

«21» сентября 2023 года

**2023 год**

## Содержание

Название	Номер страницы
1. Термины и определения.	3
2. Общие положения. Дисциплина «Захват контрольных точек». Цель игры. Задача игроков.	10
3. Формирование команд. Возрастные группы. Регистрация команд на участие. Расписание отборочных игр.	12
4. Подготовка к играм. Игровое поле. Места для зрителей и технического персонала. Осмотр игрового поля. Техническое совещание.	15
5. Осмотр оборудования и игровых баз.	17
6. Ход игры. Окончание раунда. Смена сторон. Конец игры. Игровой таймаут. Технический таймаут. Овертайм.	18
7. Не исправное оборудование и замена оборудования.	20
8. Остановка игры, переигровка.	21
9. Спорные ситуации в итоговых результатах. Подписание протокола игры.	23
10. Техническое поражение.	23
11. Результат игр, очки, баллы.	24
12. Определения победителя при равном количестве очков.	24
13. Ответственность участников соревнований и зрителей. Игровые запреты. Дисциплинарные действия судьи.	25
14. Порядок наложения штрафов. Градация игровых штрафов. Долгосрочное удаление.	26
15. Протест. Процедура подачи протестов. Порядок рассмотрения протестов.	30
16. Судьи, порядок судейства.	33
17. Изменение правил.	36
18. Антидопинговая политика.	37
Рекомендуемая схема игрового поля по Лазерному бою. Дисциплина «Захват контрольных точек»	38

## 1. Термины и определения.

**1.1. Тагер (схема №1)** – игровой снаряд определенной формы имитирующий автомат, в котором используется технология поражения игроков безвредным инфракрасным лучом (Далее – ИК сигнал).

Тагер и нательное оборудование в совокупности формируют комплект игрового оборудования. (Примечание: Информация о производителе игрового оборудования и его точная модификация, настройки - указываются в положении о проведении конкретного соревнования).

К соревнованиям допускаются тагеры, имеющие беспроводной модуль для связи с нательным оборудованием, соответствующее поколение электроники, позволяющее считывать статистику с оборудования в течение соревнований, оптическую систему, позволяющую изменять настройки и характеристики инфракрасного луча.

В рамках одного соревнования должны использоваться тагеры с прошивкой одного поколения и одинаковыми излучателями.

Схема № 1



- 1 – оптическая система.
- 2 – мушка.
- 3 – кнопка перезарядки.
- 4, 7 – планка для установки дополнительного оборудования.
- 5 – целик.
- 6 – антивандальный замок для включения.
- 8 – гнездо питания.

### Технические характеристики

Масса	1 кг
Длина	70 см
Тип аккумулятора	Li+; 7,4 V; 2200 mAh
Тип зарядного устройства	Автоматическое, Li+
Время автономной работы	До 30 ч.
Оптимальная дальность стрельбы	250 м

**1.2. Нательное оборудование** – комплект оборудования, используемый совместно или раздельно с тагером. В комплект нательного оборудования входит головная повязка и жилет.

**1.3. Головная повязка** – обязательный элемент при работе с тагером, связанный с ним беспроводным соединением (далее - повязка).

Повязка в обязательном порядке:

- Имеет не менее 4-х (четырех) датчиков фиксации попадания (далее – «датчики поражения»).
- Снабжается гигиенической манжетой и креплением для плотной фиксации.

**Пример головной повязки с датчиками поражения**



**1.4. Жилет** – дополнительный элемент при работе с тагером, связанный с ним и повязкой беспроводным с соединением (далее - жилет).

Жилет в обязательном порядке:

- Имеет не менее 3-х (трех) датчиков поражения.
- Снабжается гигиенической манжетой и полуавтоматическими застёжками.

Датчики фиксации попадания (далее – «датчики поражения») электронное устройство, позволяющее принять ИК-сигнал Тагера, Аптечки или Пульта.

В случае приема ИК-сигнала Тагера, датчик подаёт однократный цветоцветовой сигнал. В случае деактивации Датчик поражения подает многократный цветоцветовой сигнал.

**Пример жилета-манишки с датчиками поражения**



**1.5. Контрольная точка** (далее – «КТ») – устройство, позволяющее игрокам заработать баллы установленным настоящими правилами способом.

Контрольная точка обладает следующими обязательными параметрами:

Высота «детской» КТ=20-25 см. (не более). Предназначено для использования возрастных групп от 7, до 14 лет.



Высота «взрослой» КТ=50-55 см. (не более). Предназначено для использования возрастных групп от 14 лет, и старше.



Световой индикатор состояния, позволяющий в явном виде определить текущий статус контрольной точки.

