проблеми, що викликала зупинку гри, гравці займають відповідні позиції за вимогою суддів, старший суддя організовує продовження гри відповідно до визначених процедур.

4. Кожен гравець зобов'язаний залишатися на позиції, на якій був в момент команди Тайм.

5. У випадку переривання гри через надзвичайну ситуацію старший суддя зупиняє таймер зворотного відліку. Після перезапуску гри використовуються процедура початку гри.

11. Кнопки на стартових базах

1. Кнопки мають бути встановлені на обох стартових базах.
2. Будь-який немаркований гравець може натиснути кнопку на базі.
3. В разі натискання кнопки гравцем на базі протилежної команди час на електронному табло зупиняється. В разі відсутності табло судді оголошують команду Тайм. Гра автоматично зупиняється, жодному гравцю заборонено залишати позицію. Гравець, який натискає кнопку, перевіряється на фарбу.
4. Гравець, який натискає кнопку, перевіряється з метою виявлення маркування, навіть якщо він визнав себе маркованим після натискання кнопки, випадково або спеціально.
5. Якщо гравця, який натискає кнопку, суддя оголошує чистим, зараховується очко.
6. Команді не зараховується очко, якщо гравець, який натискає кнопку, виявляється маркованим.
7. До гравця, який натискає кнопку та виявляється маркованим, застосовуються штрафні санкції:
 - 1) якщо до гравця застосовуються штраф майнор пенальті і команда має достатню кількість активних гравців для закриття штрафу, не залишаючи активних гравців на полі, жодній з команд не зараховується очко;
 - 2) якщо до гравця застосовуються штраф мейджер пенальті або грос мейджер пенальті і команда суперника має на полі будь-яку кількість активних гравців, очко автоматично зараховується цій команді, незалежно від кількості активних гравців в команді, до якої застосовується штраф;
 - 3) якщо до гравця застосовуються штраф мейджер пенальті або грос мейджер пенальті, команда має точну кількість активних гравців для закриття штрафу і команда суперника має на полі будь-яку кількість активних гравців, очко автоматично зараховується команді суперника;
 - 4) якщо активних гравців більше, ніж достатньо для закриття штрафу, в команді суперника немає активних гравців, жодній з команд не зараховується очко;
 - 5) якщо активних гравців не вистачає для закриття штрафу, очко автоматично зараховується команді суперника. Команда, до якої було застосовано штраф, розпочинає наступний поїнт у меншій кількості гравців.

12. Рушник

1. У будь-який час протягом поїнту команда може прийняти рішення закінчити поїнт, кидаючи рушник і передаючи очко команді суперника.
2. Якщо тренер вирішив кинути рушник, він зобов'язаний голосно викрикнути "Тауел" старшому судді чи секретарю.
3. Після викрику "Тауел" поїнт автоматично закінчується, бал зараховується команді суперника.
4. Поля можуть бути обладнані електронною системою, з метою використання кидання рушника.

13. Правило 60 секунд

1. Правило 60 секунд стосується останніх шістдесяті секунд часу матчу та овертайму.

2. У цей період будь-який штраф мейджер пенальті або gros мейджер пенальті зупиняє ігровий час і автоматично зараховує очко команді суперника.

3. Команда, до якої застосовуються мейджер пенальті або gros мейджер пенальті в останні 60 секунд основного часу або овертайму, має почати наступний поїнт в меншій кількості гравців, ніж передбачено Правилами:

1) на 2 гравця менше, якщо штраф застосовано до останнього активного гравця команди;

2) на 1-го гравця менше, якщо штраф застосовано не до останнього активного гравця команди.

14. Овертайм

1. Овертайм проводиться в чвертьфіналах, півфіналах та фіналах.

2. В разі нічиєї після закінчення основного часу призначається додатковий час 5 хвилин, який визначає переможця матчу.

3. Овертайм - гра до першого зарахованого очка. Перша команда, яка отримує очко - виграє.

4. Правило 60 секунд застосовується в останні 60 секунд овертайму.

