

# Резюме игры.

Шесть игроков будут проходить через тир (хрониться) и заходить на поле до начала их запланированной игры. Три игрока из одной команды выстроятся на одной стороне поля, три игрока из другой команды выстроятся на противоположные стороны поля. Один флаг будет выбишен по середине поля - судьей. Во время, когда Главный Рефери отсчитывает до 10ти секундного предупреждения, каждый игрок должен направить ствол своего маркера на заднюю сетку на своей стороне поля, и все их тело и оборудования должно быть в END ZONE, а не на игровом поле (запрет на расстояние). Игроки могут начать за линией в любом положении, до тех пор, пока они остаются в рамках. Когда главный Рефери призывает "Game-On" или "Go Go Go", все игроки начнут двигаться вперед (во тоже время обстреливая противников) и пытаются укрыться за различными бункерами на поле. Игра будет продолжаться до тех пор, пока одна из команд захватит флаг и дотронется им (флагом) до задней стены противоположной команды или флаг пересекет противоположный END ZONE, или трех (3) минутное время истекло. Очки будут начисляться с использованием шкалы приведенной ниже:

## 100 ОЧКОВАЯ СИСТЕМА

- (1) Ликвидация = 10 очков за ликвидирование одного противоположного игрока л в ходе основного времени.
- (2) Захват Флага = 55 очков первой команде захватившей флаг.
- (3) Владение Флагом = 20 очков команде, которая будет владеть флагом в конце игры (если будет), если не произойдет захвата флага.
- (4) Живой игрок(и) = 5 пунктов за каждого живого игрока оставшегося в живых в конце игры.

Когда игрок поражен, он или она должны поднять свой маркер вверх, таким образом, свидетельствует о том, что они поражены. Пораженный игрок затем быстро направится к своему баннеру, в центре за баннером положит его / ее маркер на земле вместе с воздушным баллоном и лоудером. Ликвидированный игрок затем быстро направится к "Dead Box" команды, где он / она останется в маске до тех пор, пока игра не закончится. Игроки в " Dead Box " не имеет права подавать сигналы для игроков, судей, зрителей какими-либо словесными или невербальными методами, и не может смотреть ход игры на поле.

В случае, если две или более команд имеют одинаковое количество очков после завершения всех предварительных игр и привязаны на последнем месте для перехода в финал, каждая команда будет иметь возможность выбрать одного из членов команды состязаться в игре с одним поражением - "Внезапная смерть", для определения команды, которая пройдет вперед. В играх "Внезапной смерти" не будет использовать флаг и будет одна минута времени. Если ни один из игроков не является пораженным по истечении одной минуты, жеребьевка монетой будет определять победителя. Дополнительные раунды "Внезапной смерти" будут добавляться по мере необходимости в трех случаях и т.д. Если команда отказывается или ни одного из членов команды нельзя найти в течение 30 минут на последнюю предварительную игру, эта команда будет автоматически ниже любой / всех других команд с аналогичными количеством очков.

Лучшие четыре (4) команды будут играть в финале. Первая и четвертая команды в рейтинге будут соревноваться за место в финальном матче. Вторая и третья команды в рейтинге будут соревноваться за место в финальном матче. Решающие матчи за 1 - 4 место будут играть две лучшие команды из трех игр.

# Основные правила

Игровое поле. Игровое поле должно быть до 100 футов (30,48 м) в длину и 70 футов (21,34 м) в ширину. Проверьте форму поля для каждого события на измерения фактического размера. Игроки начнут игру за задней линией их зоны. Бункеры будут размещены по всему полю и будут, по крайней мере пять футов (1,52 м) от сетки.

Выход за границы поля. Область границы обозначены вокруг всего поля линией желтого или белого материала или краской. Косаться линии считается выходом за определенные границы поля, в которых игрок будет ликвидирован. Пересекая или касаясь задней границы в ситуациях захвата флага не будет считаться поражением. Все остальное будет считаться выходом за определенные границы. Любое место вне игрового поля должно считаться за пределами границы.

Dead BOx. Будут два Dead BOx рядом с игровым полем, за определенными границами, куда игроки должны идти, когда поражены.

Сетка. Игровое поле, область за пределами границ, и Dead BOx будут окружены сеткой. Сетка должна соответствовать стандартам ASTM F2278-03, F2184-02.

Зона безопасности для зрителей. Все поля будут иметь зону безопасности, будут обтянуты лентой не ближе чем 5 футов от сетки. Игроки и зрители будут находиться за зоной безопасности. Те лица которые решили пройти в зону безопасности, подлежат немедленному выводу с поля одним из организаторов турнира.

Осмотр поля. Любая команда участвующая в Baltic Spyder Cup 2008 может осмотреть изучать любые и все игровые поля ТОЛЬКО в день турнира, И не может каким-либо образом менять местами фигуры на поле.

Baltic Spyder Cup 2008 квалификация игроков.

Не Профессионалы, Полу-профессионалы, Open, или из 1 Дивизии - игроки будут допущены к участию в любом этапе Baltic Spyder Cup 2008. Это означает, что любой игрок участвовавший в других дивизионах в течение последних трех (3) лет (2005, 2006 или 2007) в NPPL, PSP, NXL, или Миллениум должен быть дисквалифицированы из всех этапов Baltic Spyder Cup 2008. Это правило будет строго применено в незамедлительной дисквалификации команды. Взнос за участие обратно не возвращается дисквалифицированной команде. Игроки должны иметь действительное удостоверение личности ("ID") для участия в турнире, и игроки должны быть готовы предъявить их ID в любое время на территории проведения турнира.

