

УТВЕРЖДЕНО
директор
ГАУ «Молодежный центр
«Искра»

_____ / В.А. Пальшин
« _____ » _____ 2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Чемпионата по военно-тактическим видам спорта «Рубеж»

Чита
2022

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок проведения, содержание, требования к участникам Чемпионата по военно-тактическим видам спорта «Рубеж» (далее – Чемпионат) в 2022 году.

1.2. Общее руководство, подготовку и проведение Чемпионата осуществляет Главная судейская коллегия, в состав которого входят представители ГАУ «Молодежный центр «Искра» (далее – ГСК)

1.3. ГСК оставляет за собой право изменять условия и порядок проведения мероприятий с учетом меняющихся погодных и иных условий.

1.4. Техническое и информационное сопровождение Игры осуществляет Молодежный центр «Искра».

2. Цели и задачи Чемпионата

2.1. Цель Чемпионата: создание условий для патриотического воспитания молодежи посредством проведения Чемпионата по военно-тактическим видам спорта, популяризация военно-тактических видов спорта среди молодежи Забайкальского края, содействие в формировании и развитии здорового образа жизни среди молодежи Забайкальского края.

2.2. Задачи:

- создание условий для развития инициативы и самостоятельности молодежи;
- популяризация военно-тактических игр среди молодежи, формирование и развитие практических навыков молодежи в сфере военно-тактических игр;
- создание условий для дальнейшей совместной работы гражданско-патриотических объединений Забайкальского края в сфере гражданско-патриотического воспитания молодежи.

3. Сроки и место проведения

3.1. Отборочные и финальные этапы Чемпионата в муниципальных образованиях Забайкальского края проходят в период с апреля по май 2022 года в следующие сроки:

Дата проведения	Место проведения	Время проведения
16 апреля 2022 года	Муниципальный район «Ононский район», с. Нижний Цасучей	с 11.00 до 18.00
17 апреля 2022 года	Муниципальный район «Улетовский район», с. Улеты	с 11.00 до 18.00
23 апреля 2022 года	Муниципальный район «Нерчинский район» г. Нерчинск	с 11.00 до 18.00
24 апреля 2022 года	Муниципальный район «Карымский район», п. Карымское	с 11.00 до 18.00
30 апреля 2022 года	Муниципальный район «Агинский район», п. Агинское	с 11.00 до 18.00
14 - 15 мая 2022	г. Чита	с 11.00 до 18.00

3.2. Финал Чемпионата пройдет в г. Чита 14 - 15 мая 2022 года.

4. Условия участия в Игре

4.1. К участию в Чемпионате допускаются сборные команды образовательных организаций Забайкальского края, молодежных объединений и организаций, иных организаций, осуществляющих свою деятельность на территории Забайкальского края.

4.2. Состав команды 5 человек, включая капитана команды (допускается внесение в заявку до 2 запасных игроков).

4.3. Возраст участников от 16 до 30 лет.

4.4. Руководитель, назначенный приказом направляющей организации, несет ответственность за безопасность и сохранность жизни и здоровья участников в пути до места, и в дни проведения Чемпионата. Не разрешается объединение должности руководителя и участника команды.

4.5. В случае достижения участниками команды 18 лет и отсутствия направляющей организации команда допускается до участия в Чемпионате только при наличии коллективной страховки от несчастных случаев.

4.6. Для участия в Чемпионате необходимо направить электронный вариант заявки без визы врача (Приложение № 1) на электронный адрес: iskra.patriot@mail.ru с пометкой «Чемпионат» с указанием направления проведения Чемпионата (пейнтбол, лазертаг, страйкбол) в следующие сроки:

4.6.1. Для команд, желающих принять участие в Чемпионате в муниципальном районе «Ононский район» в срок до 14 апреля 2022 года;

4.6.2. Для команд, желающих принять участие в Чемпионате в муниципальном районе «Нерчинский район» в срок до 21 апреля 2022 года;

4.6.3. Для команд, желающих принять участие в Чемпионате в муниципальном районе «Карымский район» в срок до 21 апреля 2022 года;

4.6.4. Для команд, желающих принять участие в Чемпионате в муниципальном районе «Агинский район» в срок до 28 апреля 2022 года;

4.6.5. Для команд, желающих принять участие в Чемпионате в г. Чита в срок до 11 мая 2022 года.