5. Якщо 5-ти хвилинний овертайм закінчується і жодній з команд не зараховується очко (закінчився час або у обох команд не залишилося немаркованих гравців на полі), кожна команда обирає гравця, який візьме участь у матчі 1 на 1.

6. Матч 1 на 1 триває 2 хвилини і відбувається до першого зарахованого очка. Гравець, який першим маркує суперника або натискає кнопку на його стартовій базі, виграє матч. Гравець не може змагатися більше одного разу у матчі 1 на 1.

15. Кінець гри

1. Гра вважається завершеною після оголошення результатів щодо закінчення гри і оголошення "Кінець гри" старшим суддею поля.

2. Закінчення поїнту в разі, якщо:

1) гравець натискає кнопку на стартовій базі;

2) тренер однієї з команд кидає рушник;

3) застосовується штраф мейджер пенальті або gros мейджер пенальті в останні 60 секунд основного часу або овертайму;

4) команда починає грати з більшою кількістю гравців, ніж встановлено Правилами або старшим суддею;

5) до останнього гравця застосовується штраф майнор пенальті, мейджер пенальті або gros мейджер пенальті. Гра зупиняється, очко зараховується команді суперника;

6) до гравця застосовуються штраф майнор пенальті, мейджер пенальті або gros мейджер пенальті, у команди немає достатньої кількості немаркованих гравців для закриття штрафу, очко зараховується команді суперника;

7) до гравця застосовуються штраф майнор пенальті, мейджер пенальті або грос мейджер пенальті, застосування штрафу усуває всіх гравців, які залишилися на полі;

8) основний час гри закінчується.

16. Маркування та влучення

1. Гравець вважається маркованим, якщо кулька, випущена з маркера немаркованим гравцем, влучає в гравця або будь-яку частину його одягу, обладнання, розбивається і залишає будь-яку кількість фарби.

2. Якщо кулька влучає в гравця або будь-яку частину його одягу, обладнання, але не розбивається і не залишає слідів фарби, цей гравець вважається немаркованим.

3. Якщо кулька спочатку потрапляє і розбивається на будь-якому предметі, перед тим, як залишити сліди фарби на гравцеві, гравець вважається немаркованим.

4. У разі, якщо суддя не бачив момент влучення в гравця, проте на ньому є сліди фарби, що нагадують маркування, цей гравець вважається маркованим. Рішення щодо кваліфікації слідів фарби як маркування приймається тільки польовим суддею згідно з поточною ігровою ситуацією.

5. Під час гри, якщо гравці з різних команд марковані практично одночасно або якщо суддя не може встановити хто з гравців маркований першим, обидва гравця будуть вважатися маркованими.

6. Лише судді можуть видаляти недійсні маркування, за винятком видалення недійсного маркування гравцем з лінзи маски з дозволу судді.

7. Гравці несуть відповідальність за усвідомлення маркування і визнання поразки.

8. Будучи маркованим, гравець зобов'язаний негайно припинити гру. В іншому разі, це вважатиметься грою в маркованому стані.

9. Якщо кулька влучила в гравця і він не може перевірити себе самостійно (маска, спина, харнес тощо), гравець зобов'язаний негайно припинити гру та покликати суддю для перевірки на фарбу. В іншому разі це вважатиметься грою в маркованому стані.

10. Гравець, який відчув влучення в русі, може завершити рух в сторону будь-якого найближчого укриття між ним і гравцем команди суперника. В іншому випадку він зобов'язаний негайно змінити напрямок руху в іншу сторону і зупинитися за найближчим укриттям. Після зупинки біля укриття гравець має негайно оглянути себе на наявність маркування. Постріли, зміна позиції, комунікація, якщо суддя оголошує гравця маркованим, вважається грою в маркованому стані.

11. Гравці, які були марковані в місця, доступні для самостійного огляду (маркер, руки, ноги, живіт тощо), не мають просити суддів провести перевірку на фарбу. Це буде вважатися продовженням гри в маркованому стані.

12. Гравці, які були марковані у спорядження, до якого вони розташовані менше 2-х метрів (крім шомполів та туб), будуть вважатися маркованими.