#### 1.5.1. Допустимые статусы КТ:

- КТ захвачена зеленым цветом – судейский цвет при старте раунда;
- КТ захвачена одной из команд – маркирована цветом захватившей команды (Красный или Синий цвет);
- КТ удержана – маркирована цветом одной из команд и сигнализирует об окончании времени удержания.

Датчик фиксации попадания инфракрасного луча, расположенный таким образом, чтобы игрок имел возможность захватить эту КТ.

КТ на поле располагаются на расстоянии не менее 150см. от края фигуры.

**1.6. Судейский цвет** - на момент старта игры все КТ имеют статус «Захвачена» судейским цветом отличным от цвета команд.

**1.7. Зона КТ** – часть игровой площадки размером не менее 50 сантиметров в диаметре, в центре которой находится КТ. Зона КТ обозначается на игровой площадке соответствующей разметкой.

**1.8. База** – укрытие, которое является стартовой точкой при начале каждой игры для всех членов команды, находящихся в игре.

**1.9. Базовая аптечка или зона возрождения** – устройство, при активации которого, игрок возобновляет здоровье и боезапас до 100%. Размещается в специально отведенном секторе игровой площадки между кромкой поля и Базой.

**1.10. Зона тренера** – не является частью игровой площадки. Выделяется соответствующей разметкой. Располагается за аптечкой, на каждой базе и шириной не более 1 м., предназначена для тренера команды (если иное не предусмотрено положением к соревнованию).

**1.11. Пит-Зона** – специально оборудованная площадка вне игрового поля, в которую приглашаются игроки для подготовки к игре. В пит-зоне Судья при командах проводит инструктаж по технике безопасности, проверяет игроков на наличие запрещенных девайсов, игровых снарядов, элементов игровой экипировки, напоминает о правилах поведения и основных игровых командах старшего полевого судьи.

Во время игры в пит-зоне, должны находиться:

- Запасной игрок, не более двух человек указанных в заявке;
- Тренер если иное не предусмотрено положением к соревнованиям;
- Игрок или игроки, удаленные по правилу 30 секунд.

Пит-Зону можно покинуть только с разрешения судьи при команде.

**1.12. Укрытие** – конструкции установленного образца, размещаемые на игровом поле согласно утвержденной схеме. Укрытия могут быть выполнены в виде объемных или плоских конструкций. Размеры и количество укрытий, их размещение на игровом поле – определяются правилами и положением к соревнованиям. Конструкции, установленные на игровом поле, могут быть самостоятельными укрытиями или в комплексе из ряда укрытий, объединённых в одно. Если укрытие собрано из нескольких элементов, эти элементы должны быть соединены таким образом, чтобы зазор между ними был минимальный или отсутствовал.

**1.13. Читинг** - действия игрока или команды, приведшие к нарушению правил игры Лазерного боя и ведущие к более выгодным условиям игры, не прописанным правилами.

**1.14. Поражение** – попадание ИК лучом по одному или нескольким датчикам поражения соперника. В случае попадания, датчик подаёт однократный светоцветовой сигнал. Попадание в игрока фиксируется нательным оборудованием, либо датчиком, расположенным в тагере.

**1.15. Время шока** – время, после попадания ИК лучом по датчикам поражения игрока противником, в течение которого он не может вести стрельбу (в том числе осуществлять захват КТ).

**1.16. Время неуязвимости** – период времени, после попадания ИК лучом по датчикам поражения игрока, в течении которого игрока невозможно поразить повторно.

**1.17. Деактивация** – обнуление количества игрового здоровья игрока. Игрок считается деактивированным в случае поражения определённое количество раз, согласно настройкам состязания. В случае деактивации, все датчики поражения подают многократный светоцветовой сигнал. В данном случае оборудование игрока автоматически блокируется, выстрелы невозможны. Деактивированный игрок должен незамедлительно вернуться на базу, с которой осуществлялся старт раунда, кратчайшим путем. Деактивированный игрок не имеет права говорить или жестами указывать на свой статус.

**1.18. Встреча** – соревнование между двумя командами на игровом поле в отведенное время (время игры) и в формате с одним или несколькими раундами. Если формат предусматривает больше одного раунда в нем могут быть один и более перерывов. При наличии двух и более раундов, второй и последующие характеризуется сменой сторон.

**1.20. Раунд** – этап одной игры (игровой встречи), который начинается по сигналу судьи и заканчивается при наступлении одной из ситуаций, описанных в данном проекте правил.

**1.21. Опасная игра (агрессивная игра)** – действия игрока, которые могут привести к физическому контакту или провоцирующие другого игрока на нарушение данных правил.