4.6.6. Для команд-призеров и победителей муниципальных этапов необходимо подать заявку в срок до 11 мая 2022 года.

4.7. Оригинал заявки с визой врача, (Приложение № 1) копиями паспортов или со свидетельствами о рождении, полисами ОМС, заполненным табелем безопасности (Приложение № 2), приказ направляющей организации о назначении руководителя команды необходимо предоставить на регистрацию команд, которая состоится в день проведения Чемпионата.

4.8. Не допускается внесение одного участника в заявку более чем одной команды.

4.9. Участники во время участия в Чемпионате должны иметь:

- отличительный знак команды (нарукавная повязка, шеврон, единая форма одежды или нагрудный бейдж);

- аптечку (Приложение № 3).

4.10. В рамках проведения Чемпионата будет проводиться проверка обязательного личного и командного снаряжения (Приложение № 4). В случае отсутствия заявленных элементов команда получает штрафные баллы, а в некоторых случаях не допускается до участия в Чемпионате и занимает последнее место на данном этапе соревнований.

4.11. Организаторы предоставляют участникам снаряжение для участия в Чемпионате (пейнтбольные маркеры, фидеры, маски, защитные очки, страйкбольные приводы, лазертаг-оборудование, расходные материалы)

4.12. Запрещено использование стороннего снаряжения.

4.13. Организаторы Чемпионата имеют право вносить изменения в положение о Чемпионате, предупредив при этом участников не позднее, чем за два дня до соревнований.

4.14. Итоги Чемпионата будут объявлены до 30 мая 2021 года в официальной группе Молодежного центра «Искра», «Молодежное движение Зарница | Чита».

5. Описание проведения Чемпионата

5.1. Чемпионат проводится по трем направлениям и включает в себя следующие этапы:

5.2. **Лазертаг** (Приложение № 8)

5.2.1. *Захват базы* – цель игры захватить базу соперника, нейтральную базу (произвести выстрел из тагера в верхнюю часть базы) и удержать их определенное количество раз за отведенное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.3. *Захват и удержание контрольной точки* – цель игры захватить и удержать контрольную точку как можно дольше по времени (нажать на кнопку и произвести выстрел из тагера в верхнюю часть контрольной точки). Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.4. *Встречный бой* - цель игры поразить максимальное количество игроков команды противника за заданное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.5. **Пейнтбол** (Приложение № 6)

5.5.1. *Захват флага* - цель игры захватить флаг на базе соперника и занести его на домашнюю базу. Захватывать, переносить и обмениваться флагом могут только непораженные игроки. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.5.2. *Захват Базы* - цель игры захватить базу соперника, нейтральную базу и удержать их (нажать на кнопку на базе соперника непораженным игроком) определенное количество раз за отведенное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.5.3. *Встречный бой* - цель игры поразить (маркировать) максимальное количество игроков команды противника за заданное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.6. **Страйкбол** (Приложение № 7)

5.6.1. *Захват флага* - цель игры захватить флаг на базе соперника и занести его на домашнюю базу. Захватывать, переносить и обмениваться флагом могут только непораженные спортсмены. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.6.2. *Захват Базы* - цель игры захватить базу соперника, нейтральную базу и удержать их (нажать на кнопку на базе соперника непораженным игроком) определенное количество раз за отведенное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

5.6.3. *Встречный бой* - цель игры поразить максимальное количество игроков команды противника за заданное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

6. **Подведение итогов и награждение**

6.1. Подведение итогов Чемпионата осуществляет Главная судейская коллегия.

6.2. Победители Чемпионата определяются по наибольшей сумме набранных баллов на всех этапах Чемпионата, с учетом бонусных баллов.

6.3. Победители Чемпионата награждаются кубками, грамотами. Победителями Чемпионата считаются команды, занявшие 1, 2 и 3 места.