17. Видалення

1. Гравець вважається маркованими в наступних випадках:

- 1) якщо будь-яка частина тіла гравця або його обладнання торкається землі поза межами ігрового поля;
- 2) якщо гравець змінює розташування ігрових фігур;
- 3) якщо гравець знімає маску під час гри;
- 4) ремінець для маски незастебнутий під час гри;
- 5) гравець має заборонене спорядження;
- 6) режим роботи маркеру порушує Правила;
- 7) якщо гравець відходить від будь-якого предмета спорядження чи одягу, який він виніс на ігрове поле більш ніж на 2 метри, окрім шомполів, туб, харнеса та фідера;
- 8) якщо гравець піднімає будь-яке обладнання, на якому є маркування;
- 9) поведінка гравця на ігровому полі є неспортивною. До гравця також можуть бути застосовані інші штрафи.

2. Під неспортивною поведінкою розуміється наступне, але не обмежується цим:

- 1) невиконання вимоги судді;
- 2) умисне уникнення судді з метою нехронографування маркеру на полі;
- 3) стрільба в суддю;
- 4) навмисна стрільба у явно позначеного маркованого гравця;
- 5) фізичний контакт с гравцями на полі;
- 6) образа гравців, суддів, організаторів тощо.

3. Гравці несуть відповідальність за усунення старих маркувань та за інформування щодо їх наявності суддів до початку гри з метою уникнення видалення з поля в зв'язку з наявністю маркувань у гравця.

3. Гравці, оголошені маркованими, зобов'язані:

- 1) припинити гру;
- 2) позначити себе маркованим, поклавши одну руку на голову;
- 3) залишити ігрове поле з обладнанням, яке вони перенесли на момент їх маркування, найкоротшим маршрутом поза полем. Гравці, які обирають інші маршрути, відмовляються виконувати вказівки судді щодо виходу з поля, вважаються гравцями, що продовжують гру в маркованому стані.

ХІІ. РАХУНОК

1. Очки

1. Команді зараховується очко в наступних випадках:

- 1) натискання кнопки протилежної бази активним гравцем;
- 2) кидання рушника тренером суперника;
- 3) застосування штрафу мейджер пенальті або gros мейджер пенальті в останні 60 секунд основного часу;
- 4) якщо команда суперника починає гру з більшою кількістю гравців, ніж встановлено Правилами або старшим суддею;
- 5) якщо до гравця однієї з команд застосовується штраф майнор пенальті,

мейджер пенальті або gros мейджер пенальті і для закриття штрафу на полі відсутня достатня кількості немаркованих гравців цієї команди;

6) якщо до останнього гравця однієї з команд застосовується штраф майнор пенальті, мейджер пенальті або gros мейджер пенальті;

7) якщо одна з команда використовує маркер, який має швидкість стрільби 10,8 bps або більше;

8) якщо гравець, який натискає кнопку, виявляється маркованим, в іншій команді на полі є хоча б один немаркований гравець. В цьому випадку, очко зараховується команді, чію кнопку натискає маркований гравець.

2. Очко присуджуються старшим суддею в кінці кожного поінта.

2. Технічна поразка

1. У разі неявки однієї з команд або відмови команди виходити на поле зараховуються технічна поразка.

2. Команді, яка за розкладом мала грати з командою, якій зараховано технічну поразку, зараховується максимальна кількість очок і максимальна різниця між виграними і програними поінтами .

3. В момент оголошення технічної поразки команди ця гра не може бути перенесена в розкладі, рахунок не може бути змінений, крім випадків, коли команда пропустила гру з вини організаторів.

3. Визначення переможця в разі рівної кількості очок

1. Правило визначення переможця в разі рівної кількості очок застосовується до тих пір, поки одна з команд, яка набрала однакову кількість очок з іншими командами відбіркового раунду, не виграє за перерахованими нижче критеріями, або якщо одна з команд не поступається іншим за цими критеріями.

