

Регламент дружеского турнира по страйкболу на чемпионский пояс BARYS среди профессиональных страйкболистов III сезона. Турнир пройдет 2*2 на карте CQB 16.03.2025.

К Турниру допускаются психически уравновешенные граждане, достигшие 18-ти лет и согласные с данными Правилами.

Игра ведется на честность и контролируется самими участниками и судьями.

1. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ЭКИПИРОВКЕ ИГРОКОВ:

1. К Турниру допускаются участники одетые и экипированные только в стиле "милитари". Игроки,

одетые в гражданское, или в стиле спидсофта могут быть не допущены турниру.

2. Допускается использование участниками любого снаряжения и экипировки из числа имеющегося в продаже или изготовленного самостоятельно.

3. Экипировка большинства игроков одной команды должна обладать визуальным единообразием элементов и расцветки, либо общей стилистической направленностью.

4. Каждый игрок обязан иметь средство защиты глаз, выдерживающее в упор выпущенный из

игрового снаряжения шар весом 0,2 гр. на скорости 172,5 м/с. В противном случае человек к

турниру не допускается.

5. Запрещено использовать символику и специфические элементы экипировки, идентифицируемые либо ассоциируемые как принадлежность любых террористических или экстремистских организаций и формирований.

6. Все игроки одной команды, должны носить верхнюю часть формы в единой командной расцветке для упрощения идентификации судьями и принадлежности игрока к команде.

2. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧА:

1. В команде 2 основных участников, и 1 запасной.
2. Перед стартом игры будет проводится хрон.
3. Каждая команда начинает игру у своей стартовой стены внутри обозначенных стартовой точки.
4. Главный судья спрашивает обе команды о готовности к игре.
5. Главный судья начинает матч с помощью звукового сигнала. С этого момента начинается отсчет времени раунда 2,30 минут.
6. Когда заканчивается 1 раунд, командам дается 60 секунд на смену стартовой точки и готовности к 2 раунду.
7. Турнир состоит из отборочного тура, в котором все зарегистрированные команды будут разделены на группы, при помощи рандмайзера.
8. Количество команд, которые пройдут отборочный тур, определится после завершения регистрации исходя из количества групп и команд в них.
9. После отборочного тура команды проходят в play off.
10. В play off начинаются матчи на вылет.

3. ЗАМЕНЫ:

1. Замены игроков разрешены между раундами.
2. Запасные игроки (1 боец) должны быть в активном составе команды и зарегистрированы для участия в мероприятии.
3. Запрещается производить замену игрока, дисквалифицированного из-за пенальти.
4. Замена с травмой: если игрок получил травму во время матча, замена разрешена после окончания раунда. Травмированному игроку не разрешается вернуться для участия в оставшейся части дня турнира.

4. СУДЬИ И ОРГАНИЗАТОРЫ:

1. Судьи следят за готовностью команд, соблюдением правил, контролируют начало и конец

раунда.

2. Судьи осуществляют подсчет результатов раундов и матча в целом.

3. За судьей остается последнее слово в любых спорах.

4. Организаторы оставляют за собой право исключить с мероприятия людей нарушающих правила

и мешающих проведению мероприятия.

5. Механика квалификационного тура:

1. Турнир будет проходить на городской карте CQV площадке.

2. Игра проходит раундами. За победу в раунде, команде присваивается 1 бал, за ничью 0,5 бала.

3. Игра проходит до 3-х баллов.

4. В общем максимально может быть 5 раунда.

5. Если по итогам раундов обе команды набрали одинаковое количество баллов - присваивается

ничья.

6. За победу в игре - 3 очка, ничья - 1 очко, проигрыш - 0 очков

7. 1 раунд длится 2,30 минуты.

8. Победа в раунде присваивается, когда команда взрывает бомбу нажав кнопку противника.

9. В случае, если все участники команды выбыли из игры, и не нажали кнопку - присваивается

ничья в раунде.

10. Места команд в группе определяются по сумме очков, набранных во всех сыгранных матчах. За

победу в матче начисляются три очка, за ничью одно очко, за поражение очки не начисляются.

11. При равенстве очков, первым критерием, будет учитываться общая количество побед и поражений.

6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРАЖЕНИЙ:

1. Выведенный из Игры при помощи игрового оружия, игрок считается «Убитым».