7. **Финансирование игры**

7.1. Финансирование Чемпионата осуществляется за счет средств организаторов.

7.2. Транспортные расходы (направление делегации на Чемпионат) и расходы на питание осуществляются за счет средств направляющей стороны.

8. **Информационное сопровождение и контакты**

8.1. Методические рекомендации, фото и видео материалы, отчеты о прошедших мероприятиях, иная дополнительная информация будут опубликованы на следующих ресурсах:

8.1.1. Группа во «ВКонтакте»: <https://vk.com/mciskra>; <https://vk.com/vpkzarnica>

8.2. Контактные данные организаторов Игры:

8.2.1. Кибирев Андрей Алексеевич, заместитель директора ГАУ «Молодежный центр «Искра». Тел.: +7-914-483-13-97. Аккаунт в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/id156466346> .

8.2.2. Первухин Максим Дмитриевич, начальник ресурсного центра ГАУ «Молодежный центр «Искра». Тел.: +7-914-463-30-34

8.3. Электронный адрес для подачи заявки на Чемпионат: iskra.patriot@mail.ru

Приложение № 1
к Положению о проведении
Чемпионата по военно-тактическим видам
спорта «Рубеж»

ЗАЯВКА
на участие в Чемпионате по военно-тактическим видам спорта «Рубеж»
от команды «_____»

№ п/п	ФИО	Должность	Год рождения	Паспортные данные	Домашний адрес	Номер телефона	Виза врача
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Всего к соревнованиям допущено _____ (_____) человек.

Врач _____ (_____)

Руководитель _____ (_____)

Руководитель _____ (_____)

Организации

Приложение № 2
к Положению о проведении
Чемпионата по военно-тактическим видам
спорта «Рубеж»

Табель техники безопасности Чемпионата по военно-тактическим видам спорта
«Рубеж»

Команда: « _____ »

№ п/ п	ФИО	Должность	Подпись
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Главный судья соревнований _____ / _____

Приложение № 3
к Положению о проведении
Чемпионата по военно-тактическим видам
спорта «Рубеж»

Минимальный список медикаментов аптечки

№ п/ п	Наименование	Количество
1	Бинт стерильный	1 шт.
2	Бинт нестерильный	2 шт.
3	Жгут резиновый	1 шт.
4	Булавки	5 шт.
5	Ножницы	1 шт.
6	Вата стерильная	1 шт.
7	Нашатырный спирт	1 шт.
8	Йод	1 шт.
9	Бактерицидный лейкопластырь	5 шт.
10	Широкий лейкопластырь	1 шт.

Приложение № 4
к Положению о проведении
Чемпионата по военно-тактическим видам
спорта «Рубеж»

Минимальный перечень обязательного личного и командного снаряжения
участников

Личное			
№	Наименование	Ед. изм.	Количество
1	Обувь спортивная	пара	1
3	Головной убор	шт.	1
4	Перчатки хозяйственные	пара	1
5	Костюм защитный (энцифалитный / штормовой и так далее)	шт.	1
6	Дополнительная одежда в соответствии с погодными условиями	шт.	1
7	Медицинская маска	шт.	5
8	Антисептик	шт.	1
9	Репеллент	шт.	1
10	1,5 л. воды	шт.	1
11	Перекус	шт.	1

Групповое			
№	Наименование	Ед. изм.	Количество
1.	Медицинская аптечка (Приложение №4)	компл.	1

Инструкция по мерам безопасности

1.1. Общие положения.

1.1.1. Настоящая инструкция обязательна для исполнения участниками и судьями во время проведения Чемпионата по военно-тактическим видам спорта «Рубеж».

1.1.2. Вся полнота ответственности за действия команды проходящей этапы Чемпионата, а также за жизнь и здоровье участников ложится на руководителей и участников команды в соответствии с действующей инструкцией.

1.1.3. В случае, если руководитель сомневается в возможности безопасного прохождения командой этапа соревнований (по причине физической усталости, технической неподготовленности и т.п.), он обязан снять команду с соревнований или пропустить данный этап.