2. Якщо одна з команд виграє за правилом визначення переможця в разі рівної кількості перемог, команда переміщується з групи команд, які набрали однакову кількість очок, отримує більше рейтингових балів, ніж у решти команд в цій групі.

3. Як тільки одна з команд переміщена з групи команд, які набрали однакову кількість очок, правило визначення переможця в разі рівної кількості очок застосовується заново.

4. У разі рівної кількості очок, де всі команди, що набрали рівну кількість очок, мають особисті зустрічі між собою, переможець визначається в порядку зменшення:

- 1) за кількістю зарахованих очок у всіх матчах;
- 2) за особистою зустріччю команд, які набрали однакову кількість очок;
- 3) за найбільшою кількістю виграних матчів за правилами Милосердя;
- 4) за найменшою кількістю всіх програних поінтів у всіх виграних матчах закінчених за правилами Милосердя;
- 5) за найбільшою кількістю всіх виграних поінтів у всіх матчах;
- 6) за найменшою кількістю всіх програних поінтів у всіх матчах;

- 7) за найбільшою кількістю часу, що залишився у виграних матчах (загальна кількість часу, що залишився в кожному з виграних матчів);
- 8) за найменшим часом, що залишився в програних матчах (загальна кількість часу, що залишився в кожному програному матчі);
- 9) за посівом на турнір.

4. Рейтинг турніру

1. Перші 4 місця в рейтингу визначаються за результатами фінальних ігор. Якщо гра за 3 і 4 місце не проводиться, розподіл команд за цими місцями визначається згідно з Правилами.

2. Рейтинг команд, що програли відбіркові ігри, розраховується наступним чином:

- 1) за кількістю виграних матчів;
- 2) за найбільшою кількістю виграних матчів за правилами Милосердя;
- 3) за найменшою кількістю програних поїнтів у всіх виграних матчах, закінчених за правилами Милосердя;
- 4) за найбільшою кількістю виграних поїнтів у всіх матчах;
- 5) за найменшою кількістю всіх програних поїнтів у всіх матчах;
- 6) за особистою зустріччю;
- 7) за посівом на турнірі.

ХІІІ. ШТРАФИ

1. Застосування штрафів

1. Будь-які штрафи до того, як старший суддя підтвердить, що гравець, який натиснув кнопку чистий та очко зараховано, будуть застосовані в поточному поїнті.

2. Будь-які штрафи, застосовані після того, як старший суддя підтвердить, що гравець, який натиснув кнопку чистий та очко зараховано, будуть застосовані у наступному поїнті.

3. Суддя видалить гравця з поля за порушення:

- 1) образливі вигуки на перевірку фарби;
- 2) подальше невиконання вказівок судді;
- 3) вихід за межі поля або переміщення межевої стрічки;
- 4) сліди фарби на гравці та його обладнанні;
- 5) якщо не зроблено повторний дотик до стартової бази, не торкнувся кінцем ствола частини стартової бази в момент стартового сигналу;
- 6) напрямок ствола у бік суперника або постріли до повернення ствола до стартової бази в разі фальстарту;
- 7) відсутність захисної маски на обличчі в середині поля під час гри;
- 8) відсутній або не застібнутий ремінець захисної маски під час гри;
- 9) овершутінг;
- 10) навмисна зміна конфігурації ігрового поля;
- 11) знаходження гравця в сполученому стику між 2-х з'єднаних укриттів, які вважаються одним.

2. Майнор пенальті

1. Штраф майнор пенальті застосовуються в наступних випадках:

- 1) продовження гри з маркуванням на будь-якій частині тіла або обладнання (в тому числі стрільба, розмови, вибір позиції для продовження гри, рух вперед);
- 2) позначення себе немаркованим гравцем в кінці поінта, маючи маркування;
- 3) використання маркера, який стріляє в діапазоні від 301 до 314 fps включно;
- 4) спілкування з будь-ким після сигналу судді щодо маркування;
- 5) носіння забороненого спорядження або одягу на ігровому полі;
- 6) гравець стріляє у напрямку зони глядачів;
- 7) гравець, який поводить себе агресивно або образливо на адресу глядачів або інших учасників турніру.