Роль организатора. Организатор турнира будет поставлять информацию, касающуюся вступительных взносов, график событий, включая время и место проведения совещаний по правилам, информация о гостиницах, а также страховой вэйвер для всех команд участвующих в Baltic Spyder Cup 2008. Команды должны придерживаться административных правил и постановлений, принятых организатором для того или иного этапа Baltic Spyder Cup 2008 (например, нельзя снимать, стрелять по фотографам или каким либо образом записывать игры).

Сбор капитанов. Сбор капитанов будет происходить утром в первый день Baltic Spyder Cup 2008 и так на каждом этапе. Проконсультируйтесь с организатором этапа для получения дополнительных сведений о времени и месте. Цель сбора капитанов заключается в предоставлении информации о правилах и любых обновлениях в них.

Возрастные требования. Игроки должны быть старше 10 лет. Любое несовершеннолетнее лицо в возрасте до 18 лет будет обязанно получить письменное согласие от родителей или законного опекуна.

Связь со Spyder. Не один из текущих или бывших работников Spyder / Kingman или членов их семьи не могут участвовать ни в одном из этапов Baltic Spyder Cup 2008. Не один из текущих или прошлых членов команд спонсируемых Spyder не могут участвовать ни в одном из этапов Baltic Spyder Cup 2008.

# Оборудование

## Маркера

Для участия в турнире во всех этапах должны быть использованы маркера Спайдер или лжкой другой неспортивный маркер. Все первоначальные названия маркера: текст и логотипы, должны оставаться четко видны во время каждого этапа.

### Характеристики маркера.

Игроки могут использовать единый 68-калибр для каждого этапа Спайдер турнира . Ствол каждого маркера должен быть однокомпонентным и одинарного курка, к маркерам Спайдер не относится. Игроки могут приобрести новый Spyder маркер между датой, когда они зарегистрировались на мероприятие, и фактической датой турнира. Допустимые обновление включают в себя ствол, регулятор, болт, цанга, стабилизатор, воздушная подача, и внешняя косметика. Обновленные платы будут разрешены в том случае, если они изготовлены Spyder\*ом. Все маркера во время всех этапов турнира должны работать только в полу-Автоматический режиме и не имеют права работать в других режимах, таких как: бурст, рампинг, или полный авто. Маркера действующие в полу-Автоматический режим не будут иметь ограничения по РОФ, так как выстрел происходит при каждом нажатие курка. Одно нажатие – один выстрел. Любой игрок, нарушивший эти правила будет дисквалифицирован из всего турнира, без возврата взноса.

### Курок.

Курок является передвижным рычагом или кнопкой, которая соприкоснется с пальцем. Соприкосновение с вкл/выкл не является курком. Нажатие курка требует силы пальца для каждого выстрела.

### Внешние настройки.

Электронные маркера должны быть зафиксированы в турнирном полу-авто режиме или турнирном рамп режиме. Игроку запрещается изменять двелл, дебаунс, режим стрельбы т.д. на игровое поле и во время турнира. Маркера с внешней регулировкой скорости должен быть изменены таким образом, чтобы регулирование скорости не было доступным во время игры. В зависимости от модели маркера, некоторые из них может потребоваться турнир замки или же может потребоваться несколько турнирных замков. Все регуляторы требуют турнирные замки, чтобы они не могли бы быть настоены без инструментов с воздучом или без. Турнирными замками являются устройства, используемые для блокировки или предотвращения корректировок настроек.

### Инспекция.

Маркера, подлежат проверке в любое время в течение всех этапов Спайдер турнира. Вся команда будет дисквалелифицирована, если у одного из игроков команды при проверки маркера будет обнаружено нарушение правил.

Маркер для проверки. Игроки должны сдать немедленно свои маркер по требованию любого судьи в любое время турнира, для проверки, опустив ствол вниз . Игроки не имеют права, нажимать на курок, включать или выключать, нажмите какие-либо кнопки или делать какие-либо иные движения, которые могли бы изменить какие-либо настойки маркера.

Скорость маркера . Все маркера должны быть отхронены в тире перед началом каждой игры. Маркер не может превышать максимальную скоростью в 275 футов в секунду. Во время игры, любые маркера отхронены выше 300 футов в секунду попадут под пункт нарушения, перечисленные в разделе "Штрафные санкции".

### Глушитель.

Ствол маркера может иметь нарезку, гравировку и/или отверстия, но не может быть оснащен глушителем (дополнительным модулем или интегрированным).

Стволы. Игроки могут использовать лишь один ствол на игровом поле. Ствол должен быть вкручен в маркер.

Системы обнаружения шаров. Игроки могут включать или выключать системы обнаружения шара (например, глаз и т.д.), если маркер имеет такую функцию.

### **ЗАТЫЧКИ для стволов.**

Маркера должны иметь затычки или мешочки для ствола, отвечающего стандартам ASTM, на или в стволе, в то время когда игрок с маркером или сам маркер находится в безопасной зоне, и/или зоне где не носят маски.

### Наклейки.

Наклейки на маркере и стволе ограничиваются одной 2 "на 4" наклейкой на каждой стороне маркера. Наклейка на крышке лоудера допустима. Цвета наклеек не могут содержать (защита) оранжевый цвет.