1.1.4. Все участники и судьи игры обязаны знать и соблюдать правила игры, Положение об игре, их условия, а также Инструкцию по мерам безопасности.

1.1.5. Все участники и судьи должны соблюдать нормы поведения спортсмена, быть вежливыми и дисциплинированными.

1.1.6. Ответственность за знание инструкции по безопасности и выполнение ее требований участниками игры возлагается на руководителей команд.

1.2. СНАРЯЖЕНИЕ.

1.2.1. Экипировка участников должна соответствовать требованиям минимального перечня снаряжения.

1.3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ДИСТАНЦИИ

1.3.1. Руководитель команды должен всегда знать, где находятся его участники.

1.3.2. Во время игры участники должны бережно относиться к природе и техногенным объектам, не причинять ущерб имеющимся на пути строениям и растительности. Оставлять мусор можно только в специально отведенных местах. Участники должны устранять все следы своего пребывания на территории площадки.

1.3.3. Во время прохождения Чемпионата командой, руководителю, болельщикам, СМИ, и прочим лицам запрещается нарушать пределы ограждения этапа. Допуск на территорию этапа производится только после согласования с организаторами.

Приложение № 6
к Положению о проведении
Чемпионата по военно-тактическим видам
спорта «Рубеж»

Порядок проведения мероприятий Чемпионата по направлению «Пейнтбол»

Общие положения

1. Пейнтбол - командный вид спорта: две команды ведут игру на искусственно оборудованной ровной площадке, строго ограниченных размеров, используя при этом специальный инвентарь в виде маркеров пневматического действия, выпускающих круглые желатиновые капсулы с минеральным красителем.

2. Задача игры: команды, стартующие со своих баз, стремятся захватить флаг на базе соперника, или захватить базу соперника, или поражение членов команды соперника (в зависимости от формата соревнований). При этом спортсмены стремятся маркировать (поразить) как можно больше членов противоположной команды.

3. Призовые очки команда получает за взятие базы соперника, или водружение флага, или поражение членов команды соперника, а также дополнительные очки в зависимости от формата соревнований.

Форматы игр

1. Захват флага - цель игры захватить флаг на базе соперника и занести его на домашнюю базу. Захватывать, переносить и обмениваться флагом могут только непораженные игроки. При поражении игрока, захватившего флаг, игрок должен положить флаг на то место, где он был поражен и покинуть игровое поле. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

2. Захват Базы - цель игры захватить базу соперника и нейтральную базу (нажать на кнопку на базе соперника и нейтральной базе непораженным игроком) определенное количество раз за отведенное время. Победитель в раунде определяется по наибольшему количеству захваченных и удержанных баз. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

3. Встречный бой - цель игры поразить (маркировать) максимальное количество игроков команды противника за заданное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

Жеребьевка, ход Чемпионата

1. Жеребьевка команд осуществляется судейской коллегией перед началом соревнований согласно времени подачи заявки на участие в Чемпионате.

2. Дальнейшее распределение команд осуществляется согласно результатам проведенных этапов Чемпионата по олимпийской системе.

Старт и окончание этапа

1. 30-ти секундная готовность объявляется за 30 секунд до начала раунда. В этот период времени спортсмены могут снять заглушки со стволов и отстрелять маркеры.

2. После этого дается явно слышимый сигнал десятисекундной готовности к началу этапа: объявление судей «Десять» или иной электронный сигнал.

3. Старт раунда обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличным от других звуков).

4. Команда может начать раунд в равном или меньшем составе игроков для спортивной дисциплины текущего соревнования.
5. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала старта раунда, даже если команда начала его в меньшинстве.
6. Команды меняются стартовыми базами после каждого разыгранного раунда.
7. После окончания раунда непораженные игроки осматриваются судьями на предмет поражения и затирания.
8. Раунд считается официально оконченным после объявления результатов по окончании игры на поле и объявления «Конец игры» судьей. Тем не менее, игроки и их оборудование могут быть осмотрены до того, как они покинут поле.