3. Мейджер пенальті

1. Штраф мейджер пенальті застосовуються в наступних випадках:

- 1) продовження гри в маркованому стані, що істотно впливає на хід гри або дає команді значну перевагу;
- 2) використання маркера, який стріляє в діапазоні від 315 до 329 fps включно;
- 3) використання маркера, який стріляє в діапазоні від 10,6 до 10,8 bps включно;
- 4) використання маркера, який стріляє в діапазоні від 10,9 до 12,4 bps включно. Очко автоматично зараховується команді суперника, штраф застосовується в наступному поінті.

4. Грос мейджер пенальті

1. Штраф грос мейджер пенальті застосовуються в наступних випадках:

- 1) затирання маркування. До гравців, які викидають шомпол, тубу або інше обладнання, на якому є маркування або фарба, що нагадує маркування, з метою уникнення оголошення себе маркованим, застосовуються штраф за затирання;
- 2) маркований гравець, що стріляє в гравця з-за меж ігрового поля;
- 3) повторний вихід на поле після оголошення гравця маркованим без дозволу судді з метою вплинути на хід гри;
- 3) гравець, який проявляє агресивну чи образливу поведінку щодо судді;
- 4) гравець, який кидає на ігрове поле обладнання (ті ж дії, але з повітряною системою, караються довгостроковим відстороненням);
- 5) використання маркера, який стріляє в діапазоні від 330 fps і вище.

XIV. Відсторонення та дискваліфікація

1. Команди несуть відповідальність за поведінку всіх осіб у своєму ростері, що включає гравців, піт-команди та вболівальників. В ході змагань до

них можуть застосовуватися штрафи, покарання і відсторонення. Якщо під час гри до гравця застосовуються штраф, у команди немає запасного гравця в ростері, команда буде грати в меншості.

2. Будь-який глядач, який проявляє неспортивну поведінку до будь-якого іншого учасника змагань, буде змушений залишити майданчик. Глядачам заборонено спілкуватися, сигналізувати або втручатися в будь-яку гру. Якщо глядач спілкується, сигналізує або втручається в гру, він буде попереджений перед видаленням з місця змагань.

3. Старший суддя може ініціювати відсторонення гравця. До будь-якого гравця, який проявляє неспортивну поведінку, застосовуються штраф майнор пенальті або мейджер пенальті, за грубе порушення Правил застосовується короткострокове або довгострокове відсторонення.

4. Гравець може бути видалений з місця проведення змагань за порушення:

- 1) навмисний фізичний контакт (контакт за допомогою маркера, бійка, штовхання, плювання тощо);
- 2) нецензурна мова, спрямована на будь-якого гравця, суддю чи глядача;
- 3) навмисна стрільба за межами поля;
- 4) навмисна стрільба в суддів;
- 5) повторний вихід на поле після оголошення гравця маркованим без дозволу судді з метою вплинути на хід гри.

5. Гравець може бути достроково відсторонений за порушення:

- 1) навмисний фізичний контакт (контакт за допомогою маркера, бійка, штовхання, плювання тощо);
- 2) навмисний фізичний контакт з посадовою особою;
- 3) кидання повітряної системи;
- 4) навмисна стрільба в бік іншої особи без захисної маски.

6. Відсторонення команди:

- 1) тільки головний суддя може відсторонити команду від участі у змаганнях;
- 2) командам, відстороненим за гру з гравцями незазначеними в ростері, автоматично зараховується програш у всіх матчах.

7. Усі покарання, застосовані в рамках одного офіційного змагання ФПУ, поширюються на всі інші офіційні змагання ФПУ. Всі серйозні порушення мають бути розглянуті керівництвом ФПУ для прийняття рішення щодо необхідності подальших санкцій.

XV. Конфлікт в Правилах

1. У разі виникнення ситуацій, які не передбачені цими Правилами, під час проведення змагань рішення приймається головним суддею. Рішення головного судді щодо ситуацій, не передбачених Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

2. Рішення, прийняті відповідальною особою (особами) у ситуації в межах цього розділу, не можуть бути переглянуті.