Пример:

- Имитация удара тагером по противнику;
- Стрельба или имитация стрельбы в непосредственной близости тагера от лица (головы) и других жизненно важных органов соперника или судью;
- Иные действия которые могут причинить вред здоровью судье или игрокам.
- Физическое блокирование движения соперника.

**1.22. Не спортивное поведение** – любые действия игрока или иного участника соревнований, характеризующие потерю самоконтроля в рамках игры. К ним относится, но не ограничивается перечисленным:

1.22.1. Намерение нанести удар сопернику или иному участнику соревнований;

1.22.2. Нанесение физического воздействия любому участнику соревнований;

1.22.3. Угрозы физической расправы;

1.22.4. Жесты и фразы провокационного или оскорбительного характера;

1.22.5. Экипировка игрока (игровая форма или её отдельных элементы), содержащая надписи или изображения провокационного, оскорбительного характера, а также надписи или изображения, запрещённые законодательством Российской Федерацией;

1.22.6. Любые действия или высказывания, которые могут быть в явном виде трактованы как неуважение к сопернику, судьям, зрителям и организаторам соревнования;

1.22.7. Любые действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или партнера турнира;

1.22.8. Прочие неправомерные действия. Поведение игрока должно быть безупречно и должно демонстрировать пример самоконтроля.

Любое неправомерное действие будет считаться «не спортивным поведением».

**1.23. Маркировка** - программирование оборудования игроков соответствующим цветом команды (как правило – красный и синий для команд соперников). Осуществляется судьями.

**1.24. Продолжение игры в деактивированном состоянии** – под продолжением игры в деактивированном состоянии подразумевается, но не ограничивается:

- продолжение имитации стрельбы или иное воздействие на игроков соперника;

- разговоры, подача сигналов и другая коммуникация, направленная в сторону судей, соперников, зрителей или игрокам своей команды;

- препятствие действиям игроков соперника или работы судей;

- движение игрока в противоположную сторону от своей базы или по неоптимальной траектории.

**1.25. Правило второй руки** - старт игры и ведение огня осуществляется при хвате тагера обеими руками. Одна рука находится на рукояти со спусковым крючком, вторая рука на тактической рукоятки, зоне цевья или магазина.

**1.26. Джентльменское соглашение** - Команды по умолчанию заключают джентльменское соглашение, по которому команды, выходя на игровую площадку по умолчанию договариваются о том, что стрельба в зону



возрождения игроков соперника запрещена. Однако не обязуются на деле выполнять это соглашение.

**1.27. Зауголинг** - ведение огня вслепую при невозможности быть пораженным в ответ, как один из вариантов закрытия датчиков поражения. Например, высовывание одного только оружия из-за укрытия, высовывание дула в щели между укрытиями.

**1.28. Закрытие датчиков** - умышленное или неумышленное сокрытие игроком одного или более датчиков поражения на головной повязке и/или в тагере, которое ведет к невозможности быть пораженным, в том числе:

1.28.1. Соккрытие одного или более датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей;

1.28.2. Соккрытие одного или более датчиков поражения тагером;

1.28.3. Занятие позиций и движение в наклоне тела спиной по направлению к противнику или головой от противника;

1.28.4. Стрельба из положения лежа на спине;

1.28.5. Захват КТ в наклоне головы таким образом, когда хотя бы один из датчиков поражения находятся ниже уровня плеч;

1.28.6. Соккрытие датчиков поражения от противника за укрытием без сокрытия тела при ведении стрельбы в сторону потенциального соперника;

1.28.7. Использование игроков своей команды (команды противника) для закрытия датчиков поражения;

1.28.8. Габарит тагера находится выше уровня плеч при захвате КТ.

**1.29. Самостоятельное оживление** - перезагрузка или оживление игрока вне стартовой базы и/или зоны возрождения команды не допущенным к соревнованиям девайсом.

**1.30. Умышленный физический контакт** – Умышленное физическое воздействие на любого участника, игровое оборудование или судью.

**1.31. Неумышленный физический контакт** – Физическое воздействие на любого участника, игровое оборудование (в том числе взаимное воздействие) или судью, совершенное по неосторожности.

**1.32. Рикошет** – оптическое явление, отражение ИК луча от различных поверхностей. Ограничения на использование рикошетов не накладываются.

**1.33. Настройка оборудования (прошивка)** – установка характеристик игрового комплекта (здоровье, жизнь, боезапас и т.п.), осуществляется только организаторами турнира. Изменение характеристик игрового комплекта игроками запрещено.