### Воздушные системы.

Только один воздушный балон (CO2 или сжатый воздух), может нести и использовать каждый игрок во время любой игры. Пораженные игроки не могут делиться своим оборудованием с "живыми" игроками.

## **Одежда**

### Защитный цвет.

Форма, лоудеры, маркера, балоны, чехлы, защита, аксессуары и т. д., игроков не могут содержать оранжевый цвет, который считается как "Защитный Цвет" для краски.

### Джерси.

Команде игроков рекомендуется надеть джерси, одного цвета и стиля. Jerseys не могут иметь черные и белые полосы или иметь дизайн, который похож на Судейские джерси.

До игры в Гранд-финале кубка Спайдер, каждый игрок из двух лучших команд получит джерси Спайдер для игры во время финального матча и после на пресс-конференции, если игроки уже не носят джерси Спайдер. В течение финальной игры любой текст или логотип Спайдер на джерси нельзя клеить или удалять.

Командам разрешено, но не обязательно носить Спайдер джерси во всех других играх турнира Спайдер. Логотипы команд и игроков, имена, цифры и лого спонсоров могут быть напечатаны на Спайдер джерси и могут оставаться там на протяжении всех игр Спайдер турнира, до тех пор, пока Спайдер текст и логотипы, остаются видимыми. Медиа будут в первую очередь направлены на команды одетые в одежду Спайдер

### Защита.

Игроки должны носить только одну пару длинных пантов, и только одну Джерси. Игроки могут носить только один слой защиты, одна пара шорт и один короткий или длинный чехол. Защита разрешена на локоти, предплечья, колени, голени, бедра и, при условии, что защита не была изменена от первоначального вида. Любая другая защита запрещена.

### Внешний вид.

Одежда на игроках должна хорошо сидеть. Джерси должны быть заправлены в шорты или харнесс игрока. Игроки не могут носить любую негабаритную одежду. Одежда игроков: брюки и джерси не должны быть грязными и рваными. Если одежда рвется в ходе игры игрок должен поменять или отремонтировать разорванную одежду до начала следующей игры. Наказанием за неповиновение будет исключение игрока из игры.

#### Головные уборы.

Игроки могут носить головные уборы для защиты головы. Головные уборы игроков не могут быть длинее, чем один дюйм ниже плеча. Игроки могут носить банданы и / или платки на голове или шее, на других частях тела ношение запрещено.

#### Перчатки.

Игроки могут носить одну пару перчаток, с или без пальцев. Перчатки могут быть с защитой.

#### Повязки.

Команде выдадут повязки, которые отличаются от повязок противоположной команды. Игроки должны повязать одну повязку на левую руку до начала игры. Повязки будут, по крайней мере, два дюйма в ширину и достаточно длинными для повязки на руку.

#### Запрещенные материалы.

Игроки не могут носить джерси и / или брюки, которые сделаны из очень звукопоглощающего материала, например войлока или шерсти, или очень мягкого или упругого, например нейлона или резины.

#### Металлические щитки.

Игроки не могут носить металлические щитки или щитки, которые могут нанести ущерб другим игрокам или повредить игровое поле (например, прокола бункера).

## **Защитное устройство**

#### Маски, линзы.

Игроки, должностные лица и любые другие лица, присутствующих на территории где необходимо носить маску (например, игровая площадка и/или тир), должны носить маску с полной защитой лица, изготовленную для игры в пейнтбол в их первоначальном виде. Линзы должны соответствовать или превышать ASTM стандарты для защиты глаз и быть в хорошем состоянии. Маски должны иметь адекватную защиту для ушей. См. стандарт ASTM F1776 .

#### Защита отдельная от одежды.

Игроки могут носить один слой защиты, на или под одеждой, защищая нижние части тела, при условии, что наполнение не было изменено от первоначального вида. Следующие защиты были одобрены для использования: (1) неопреновая защита на шею; (2) защиты предплечья и локтя; (3) защиты голени и колена; (4) защита для паха, и (5) защита груди.

#### Защита на шею.

Игроки могут носить защиту на шею, состоящую из одного слоя неопренового материала. Защита на шею должна защищать только шею и может быть максимальной ширины, но должен остаться один дюйм до ключицы. Участники Кубка Spyder, настоятельно рекомендуется использовать для защиты шеи.

## **Другое оборудование**

### Лоудеры.

Цвет лоудера или дизайн не может быть похожим на попадание или пейнтбольную кляксу. Наклейки на лоудере или других устройствах подачи шара запрещаются, за исключением одной наклейки 2 "на 4" с каждой стороны лоудера или других устройств подачи шара любого цвета, кроме оранжевого – защитного цвета. Прозрачные лоудеры запрещены. Прозрачные крышки на лоудере разрешены. Игроки не могут использовать тканевую или неопреновую защитную оболочку для лоудера .

### Баллон + мамба.

Игроки могут носить баллон с мамбой. Мамбу нельзя пускать под одеждой. Воздушные Регуляторы баллонов, должны соответствовать или превышать ASTM Стандарты.

### Тубы.

Игроки могут носить любое количество туб. Тубы не могут быть оранжевого цвета. Тубы не могут быть обклеены материалом, для использования как защиту.

### Чистка.

Игроки могут иметь несколько шомполов и / или тряпочек или губок. Игроки могут носить анти-фоговые тряпочки или спрей.

### Флаги.

Флаги будут определенного размера, чтобы игрок мог его определить и переносить.