Результаты игры

1. Для формата этапов «Захват флага» и «Захват Базы» начисляются следующие очки:
 - 1.1. 5 очков за победу. Победой в этапе считается занос флага либо захват наибольшего количества баз на поле за отведенное время.
 - 1.2. 0 очков за проигрыш.
 - 1.3. Предусмотрены бонусные балы (0,5 очка за каждого пораженного соперника)
 - 1.4. В случае невыполнения условий этапа победитель в каждой конкретной игре определяется путем подсчета количества непораженных игроков в течение трех раундов в каждой из команд. Бонусные баллы при этом не начисляются
2. Для формата этапа «Встречный бой» очки начисляются в соответствии с количеством пораженных игроков соперника (1 очко за пораженного соперника)

Попадания и поражения

1. Игрок считается пораженным, если пейнтбольный шарик, выпущенный из пейнтбольного маркера, непораженным игроком, попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, разбивается и оставляет сколь угодно малое количество краски.
2. Если шарик попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, но не разбивается и не оставляет след краски, этот игрок считается непораженным.
3. Если игрок поражен пораженным игроком команды-оппонента, этот игрок считается непораженным.
4. Если пейнтбольный шарик сначала попадает и разбивается о какой-либо предмет перед тем, как оставить следы краски на игроке, то игрок считается непораженным.
5. В случае, если судья не видел момент попадания в игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным (на игрока может быть наложен штраф). Как правило, если следы краски густые, и напоминают прямое попадание, а не брызги, обтертость или след от сидения или подката на шары, то это будет считаться поражением. Решение о квалификации следов краски как поражение принимается только судьей согласно текущей игровой ситуации.
6. Во время игры, если спортсмены из разных команд были поражены практически одновременно, или если судья не может установить - кто из игроков был поражен первым, то оба этих игрока будут считаться пораженными.
7. Игрок будет считаться пораженным, если любая часть его тела или одежда и оборудование касается земли за границей поля
8. Игрок будет считаться пораженным, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.

9. Игрок будет считаться пораженным, если он потеряет маску
10. Спортсмены, замеченные в неспортивном поведении, будут объявлены пораженными и удалены с поля. А также иные штрафы и наказания могут быть применены. Под неспортивным поведением понимается следующее:
 - 10.1. несоблюдение указания судьи;
 - 10.2. умышленное избегание судьи, не позволяющее проверку на краску или наложение штрафа, полученного сокомандником. При этом удаление с поля этого игрока не будет засчитано в исполнение наложенного ранее штрафа.
 - 10.3. умышленная стрельба по судьям.
 - 10.4. умышленная стрельба по явно обозначенному пораженному игроку с целью ранить или запугать его.
 - 10.5. чрезмерная стрельба по игроку (овершутинг), превышающая разумно необходимую для его поражения.
 - 10.6. просьба произвести проверку на краску судьей, чтобы отвлечь от проверки игрокам своей команды или себя, или использование судей для определения места расположения соперников.
- 11. Спортсмены, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:**
 - 11.1. перестать играть, вести стрельбу.
 - 11.2. обозначить себя пораженным, положив руку на голову и направив ствол маркера вверх.
 - 11.3. установить маркер на предохранитель и надеть заглушку на ствол
 - 11.4. покинуть игровое поле максимально коротким путем или в направлении, указанном судьей со всем оборудованием, которое было у них на момент поражения. Спортсмены, покидающие поле не самым коротким путем, с целью скрыть от соперника свое поражение или спортсмены, не выполняющие требования судей по направлению выхода с поля, будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии, что повлечет за собой наложение соответствующих штрафов.