2. «Убитый» игрок обязан немедленно жестом, обозначить свой выход из Игры, встать и повязать

красную повязку (на голову, либо на ствол игрового оружия, при этом ствол игрового оружия

должен быть направлен вверх и ясно виден). После чего игрок, по возможности не мешая игровому процессу, должен максимально быстро и кратчайшим путем покинуть игровую территорию и прибыть в специально оговоренное место (мертвяк).

3. «Убитый» игрок на игровой территории не имеет права: передавать кому-либо своё игровое

оружие и снаряжение, вступать в разговоры с кем бы то ни было, кроме других "убитых", сообщать другим игрокам любые сведения о противнике и о ходе игры.

4. Поражением считается попадание шара в любую часть тела и снаряжения.

5. Попадание в привод не считается поражением (газовая линия и баллон не считается приводом

и попадания туда засчитываются. Кроме случаев, когда газовая линия и баллон являются приклад-

баллоном или рукоять-баллоном).

6. При обоюдной стрельбе оба игрока считаются пораженными.

7. Стрельба без вылета шара из привода не считается поражением.

8. Попадание поражающего элемента, значительно изменившего свою траекторию вследствие

столкновения с каким либо препятствием (“рикошет”) не считается поражающим и не выводит

игрока из игры.

9. Попадание поражающего элемента через тонкие ветви деревьев, траву и иные несущественные

препятствия рикошетом не являются и считаются также как и прямое

10. В случае если попал в своего-игрок считается пораженным.

11. Ограничений на дистанцию при стрельбе нет.

12. Апелляций, и жалобы подаются в течении 10 минут после завершения матча..

12.1. В случае споров, либо нарушений игрок либо команда не могут предоставить доказательства-считаются пораженными.

12.2. В случае спора между игроками/командами-спор должен решиться в течении 10’ минут.

13. Поражения без выстрела (словом, рукой и т.д.) не засчитываются.

14. Поражения страйкбольным ножом разрешены, кидать старйкбольный нож запрещено.

15. Взрыв гранатой в радиусе 5 метров открытого пространства считается поражением игрока.

16. Игроки НЕ МОГУТ голосом объявить «Поражен, АУТ» или любые другие звуковые сигналы,

чтобы объявить о своем выбывании. (Это сделано для того, чтобы мертвые игроки не могли

общаться со своей командой вскоре после поражения.)

17. Обязательно использование трассерных шаров и наличие трассерной подсветки.

17. Игрок покинувший игровую площадку до начала раунда, считается пораженным и может

вернуться в матч только со следующего раунда.

18. Игрок покинувший игровую зону до начала раунда, выбывает с этого матча. Его место может

заменить запасной игрок, либо команда будет играть в меньшинстве. *Пример: вы вышли на

площадку и обнаружили, что забыли что-то в безопасной зоне и покинули игровую зону. Судья вас

не пустит обратно в этот матч.

19. Игрок совершивший пересечение границы игровой площадки (заступ), либо мертвика считается пораженным. Запрещено касание пола/стен любой частью тела за границами площадки.

20. Пораженный игрок должен ожидать окончания раунда в зоне для пораженных игроков своей команды.

21. Между раундами игрокам дается 60 секунд, чтобы перейти на другую сторону и подготовиться. Игрок не успевший на изготовку к стартовой стене до сигнала, считается пораженным.

7. ПРИВОДА:

1. Разрешены все типы приводов (AEG, HPA, GBB, NGBB, Spring) .

2. Допуск оборудования осуществляет судьями Турнира.

3. Игроки проходят хронометрирование перед каждым туром.

4. Максимально разрешенная дульная энергия – (1.56Дж) (120 +-5 м/с шаром массой 0.2 грамма).

5. Фактический лимит может быть определен в соответствии с политикой принимающей площадки.

6. Допуск максимального веса шара до 0,25гр.

7. Разрешен только полуавтоматический (одиночный) режим стрельбы. Цикл выстрела – нажал

спуск, произошел один выстрел, отпустил спусковой крючок, выстрела не происходит.

8. Оборудование игроков, в случае сомнений, может быть индивидуально проверено судьей во

время Турнира.

9. Все привода должны иметь скобу спускового крючка.

10. Двойные или увеличенные спусковые крючки выходящие за рамки скобы спускового крючка

не допускаются.