## **Шары**

N / A

## **Запрещенного оборудования**

### Защитный цвет.

Одежда / оборудование игроков не может содержать оранжевый цвет, который считается "Защитным Цветом" для краски.

### Особенно запрещенные предметы.

Игроки не могут использовать любые звуковые устройства, коммуникационные устройства, или в любой другой форме для электронного общения. Игроки не могут носить или демонстрировать одежду или любые другие предметы с непристойным или оскорбительным, картинками, выражениями или логотипами на турнире Спайдер. Предмет для дисквалификации.

## **Пребывание в должности**

### **Судейство.**

"Судейство".

Термин "Рефери" будет включать в себя: "Ultimate Ref"; "Head Refs"; "Chrono-Refs"; "Corner Refs" "Flag Refs" и "Field Refs". На каждом игровом поле будет минимум четыре Field Refs в том числе один Head Ref.

#### Авторизация.

Все Судейство находится под прямым контролем Ultimate Ref. Только Судьи утвержденные Ultimate Refом на судейство на игровом поле или в тире могут судить на своих местах.

#### Осмотр оборудования перед игрой.

Chrono-Refs или Head Ref могут потребовать игрока поменять одежду и / или модифицировать или заменить оборудование перед началом игры, чтобы были соблюдены правила об экипировке. Игроки, которые не могут выполнить требование судьи до начала игры не будут допущены на игровое поле.

#### Проверка скорости на поле.

Проверка скорости на поле может быть сделана в любой момент на усмотрение судьи любым полевым судьей для определения скорости маркера, не превышет ли она допустимую норму. Судьи будут стремиться, проверяя скорость, минимально вмешиваясь в игру. Маркера не будут предметом для проверки скорости у Судьи после окончания игры, но может быть предложено сдать свой маркер для осмотра. Проверка скорости будет осуществляться с помощью приборов, утвержденных турниром Спайдер.

#### Проверки раскола краски.

Проверки раскола шара осуществляется судьей с целью определения, раскололся ли шар. Проверка раскола шара осуществляется Рефери, когда судья заметил, что в игрока стреляют, или когда выстрелы направлены в сторону, где находится игрок, или когда судья не может непосредственно наблюдать, когда физическое попадание шара не видно судье, или когда судью направляет к игроку другой судья.

(1) Игрок запрашивает проверку на раскол шара. Судья могут, но не обязаны выполнять проверку на раскол шара, если попросил игрок.

(2) Нейтралитет. Рефери называет игрока нейтральным будет указывать одно и тоже для всех игроков на поле. Встав за игрока, с криками, "нейтральный", и держа его / ее руку выше его/ее головы и махая полотенцем над головой и крича "нейтральный". Судейство будет прилагать все усилия для выполнения проверки на раскол шара не называя игрока нейтральным. Тем не менее, судья, по своему усмотрению, может объявлять игрока нейтральным. Игрок объявленный нейтральным не может быть исключен из игры или продолжать играть, либо членами противоположной команды или его / ее собственной командой, в то время когда игрок находится в состоянии нейтралитета. Рефери может двигать оборудования нейтрального игрока или попросить показать для проверки другие участки. Игроки не названные нейтральными могут быть поражены во время проверки.

(3) Переносчик флага.

Переносчик флага никогда не будет остановлен и объявлен нейтральным для проверки на раскол шара.

(4) Проверка трудно доступных мест.

Игрокам, которым попали в определенный участок и оно трудно доступно для проверки игроком, могут запросить проверку на раскол шара.

### **Судейские сигналы руками.**

Рефери будут пользоваться следующим сигналами:

(1) 10 секунд до Начала игры. The Head Ref сигнализирует - 10 секунд до начала игры подняв свою правую руку.

(2)-Начало игры. The Head Ref сигнализирует о начале игры опустив свою правую руку.

- (3) Поражение игрока. Рефери будет сигнализировать о поражении игрока, удерживая свою правую руку над своей головой и указывая своей левой рукой на пораженного игрока. Рефери снимет с пораженного игрока наручную повязку. Судья не может обратно вернуть игрока назвав его пораженным – сигналом руки.
- (4) Safe. Рефери сигнализирует, махая обоими руками перед собой и указывает на то, что игрок чист и продолжает игру.
- (5) Нейтралитет. Рефери сигнализирует о том, что игрок нейтральный махая белым полотенцем над головой. Рефери проверит игрока и сделает safe или объявит пораженным. Сигнал о нейтралитете на усмотрение судьи, и будет применено лишь в крайних случаях, когда трудно проверить игрока.
- (6) Один на один. Рефери сигнализирует об устранении игрока за один-на-один, с помощью сигнала Поражение игрока – первым, затем следуют движение перед собой два раза кулаками вверх и вниз. Рефери снимет с игрока наручную повязку и снова просигнализирует Один-на-один. Движение двух кулаков вверх и вниз может быть повторено в случае необходимости в течение двух-на-один и трех-на-один.
- (7) Захват Флага. Рефери сигнализирует о захвате флага подняв обе руки над своей головой и держа левое запястье правой рукой.
- (8) Конец игры и остановки. The Head Ref будет сигнализировать конец игры или остановку игры в махая обеими руками над чтобы запястия скрещивались.

Чрезвычайные ситуации. В случае чрезвычайной ситуации, Рефери обнаруживший чрезвычайную ситуацию просит о том, что все Судейство стояло на расстоянии по всему радиусу. Другие судьи на поле, немедленно остановят игру. Игровое время будет также приостановлено на срок действия чрезвычайного положения.