Удаление игрока из игры

1. Судьи выведут из игры игрока за следующие нарушения (но не ограничиваясь ими):
 - 1.1. Оскорбительные просьбы проверки на краску;
 - 1.2. Использование ненормативной лексики на поле;
 - 1.3. Отказ следовать указаниям судьи;
 - 1.4. Выход за границы поля или изменение границы поля. Выходом за границу поля считается нахождение любой части тела или оборудования игрока, а также его проекция за границей игрового поля;
 - 1.5. Следы краски на игроке и его оборудовании
 - 1.6. Неношение маски на игровом поле во время игры
 - 1.7. Намеренные выстрелы в затылок, шею и паховые области соперника
 - 1.8. Намеренные выстрелы в судей и зрителей
 - 1.9. Намеренная стрельба в упор
 - 1.10. Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля;
 - 1.11. Надевание заглушки на ствол во время игры, и иные действия, имитирующие действия пораженного игрока
 - 1.12. Затирание краски
 - 1.13. Намеренный физический контакт
 - 1.14. Поднятие и использование рассыпанных шаров на поле
 - 1.15. Обмен маркерами между игроками
2. При повторных нарушениях игроком правил возможна дисквалификация игрока или команды с соревнований

Приложение № 7
к Положению о проведении
Чемпионата по военно-тактическим видам
спорта «Рубеж»

Порядок проведения мероприятий Чемпионата по направлению «Страйкбол»

Общие положения

1. Страйкбол - командная военно-тактическая игра на честность с применением специально разработанной мягкой пневматики
2. Задача игры: команды, стартующие со своих баз, стремятся захватить флаг на базе соперника, или захватить базу соперника, или поразить членов команды соперника (в зависимости от формата соревнований). При этом спортсмены стремятся поразить как можно больше членов противоположной команды.
3. Призовые очки команда получает за взятие базы соперника, или водружение флага, или поражение членов команды соперника, а также дополнительные очки в зависимости от формата соревнований.
4. Для формата направления «Страйкбол» в Чемпионате предусмотрена стрельба только одиночными выстрелами.

Форматы игр

1. Захват Базы - цель игры захватить базу соперника, нейтральную базу (нажать на кнопку на базе соперника и нейтральной базе непораженным игроком) определенное количество раз за отведенное время. Победитель в раунде определяется по наибольшему количеству захваченных и удержанных баз. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.
2. Захват флага - цель игры захватить флаг на базе соперника и занести его на домашнюю базу. Захватывать, переносить и обмениваться флагом могут только непораженные игроки. При поражении игрока, захватившего флаг, игрок должен положить флаг на то место, где он был поражен и покинуть игровое поле. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.
3. Встречный бой - цель игры поразить (маркировать) максимальное количество игроков команды противника за заданное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

Жеребьевка, ход Чемпионата

1. Жеребьевка команд осуществляется судейской коллегией перед началом соревнований согласно времени подачи заявки на участие в Чемпионате.
2. Дальнейшее распределение команд осуществляется согласно результатам проведенных этапов Чемпионата по олимпийской системе.

Старт и окончание этапа

1. 30-ти секундная готовность объявляется за 30 секунд до начала раунда. В этот период времени спортсмены могут снять привод с предохранителя и провести проверочные выстрелы.
2. После этого дается явно слышимый сигнал десятисекундной готовности к началу этапа: объявление судей «Десять» или иной электронный сигнал.

3. Старт раунда обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличным от других звуков).
4. Команда может начать раунд в равном или меньшем составе игроков для спортивной дисциплины текущего соревнования.
5. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала старта раунда, даже если команда начала его в меньшинстве.
6. Команды меняются стартовыми базами после каждого разыгранного раунда.
7. Раунд считается официально оконченным после объявления результатов по окончании игры на поле и объявления «Конец игры» судьей. Тем не менее, спортсмены и их оборудование могут быть осмотрены до того, как они покинут поле.

Результаты раундов

1. Для формата этапа «Захват Базы» и «Захват флага» начисляются следующие очки:
 - 1.1. 5 очков за победу. Победой в этапе считается занос флага либо захват наибольшего количества баз на поле за отведенное время
 - 1.2. 0 очков за проигрыш.
 - 1.3. Предусмотрены бонусные балы (0,5 очка за каждого пораженного соперника)
 - 1.4. В случае невыполнения условий этапа победитель в каждой конкретной игре определяется путем подсчета количества непораженных игроков в течение трех раундов в каждой из команд. Бонусные баллы при этом не начисляются.
2. Для формата этапа «Встречный бой» очки начисляются в соответствии с количеством пораженных игроков соперника (1 очко за каждого пораженного соперника)