3. Будь-яка ситуація в межах цих Правил має бути передана членам правління ФПУ. Уповноважений ФПУ має право змінювати або доповнювати ці Правила, навіть якщо ця поправка суперечить рішенню, яке було прийнято спочатку.

XVI. Апеляції

1. Рішення, прийняті на ігровому полі, можуть бути оскаржені у старшого судді цього поля.

2. Рішення судді щодо маркування гравця не має зворотної сили.

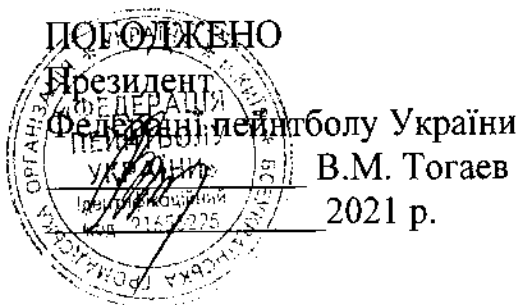
3. Рішення старшого судді остаточні, за винятком рішень щодо відсторонення і видалення гравця з місця проведення змагань.

4. Будь-який гравець або команда, яка підлягає видаленню, може негайно оскаржити у головного судді.

5. Команда може подати письмову скаргу головному судді з приводу рішення уповноваженого персоналу, офіційної особи, судді або старшого судді.

Директор
департаменту фізичної
культури та неолімпійських
видів спорту

Людмила ПАНЧЕНКО





ЗАЯВКА

на допуск до участі у змаганнях зі спортивного пейнтболу

(назва змагання)

Дата проведення і місто: _____ Організатори: _____

назва команди і місто:		Дата народження	Місто	Тренер	Підпис і печатка лікаря про допуск до змагань
№	ІІІБ гравця				
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

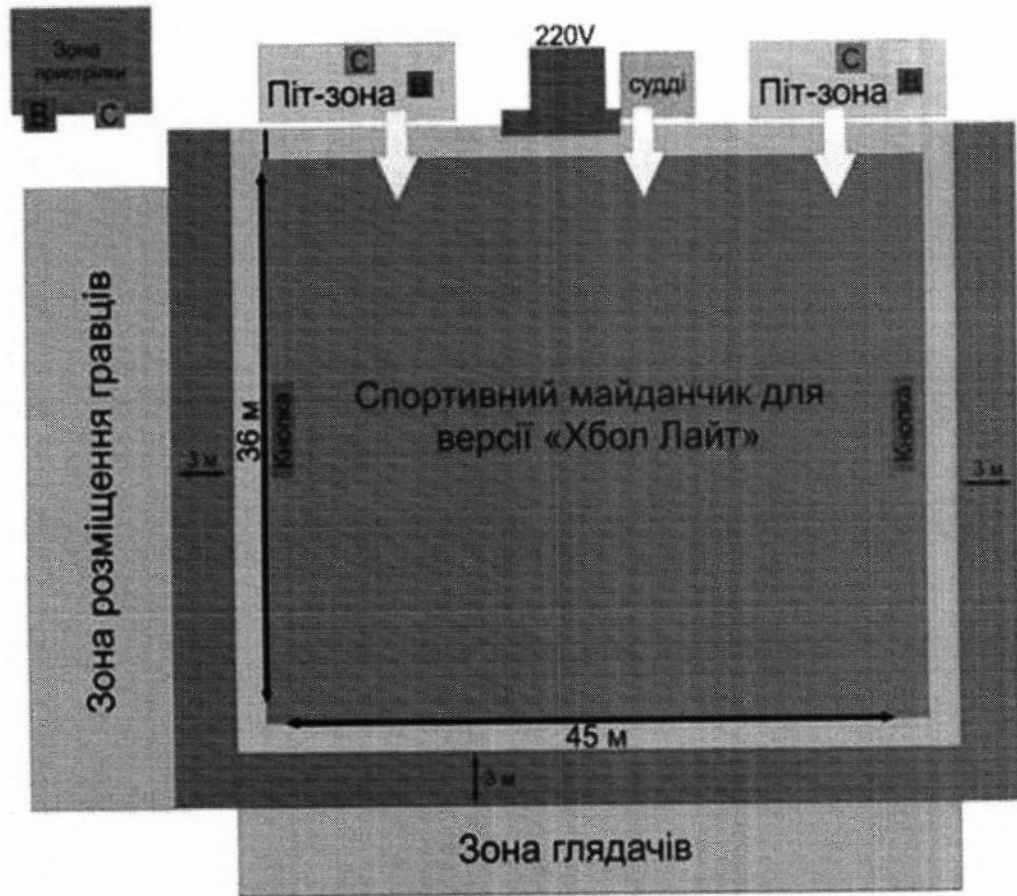
Директор департаменту молоді та спорту _____ / _____ ПЕ