Общение судей. Судья могут лишь общаться в рамках правил, во время игры.

Судьи не должны:

- (1) Через действие или бездействие, сознательно показывать или скрывать места или действия игроков во время игры.
- (2) преднамеренно препятствовать прогрессу любого действия во время игры.

## **Пред-игровые Процедуры**

### **Пред-Игра**

Процедура осмотра.



Каждая команда должна пройти через проверочную, по крайней мере за 10 минут до начала игры по таблице. Проверят одежду каждого игрока и маркера будут проверены на скоростельность Нгопо-рефом в тире перед началом каждой игры.

### Проверка маркеров.

Игроки сдадут маркера Нгопо-refy, который проверит их на следующее:

- (1) Механические детали заблокированы. Винты, ствол, баллон и другие детали, которые могут увеличить или уменьшить скорость – должны быть затянуты. Любые внешние регулировки скорости закрыты или зафиксированны на месте. Ни одно из устройств, компонент или элемент, который мог бы позволить игроку увеличить скорость маркера на игровом поле, не прибегая к помощи инструментов не может присутствовать на маркере.
- (2) Электронные компоненты заблокированы. Режимы стрельбы электронных маркеров не могут быть скорректированы на поле, касается двелла, дебаунса, или баунс курка.
- (3) Клапаны. Клапаны должны быть в полностью открытом положении, клапаны или расширенные камеры не могут быть включены или выключены.
- (4) Посторонних веществ. Нельзя использовать посторонние вещества в стволе, цанге или лоудере.
- (5) Измерение скорости. Нгопо-Ref должен проверить каждый маркер, как он будет стрелять на игровом поле при максимальной скорости. Хроно-Ref будет делать минимум три выстрела над хронографом. Маркера будут проверены на скоростельность, ни один выстрел не может привышать 275 футов в секунду.

- (6) Корректировка.

Игроки, чьи маркера не прошли осмотр или проверку на скоростельность будут об этом предупреждены и будет предоставлена возможность исправить ситуацию, если позволит время. Максимальное время, предоставляемое для перестройки или замены маркера, ранее не прошедшего проверку, 5 минут, после решения судьи. Игроки, чьи маркера не прошли хронограф могут выбрать: идти на поле без маркера или засчитываться как пораженный.

- (7) Пред-Игровая зона ограниченного доступа.

Игроки которые прошли хронограф будут находиться в контролируемой зоне, прилегающем к территории проверки. Эта зона будет под контролем судьи или другого официального лица. Игроки которые прошли хронограф не могут покинуть эту зону, за исключением входа на поле с Рефери. Игроки в этой зоне не могут принимать какие-либо предметы от любого человека из вне этой зоны, за исключением зерез Хроно-Ref.

- (8) Выбор базы флага.

Команда, выигравшая по броску монеты, должна выбирать, какую базу Флага она будет защищать.

- (9) Оборудование.

В начале каждой игры команды должны нести на себе все шары, газ или воздух и оборудование, которое будет использоваться в игре..

- (10) Старые попадания.

Игроки ответственны за удаление старых попаданий, или же ими обращать внимание Field Ref до начала игрового времени, что может быть договорено в порядке, что не приведет к поражению игрока. Злоупотреблять не советуется.

# Игра

## Обзор

### Три игрока.

Максимум трем квалифицированным и зарегистрированным игрокам будет разрешено на поле играть за одну команду за игру. Никакие дополнительные игроки не могут входить на игровое поле непосредственно перед, во время или сразу же после любой игры.

#### Время.

Каждая игра будет длиться не более трех (3) минут. Две (2) минут должно быть разрешены между играми так, чтобы игроки могли собрать какое-либо оборудование и покинуть поле до начала следующей игры. Игры должны начинаться через каждые пять (5) минут.

Скоринг. Очки будут начислены и записаны по следующей шкале:

(1) Ликвидация = 10 очков за ликвидирование одного противоположного игрока л в ходе основного времени.

(2) Захват Флага = 55 очков первой команде захватившей флаг.

(3) Владение Флагом = 20 очков команде, которая будет владеть флагом в конце игры (если будет), если не произойдет захвата флага.

(4) Живой игрок(и) = 5 пунктов за каждого живого игрока оставшегося в живых в конце игры.

Максимальный балл, который команда может получить за одну игру может быть 100 очков.

#### **Старт игры**

Десяти секундное предупреждение. Главный судья на поле начнет, сказав, "Поле, снять ваши затычки и приготовьтесь к 10 секундному предупреждению". Главный судья продолжит говорить "10 секундное предупреждение через 3, 2, 1, 10 секундное предупреждение" так, чтобы каждая команда могла четко услышать это предупреждение.

Маркера. Игроки должны направить свои стволы на заднюю стену, и все их тело и оборудования должно находиться в Энд зоне, а не на игровом поле до начала игры.

Игроки должны использовать затычку до тех пор, пока либо не последует указания рефери, или 10 секундное предупреждение.

Начало игры. Главный судья даст такое предупреждение с отсчетом к готовности к 10 секундному предупреждению затем "10 секунд через три, два, один, десять секунд." После этого игра начнется главным судьей, который начнет кричать так, чтобы каждая команда могла слышать (по радио или иным образом), "Гейм-Он", или "Гоу, Гоу, Гоу".