11. Запрещены любые программные изменения контроллера стрельбы привода, влекущее за

собой отклонение от стандартного цикла выстрела (Разгон скорострельности, очередь, двойной

выстрел и т.д).

12. Разрешены только механические магазины (один магазин может вмещать максимум 190

шаров), бункерные магазины запрещены.

13.Каждый игрок может взять с собой один вид привода.

14.Каждый участник может взять с собой на игру 1 привод и 3 механических магазина, также

пистолет и 3 магазина + страйкбольный нож.

15.Также на игру разрешены гранаты, на раунд по одной гранате на бойца.

8.ХОЛОДНОЕ” ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ:

1.“Холодное” игровое оружие должно быть изготовлено и применяться с соблюдением всех мер

безопасности, исключаящих любое травматическое воздействие.

2.“Холодное” игровое снаряжение, применяющееся для поражения игрока, должно быть изготовлено из мягкого (легко гнущегося) пластика или резины и не должно иметь острых граней

или кромок. Длина “холодного” игрового оружия не должна превышать 40 см.

3.Запрещается наносить удары “холодным” игровым снаряжением в голову, шею или конечности

ниже локтя и колена.

4.Запрещается наносить колющие удары.

5.Метание “холодного” игрового оружия в игрока запрещено.

9.ПИРОТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА:

1.Сертифицированные имитационные гранаты с пирозэлементом на базе 4 и 6 корсара.

2.Все пиротехнические средства, применяемые в Турнире, должны быть промышленного производства, из числа имеющихся в свободной продаже.

3.Все типы пиротехнических средств, применяемые в Турнире должны пройти проверку перед

стартом, и быть допущены им к использованию.

4.При использовании сигнальной пиротехники должна быть исключена опасность возникновения

пожара, нанесения травм людям и ущерба имуществу. Использующий контролировать последствия инициации и запуска.

10.ЗАЩИТА ОРГАНОВ ЗРЕНИЯ И ЛИЦА:

1.На площадке, в зоне хронометража и на пристрелочных зонах необходимо постоянно носить

защитные очки или маску.

2.Нахождение на игровой площадке без защитных очков – запрещено.

11.ЗАПРЕЩЕНО:

1.Запрещены любые программные изменения контроллера стрельбы привода влекущее за собой

отклонение от стандартного цикла выстрела (разгон скорострельности, очередь, двойной выстрели т.д).

2.Запрещены двойные или бинарные спусковых крючки.

3.Запрещены штурмовые щиты.

4.Запрещены страйкбольные ножи более 40 см в длину.

5. Запрещены рации, дымовые шашки.

6. Запрещено кидать гранаты через стены.

7. Запрещено передвигать защитные баррикады и строение на карте.

8. Запрещено ведение стрельбы в не наблюдаемую зону, а также из поднятого над головой

привода (Сомалийская стрельба).

9. Запрещено фонари и ЛЦУ.

10. Дополнительные ограничения могут быть введены организаторами в зависимости от требований площадки турнира.

12. Штрафы:

1. В случае нарушения правил игроком, предупреждение выдается всей команде.

2. В случае, если пораженный игрок заговорил - команде дается предупреждение.

3. За споры с судьями во время игры - дается предупреждение.

4. За оскорбление игроков соперника - дается предупреждение.

5. Если команда набирает 2 предупреждения – присваивается техническое поражение.

6. В случае неявки команды на игру - присваивается техническое поражение без права возврата

взноса.

7. Несоблюдение всех правил, команда не будет допущена к турниру.

8. В случае попадания, если игрок не заметил намеренно или ненамеренно попадание, команде

присваивается техническое поражение.

9. Претензия с видеофиксацией принимается в течение 10 минут после завершения матча на

доказательство, что игрок продолжал играть в пораженном состоянии и это факт выведен видео

фиксацией.

10. Не своевременный старт, старт до сигнала судей или фальстарт. При первом нарушении

командой будет выставлено предупреждение. При повторном нарушении будет считаться техническое поражение.

11. Неспортивное поведение.

Регистрация на турнир 2х2

Для участия отправьте на WhatsApp 8 701 575 53 33:

- Название команды
- Имена и позывные игроков
- Номер телефона для оплаты
- Скрин чека после оплаты

Регистрация инкогнито – состав команд станет известен только на жеребьёвке!