Представник команди _____ / _____ ПЕ

За результатами медичного обстеження _____ / _____ допуск до участі в змаганнях допущено
дата обстеження _____ / _____ кількість учасників

Головний лікар ЛФД _____ / _____ ПЕ

Додаток 2
до Правил спортивних змагань
з пейнтболу



Додаток 3
до Правил спортивних змагань
з пейнтболу

Pantone 101	Pantone 102	Pantone 107	Pantone 108	Pantone 109
Pantone 116	Pantone 3945	Pantone 3955	Pantone 3965	Pantone 803

ЗМІСТ

I. Загальні положення.....	1
II. Суддівство змагань.....	3
1. Головний суддя змагань. Заступник головного судді.....	3
2. Головний секретар.....	4
3. Головний лікар.....	4
4. Старший суддя поля.....	4
III. Учасники змагань.....	4
1. Гравці.....	4
2. Тренер команди.....	5
3. Представник команди.....	5
4. Піт-команда.....	5
IV. Судді.....	5
1. Загальні вимоги до суддів.....	5
2. Суддівська бригада.....	6
3. Суддівські жести.....	6
V. Умови участі у змаганнях.....	6
1. Заявка на участь у змаганнях.....	6
2. Ростери.....	7
3. Ідентифікація гравця.....	7
VI. Версії та формати змагань.....	8
VII. Вимоги до спортивного майданчика.....	8
VIII. Спорядження.....	8
1. Захисна маска.....	8
2. Одяг.....	9
3. Захисне спорядження.....	9
4. Маркер.....	10
5. Повітряна система.....	10
6. Фідер.....	11
7. Заглушка.....	11
8. Туби з кульками.....	11
9. Заборонене спорядження.....	12
10. Інше обладнання.....	12
IX. Кубок України.....	12

1. Попередній посів команд.....	12
2. Відбір у вирішальній зустрічі.....	13
3. Загальний рейтинг.....	14
X. Чемпіонат України.....	14
1. Попередній посів команд.....	14
2. Відбір у вирішальній зустрічі.....	14
XI. ГРА.....	15
1. Структура матчу.....	15
2. Система спліт-матчів.....	15
3. Протоколи змагань.....	15
4. Піт-зона.....	16
5. Передігрова перевірка маркерів.....	16
6. Початок гри.....	16
7. Хронографування.....	17
8. Перевірка на фарбу.....	18
9. Тайм-аут.....	18
10. Зупинка гри.....	18
11. Кнопки на стартових базах.....	19
12. Рушник.....	19
13. Правило 60 секунд.....	20
14. Овертайм.....	20
15. Кінець гри.....	20
16. Маркування та влучення.....	21
17. Видалення.....	22
XII. РАХУНОК.....	22
1. Очки.....	22
2. Технічна поразка.....	23
3. Визначення переможця в разі рівної кількості очок.....	23
4. Рейтинг турніру.....	24
XIII. ШТРАФИ.....	24
1. Застосування штрафів.....	24
2. Майнор пенальті.....	25
3. Мейджер пенальті.....	25
4. Грос мейджер пенальті.....	25

XIV. Відсторонення та дискваліфікація.....	25
XV. Конфлікт в Правилах	26
XVI. Апеляції	27
Додатки	28