Время. Официальная игра время будет засекает главный судья или полевой судья, но ни в коем случае время не должно засекается Флаг Refom. В случае, если игра будет прервана из-за срочной медицинской помощи, главный судья отметит время или полевой судья запишет основное время, для того чтобы отметить время.

#### **Остановки игры**

Фальш старт. В ситуации, когда имеет место фальш старт в результате судейской ошибки или недопонимания, главный судья остановит игру и начнут заново, как будто игра никогда началась.

Основания для остановки игры. Только главный судья может объявить, что игра остановлена. Игра будет прекращена только в случае чрезвычайной ситуации, опасных погодных условий, других "форс-мажорных обстоятельств" или физических стычек на игровом поле.

Процедуры. Полевой судья отметит расположения игроков в тот момент, когда игра была остановлена. После того как игра была остановлена, полевой судья убедится в том, что игроки остаются на своих местах. Судейство будет проверять всех игроков, и будет удалять игроков которые будут пораженными, во время остановки игры. Игроки не могут перезаряжать или пополнять воздух в течение этого времени. Судейство будет рассматривать последовательность событий до остановки игры. Если нужно применить штраф, он будет применен в это время. Игроки с попаданиями могут быть восстановлены в том случае, если полевое Судейство определило по своему усмотрению, что игрок был поражен в результате незаконных действий, которые непосредственно привели к остановке игры.

Рестарт игры. После решения ситуации вызвавшей остановку времени, все живые игроки

и флаги ставятся на свои позиций полевым судьей, главный судья возобновит игру, в соответствии с процедурами, указанными в Старт игры. Время возобновиться после рестарта.

### **Конец игры**

Прекращение стрельбы. Игроки не могут стрелять в следующих ситуациях: (1) инструкция от полевого судьи о прекращении огня, (2) успешно захвачен флаг, или (iii) время игры истекает.

Проверка. Все живые игроки в конце игры должен показать себя полемому судье для проведения проверки. На этот раз, полевым судья будут проверять игроков на наличие попаданий, а если таковые обнаруживаются, главный судья будет уведомлен, а также последуют надлежащие меры наказания.

Конец игры. Игра закончится только тогда, когда главный судья объявит, "Игра окончена".

### **Флаги**

Владение флагом. Игроки переносщие флаги должны нести их , так чтобы их было видно. Игроки не имеют права, пытаться скрыть или замаскировать флаг, в любом случае.

Передача флага. Флаги могут быть переданы живым игроком живому игроку.

Поражение при владении флага. Игрок, выбывший во время владения флагом, останется на поле игры, держа флаг на длине вытянутой руки на уровне глаз, что до тех пор, пока флаг не заберет другой игрок из своей или противоположной команды.

### **Захват Флага**

Остановка времени. Когда игрок касается центр-флагом задней стенки на базе противника или флаг пересекает Энд зону противника - Флаг Ref немедленно останавливает время и записывается. Флаг-Ref затем проверяет игрока владеющего флагом на попадания.

Пере-захват. Если игрок, владеющий флагом касаясь задней стенки на базе противника или переходит Энд зону, замечен с попаданием - Флаг Ref передает коллеге вновь повесить флаг. Замененный флаг сразу же будет выставлен в центре поля.

Конец игры. Если игрок, владеющий флагом касаясь задней стенки на базе противника или переходит Энд зону, без попадания, захват флага будет успешным, и игра будет объявлена оконченой.

### **Помеченый краской**

Помеченый краской. Игрок будет устранен, если он помечен краской. Игрок помечен краской при выстреле из пейнтбольного маркера любым живым игроком, включая игроков из противоположной команды или игроков из своей команды, и оставляет след от краски. Если судья не видит выстрел по игроку от живого игрока противоположной команды или от игрока из собственной команды, в независимости какое оборудование на игроке, если он обозначен краской, то игрок поражен. Если судья засвидетельствовал попадание шаром и шар оставляет меньше четверти размера, оно будет считаться попаданием. И наоборот, игрок не будет ликвидирован, если было попадание по игроку от уже пораженного игрока , или попадание по игроку или его оборудованию от другого объекта, первым попало по объекту и только потом по игроку или его оборудованию. Судейство будет вытирать кляксы или не действительные попадания на момент их проверки. Игроки играющие с попаданием, которое считается не действительным, делать это на свой страх и риск, до тех пор пока оно не будет вытерто судьей. Игроки которые находятся в движении, хотя попадание замечено в очевидных местах, которые легко поддаются проверке, немедленно обязаны остановиться. Если два противостоящих игрока попали и обозначены, то удаляется игрок, как предусмотрено в этих правилах , или если судья не может определить, какой из игроков получил попадание и обозначен первым, то оба игрока будут считаться пораженными.

Очевидные попадания. Игроки в которых попали , в очевидные места, как ожидается они немедленно просигнализируют об их поражении, объявив "Хит" или "OUT" во время поражения. Такие игроки должны затем снять их повязку и направиться прямо в зону

пораженных. Очевидными попаданиями являются те, которые находятся на заметных местах на теле или оборудовании.

Очевидные, но трудно заметные попадания при одетой маске. Игроки с очевидным попаданием в районах, которые не являются легко доступными для проверки, например, спины, должен немедленно позвать партнера по команде, который может легко проверить, является ли или нет попадание действительным. Партнеры должны реагировать немедленно, и если попадание в игрока было действительным, он должен прекратить играть, сигнализировать о его поражении и выйти с поля. Если нет доступных партнеров по команде для проверки, игрок должен немедленно просить полевого судью проверить на попадания краской.