Попадания и поражения

1. Основным способом фиксации поражения игрока является визуальное наблюдение судьей за игроком и попадающими в него шарами и подтверждение судьей попадания шара в игрока в результате прямого выстрела либо подтверждение судьей заступа игрока.
2. Игрок считается пораженным, если шар, выпущенный из страйкбольного привода, непораженным игроком, попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования.
3. Если игрок поражен пораженным спортсменом команды-оппонента, этот игрок считается непораженным.
4. Во время игры, если спортсмены из разных команд были поражены практически одновременно, или если судья не может установить - кто из игроков был поражен первым, то оба этих игрока будут считаться пораженными.
5. Игрок будет считаться пораженным, если любая часть его тела или одежда и оборудование касается земли за границей поля
6. Игрок будет считаться пораженным, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.
7. Игрок будет считаться пораженным, если он потеряет маску либо защитные очки
8. Судья может не признать поражение игрока (ошибочные ощущения попадания или заступа, попадание от выстрела уже пораженного игрока, рикошет и пр.) и отменить признание игроком поражения. Тогда судья дает команду: «Игрок в игре!» - и оставляет игрока в игре.
9. 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. После этого признанный

пораженным игрок обязан обозначить себя поднятой рукой и как можно скорее покинуть игровую зону без каких-либо споров и пререканий с судьей.

10. Спортсмены, замеченные в неспортивном поведении, будут объявлены пораженными и удалены с поля. А также иные штрафы и наказания могут быть применены. Под неспортивным поведением понимается следующее:

11.5. несоблюдение указания судьи;

11.6. умышленная стрельба по судьям.

11.7. умышленная стрельба по явно обозначенному пораженному игроку с целью ранить или запугать его.

11.8. чрезмерная стрельба по игроку (овершутинг), превышающая разумно необходимую для его поражения.

12. Спортсмены, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:

12.1. перестать играть, вести стрельбу.

12.2. обозначить себя пораженным, положив руку на голову и направив дуло привода вверх.

12.3. покинуть игровое поле максимально коротким путем или в направлении, указанном судьями со всем оборудованием, которое было у них на момент поражения. Спортсмены, покидающие поле не самым коротким путем, с целью скрыть от соперника свое поражение или спортсмены, не выполняющие требования судей по направлению выхода с поля, будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии, что повлечет за собой наложение соответствующих штрафов.

12.4. Установить привод на предохранитель

Удаление игрока из игры

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

1.1. Использование ненормативной лексики на поле

1.2. Отказ следовать указаниям судьи

1.3. Выход за границы поля или изменение границы поля. Выходом за границу поля считается нахождение любой части тела или оборудования игрока, а также его проекция за границей игрового поля.

1.4. Отсутствие маски и защитных очков на игровом поле во время игры

1.5. Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля

1.6. Намеренные выстрелы в лицо, затылок, шею и паховые области соперника

1.7. Намеренные выстрелы в судей и зрителей

1.8. Намеренная стрельба в упор

1.9. Имитирование действия пораженного игрока

1.10. Намеренный физический контакт

1.11. Сбор и использование рассыпанных шаров на поле

1.12. Обмен приводов и магазинов между игроками

2. При повторных нарушениях игроком правил возможна дисквалификация игрока или команды с соревнований

Приложение № 8
к Положению о проведении
Чемпионата по военно-тактическим видам
спорта «Рубеж»

Порядок проведения мероприятий Чемпионата по направлению «Лазертаг»

Общие положения

1. Лазертаг - это командная военно-тактическая игра с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, фиксирующих попадания. Сенсоры размещаются повязках. Основным источником поражения – тагер (оружие).
2. Задача игры: команды, стартующие со своих баз, стремятся захватить и удержать контрольную точку, или захватить базу соперника, или поразить членов команды соперника (в зависимости от формата соревнований). При этом спортсмены стремятся поразить как можно больше членов противоположной команды.
3. Призовые очки команда получает за взятие базы соперника, или водружение флага, или поражение членов команды соперника, а также дополнительные очки в зависимости от формата соревнований.