Незаметные попадания. Незаметные попадания это те, которые попали на амуницию или тубы игрока, расположенных на спине игрока. Игроки с незаметными попаданиями будут пораженными, но к ним не будут применены штрафные санкции. Любая часть харнеса спереди и по бокам является заметной зоной.

### **Незаконная деятельность**

Продолжение игры. Игрок, который продолжает играть после того, как был помечен краской – Продолжение игры.

Продолжение игры включает, но не ограничивается ими:

- (1) Продолжает стрелять или иным образом влияет на ход игры,
- (2) продолжает двигаться, за исключением, если это связано с выходом с поля по наиболее короткому маршруту или, в направлении к Рефери,
- (3) Переговариваются, сигнализируют или иное общение, либо судье возражает против игроков или команды, за исключением того, что игрок может говорить о том, что "Хит" или "Out" или что-нибудь по этому поводу один раз,
- (4) создание препятствий для игроков или Рефери,
- (5) препятствует Рефери в проверке игрока на попадание,
- (6) разряд или дегазация маркера или обеспечение партнеров по команде патронами или оборудованием,
- (7) остается в игре при этом не пытается покинуть поле.

Freight Training. Freight Training это действие утилизации нескольких игроков которые перемещаются и действуют таким образом, чтобы пораженный игрок после того, как был отмечен краской и поражен мешают или препятствуют своевременной ликвидации других игроков на поле. Судейство позволит Freight Training, но примет меры наказания за продолжение игры пораженному игроку.

Затирание. Затирание определяется как активное и преднамеренное удаление краски с игрока, с тем чтобы избежать ликвидации или предотвращения призыва судьи .

Модификация маркера. Игроки не могут модифицировать маркер во время игры, за исключением уборки краски из ствола, лоудера, или цанги.

Зрительское вмешательство. Зрителям позволено наблюдать за игрой и мероприятием на поле, но они не могут:

- (1) давать наставления для игроков на поле,
- (2) делать замечания по поводу игры, которые могут быть услышаны игроками на поле,
- (3) иметь маркера в их владении, или
- (4) вмешивание зрителей от одной или другой команды в игровой момент, будет считаться как Продолжение игры, за что и будут наказаны соответственно.

Неспортивное поведение. Игроки будут ликвидированы, если они выражают неспортивное поведение.

Неспортивное поведение может включать в себя, но не ограничиваясь ими:

- (1) предумышленная стрельба в Судейство.
- (2) чрезмерные стрельба по пораженному игроку с намерением нанести увечья.

- (3) Запрашивать проверки у судей на попадания краской, которые отвлекают Судейство, нежели проверится самим или попросить партнера по команде.
- (4) Устно непристойно выразиться на игроков, зрителей или судей.
- (5) Кидать оборудование

## Поражения и наказания

### Оценка Штрафы

Устные предупреждения. Судейство будет выдавать устные предупреждения на местах по следующим причинам:

- (1) Первые нарушения. Первые нарушения за несоблюдение нейтральности, неправильное требование проверки на попадание краской или использование ненадлежащего языка. Устное предупреждение может быть дано за то, что в/на стволе нет затычки безопасной зоне или маркер заряжен вне игрового поля.
- (2) Игрок ушел из dead box во время игры.

**Поражение.** Судейство будет ликвидировать игроков по следующим причинам:

- (1) Попадание. Игрок помечен краской.
- (2) Заход за границу. Игрок, любая часть тела которого касается линии или выходит за пределы границы (независимо от того, границы ленты, если таковые имеются, или перемещена). Обратная граница в тех случаях, когда владеющий флагом пересекает линию, не будет ликвидирован.
- (3) Повторное нарушениях. Повторное несоблюдение нейтральности, неправильное требование проверки на попадание краской или использование ненадлежащего языка.
- (4) Сдаться. Игрок без попадания поднимает маркер над головой, или кричит "хит" или "аут", не носит наручной повязки, уходит с пораженными игроками, или иным образом создает внешний вид, что было попадание.
- (5) Неправильный старт. Ствол маркера, не указывает на заднюю стену в начале игры.
- (6) Разбрасывание оборудования или формы. Игрок разбрасывает оборудования (кроме шомпола, флага, ветошь, полные или пустые тубы), на поле более чем на пять футов от себя.
- (7) Сжатие бункеров. Игроки замеченные в изменение бункеров для получения преимуществ для уничтожения противника, как, например, затолкивание маркера или тела между двумя бункерами, сжатие бункера, наступать или прыгать на бункер, или двигать бункер по своей оси будет считаться поражением. Соприкоснуться с бункером будет разрешено, если она чрезмерно не сжимает формы или не двигается по своей оси.
- (8) Нарушение проверки. живой игрок проверяется на незамеченные попадание в конце игры.
- (9) Dead man walks запрещены, как это определено в настоящих правилах: Игроки, которые принимают такие решения, которое повлечет за собой членов команды или полевых судей считать, что игрок был поражен, но не ограничиваясь, называющий себя пораженным, пряча свои повязки, поднятие маркера выше плеч, использование затычки, выход с пораженными игроками, поворачиваясь обратно и поражая противника, будут считаться пораженными. Игроки в которых попал игрок делающий Dead man walks будет восстановлена в игре судьей, если же игрок не снял повязку с руки, иначе игрок удаляется.
- (10) Агрессивное движение во время нейтрального состояния.
- (11) Игроку попали в незаметное место.
- (12) Отказ носить маску.
- (13) Нарушение по скорострельности стрельба свыше 300 футов в секунду (FPS) и ниже

310 FPS

(14) Изменение маркера. Игроки которые замечены над изменением их маркеров в ходе игры, за исключением чистки краски из ствола, лоудера, или цанги будут немедленно удалены из игры.

#### **Один-на-один.**

наказание одна-на-один (удаление игрока совершившего нарушение и партнера по команде), можно получить за следующие нарушения:

- (1)-Продолжение игры.** Игрок, который продолжает играть после очевидных попаданий, но это никак не повлияло существенным образом на ход игры.
- (2) неповиновения.** Игрок не подчиняется непосредственно Рефери
- (3) физической агрессии.** Игрок пытается завязать физического контакта с другим человеком на поле с враждебным настроением.
- (4) Зрительское вмешательство.** Зритель, которые, как известно, связаны с командой или игроком из команды дает стратегические консультации.
- (5) Инструменты.** Игрок имеет, но не использует инструменты на игровом поле.
- (6) Нарушение по скорострельности.** Стрельба выше 310 и меньше 319 футов в секунду
- (7) Нарушение проверки.** живой игрок проверяется на незамеченные попадание в конце игры.
- (8) Тактика отвлечения.** Запрос на проверку подания краской, чтобы отвлечь Рефери от попадания по игроку или партнеру по команде.
- (9) Freight training,** применяемые за каждое нарушение

Два-на-один. Штраф два-на-один (удаление игрока совершение нарушения, и двух партнеров по команде) можно получить за следующие нарушения:

- (1)- Продолжение игры.** Игрок продолжает играть после очевидных попаданий и это повлияло существенным образом на ход игры
- (2)- Продолжение игры.** Игрок продолжает стрелять из маркера после подтверждения о поражении.
- (3) Затирание.** Игрок намеренно удаляет краску, с тем чтобы избежать ликвидации.

#### **Процедура**

Выход с поля. Пораженные игроки должны снять наручную повязку, вставить затычку в ствол и пройти непосредственно ближайшим путем к командному дед боксу, либо по направлению, которое дал полевой судья, если таковое имело место. Игроки должны оставаться в дед боксе до тех пор, пока не последует команды от Рефери. Пораженные игроки должны выйти с поля с тем оборудованием, которое было на них в момент ликвидации.

Ликвидация Последнего игрока. Если последний игрок в команде, который, играя не заметил попадание или затирался, то противоположная команда будет автоматически будут награждены за владение и захват..

Отклонение состава. Рефери будут на поле всю игру и не могут быть изменены после игры, кроме как в исключительных случаях, когда принимает участие Ultimate Ref .

#### **Отстранения, дисквалификации, штрафы**

Командная Ответственность. Команды несут ответственность за поведение каждого человека из игроков команды и их сторонников. На мероприятии будут применяться следующие штрафов, отстранения и дисквалификации.

Отстранения. Игроки могут быть отстранены от игры на три игры, шесть игр или на один год. Отстранение должно быть выполнено немедленно. Отстранения выдаются игроку команды, за которую игрок играет, что придется играть в маленьком составе, как будто игрок были исключены из всех игр этой команды в турнире, в котором было разрешено приостановить на срок такого приостановления. Отстранение игрока будет переноситься из

турнира в турнир до истечения срока.

**Отстранение на три игры.** Игроки могут быть отстранены, в результате чего команда будет играть в маленьком составе в течении трех игр, за следующие нарушения:

- (1) Вспышки гнева. Швырять оборудования (например, маску, харнесс) в неспортивное поведение.
- (2) физический контакт во время или после того, что не приводит к телесным повреждениям (например, царапины, ссадины).
- (3) словесные оскорбления. Словесно злоупотребляя к любому лицу во время или после игры.
- (4) Стрельба со скоростью 320fps или выше.
- (5) Не имея затычку для ствола безопасной зоне.
- (6) Неупакованный маркер, вне командного стола.
- (7) Незаконный Вход. Игрок покидает дед бокс, и входит снова на поле, но не стреляет.

**Отстранение на шесть игр.** Игроки могут быть отстранены, в результате чего команда будет играть в маленьком составе в течении шести игр, за следующие нарушения:

*Помимо этих наказаний, команды и игроки могут нести ответственность за убытки и вред, причиненный в соответствии с гражданским законодательством и могут быть подвергнуты преследованию в соответствии с уголовным законодательством местной юрисдикции.*

- (1) Вспышки гнева. Швырять оборудования (например, маску, харнесс) в неспортивное поведение, а главное марке или воздушную систему.
- (2) физический контакт во время или после того, что приводит к телесным повреждениям
- (3) Овер шутинг. За Овер шутинг любого другого игрока, с намерением нанести увечья.
- (4) Стрельба в Судейство.
- (5) Стрельба из дед бокса.

**Отстранение на 1 год.** Любой игрок или команда, которая нарушает, должны быть дисквалифицированы из конкурирующих в любом турнире Spyder на период до одного года с момента нарушения. Примеры нарушения правил могут привести к гражданской или уголовной ответственности включают, но не ограничиваются применением запрещенных красителей, нарушение скорострельности, и словесного или физического насилия.

**Один Ultimate Рефери должен быть назначен в каждой лиге или поле до начала игры. Ultimate Рефери должен иметь полномочия урегулировать любые / все споры, которые могут возникнуть в отношении правил / процедур, перечисленных выше.**