Форматы игр

1. Встречный бой - цель игры поразить максимальное количество игроков команды противника за заданное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.
2. Захват базы – цель игры захватить базу соперника, нейтральную базу (произвести выстрел из тагера в верхнюю часть базы) и удержать ее определенное количество раз за отведенное время. Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.
3. Захват и удержание контрольной точки – цель игры захватить и удержать контрольную точку как можно дольше по времени (нажать на кнопку и произвести выстрел из тагера в верхнюю часть контрольной точки). Ограничение по времени 3 минуты за 1 раунд, до трех раундов.

Жеребьевка, ход Чемпионата

1. Жеребьевка команд осуществляется судейской коллегией перед началом соревнований согласно времени подачи заявки на участие в Чемпионате.
2. Дальнейшее распределение команд осуществляется согласно результатам проведенных этапов Чемпионата по олимпийской системе.

Старт и окончание этапа

1. 30-ти секундная готовность объявляется за 30 секунд до начала раунда. В этот период времени спортсмены могут снять привод с предохранителя и провести проверочные выстрелы.
2. После этого дается явно слышимый сигнал десятисекундной готовности к началу этапа: объявление судей «Десять» или иной электронный сигнал.
3. Старт раунда обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличным от других звуков).

4. Команда может начать раунд в равном или меньшем составе игроков для спортивной дисциплины текущего соревнования.

5. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала старта раунда, даже если команда начала его в меньшинстве.

6. Команды меняются стартовыми базами после каждого разыгранного раунда.

7. Раунд считается официально оконченным после объявления результатов по окончании игры на поле и объявления «Конец игры» судьей. Тем не менее, спортсмены и их оборудование могут быть осмотрены до того, как они покинут поле.

Результаты раундов

1 Для формата этапа «Захват Базы» и «Захват контрольной точки» начисляются следующие очки:

1.1. 5 очков за победу. Победой в этапе считается захват и удержание наибольшего количества баз либо контрольной точки за отведенное время.

1.2. 0 очков за проигрыш.

1.3. Предусмотрены бонусные балы (0,5 очка за каждого пораженного соперника)

2. Для формата этапа «Встречный бой» очки начисляются в соответствии с количеством пораженных игроков соперника (1 очко за каждого пораженного игрока)

Попадания и поражения

1. Основным способом фиксации поражения игрока осуществляется лазертаг-электроникой либо подтверждение судьей заступа игрока.

2. Для поражения игрока в направлении «Лазертаг» необходимо несколько попаданий в игрока.

3. Игрок будет считаться пораженным, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.

4. Игрок будет считаться пораженным, если он потеряет головную повязку или тагер

5. Спортсмены, замеченные в неспортивном поведении, будут объявлены пораженными и удалены с поля. А также иные штрафы и наказания могут быть применены. Под неспортивным поведением понимается следующее:

5.1. несоблюдение указания судьи;

5.2. сокрытие датчиков фиксации попаданий

5.3. стрельба из укрытий без упора приклада в плечо

10. Спортсмены, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:

10.1. перестать играть.

10.2. обозначить себя пораженным, положив руку на голову и направив дуло тагера вверх.

10.3. покинуть игровое поле максимально коротким путем или в направлении, указанном судьей со всем оборудованием, которое было у них на момент поражения. Спортсмены, покидающие поле не самым коротким путем, с целью скрыть от соперника свое поражение или спортсмены, не выполняющие требования судей по направлению выхода с поля, будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии, что повлечет за собой наложение соответствующих штрафов.

Удаление игрока из игры

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

2. Использование ненормативной лексики на поле

3. Отказ следовать указаниям судьи
4. Выход за границы поля или изменение границы поля. Выходом за границу поля считается нахождение любой части тела или оборудования игрока, а также его проекция за границей игрового поля.
5. Скрытие головной повязки во время игры
6. Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля
7. Потеря игрового оборудования на поле во время игры
8. Имитирование действия пораженного игрока
9. Намеренный физический контакт
10. При повторных нарушениях игроком правил возможно дисквалификация игрока или команды с соревнований