**1.34. Штраф** – наказание, применяемое участникам соревнования или зрителям в случае нарушения ими игровых правил.

**1.35. Штрафной балл** – мера наказания (штрафа), определяющая тяжесть наказания, применяемого к участникам соревнования в случае нарушения ими игровых правил. Штрафные баллы всегда переносятся из одного раунда в последующий в рамках одной игры.

**1.36. Голосовые предупреждения** – судья делает голосовое предупреждение при первом неподчинении указанию судьи. В случае второго голосового предупреждения игроку в ходе одного раунда судья назначает штраф.

## **2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

**Дисциплина «Захват контрольных точек». Цель игры. Задача игроков.**

2.1. Настоящий проект правил разработан Всероссийской общественной организацией развития лазерного боя «Федерация Лазертага России» (далее ВОО «ФЛР») по дисциплине «Захват контрольных точек» по виду спорта «Лазерный бой» в соответствии с международными правилами и стандартами.

2.2. Дисциплина «Захват контрольных точек» командная игра 5 на 5: две команды ведут игру на спортивно-оборудованной площадке, строго ограниченных размеров, используя при этом специальный инвентарь в виде:

2.2.1. Игрового поля (быстро возводимые фигуры), количество, расстановка по утвержденной схеме ВОО «ФЛР», а также игровое поле включает в себя, (три контрольных точки), высотой установленной по утвержденной схеме ВОО «ФЛР», (две активные базовые аптечки) расстановка по утвержденной схеме ВОО «ФЛР»), (две активные мишени) расстановка по утвержденной схеме ВОО «ФЛР».

2.2.2. Тагера имитирующего стрелковое оружие с использованием инфракрасного излучения (одинакового образца для всех участников соревновательного цикла).

2.2.3. Комплект нательного оборудования с датчиками поражения принимающими инфракрасный луч и фиксирующими попадание по игроку (одинакового образца для всех участников соревновательного цикла).

### **2.3. Цель игры.**

2.3.1. Набрать большее количество очков, чем команда противника, путем захвата и удержания Контрольных Точек (три на игровые площадки) - далее КТ, в течении заданного времени.

2.3.2. Время удержания каждой КТ = 2 минуты суммарно, в течении одного раунда.

2.3.3. Счетом игры является сумма всех КТ имеющих статус «Удержана» обеими командами по истечению одной игры/двух раундов (1 точка = 1 балл).

2.3.4. Раунд ведется на баллы. 1 контрольная точка = 1 балл.

### **2.4. Задача игроков.**

2.4.1. Перед стартом команды (5 игроков в каждой команде) находятся на своих стартовых базах с идентификационными номерами согласно командной заявке. Запасные игроки команды размещаются в Пит-Зоне.

2.4.2. На момент старта игры все КТ имеют статус «Захвачена» судейским цветом отличным от цвета команд. (Если иное не предусмотрено положением соревнования).

2.4.3. Любой не деактивированный игрок может захватить КТ цветом своей команды, выстрелом в КТ, сверху в упор.

2.4.4. КТ окрашивается цветом команды и имеют статус «Захвачена».

2.4.5. Автоматически включается таймер обратного отсчета данной команды.

2.4.6. После захвата контрольной точки игрок должен в течении 3 секунд незамедлительно покинуть обозначенную разметкой «зону КТ».

2.4.7. В момент захвата КТ участником второй команды цвет КТ изменится, и КТ начнет отсчитывать время этой команды (при этом время первой команды ставится на паузу).

2.4.8. Необходимо удержать КТ, имеющую статус «Захвачена» цветом своей команды суммарно 2 минуты игрового времени.

2.4.9. Игра считается оконченной по окончании контрольного времени для удержания, установленного на каждой КТ, в том числе, если все КТ имеют статус «Удержана» судейским цветом.

2.5. Недопустимо физическое ограничение доступа к КТ другим игрокам.

2.6. Захват КТ с нарушением - в случае, захвата КТ с нарушением действующих правил, судья незамедлительно назначает КТ предыдущий цвет с помощью электронного пульта, сообщает игроку и секретарю соревнований о нарушении. Громко сообщает цвет команды, номер игрока, проговаривает отчетливо: «Нарушение захвата контрольной точки».

2.7. В случае, когда КТ была захвачена с нарушением из положения «Судейский цвет», судья с помощью судейского пульта незамедлительно назначает КТ судейский цвет.

2.8. В случае, когда КТ была захвачена с нарушением:

2.8.1. Из положения «Судейского цвета» менее пяти секунд до истечения контрольного времени КТ, балл за удержания данной КТ командам не присваивается.

2.8.2. Из положения «Цвета соперника» менее пяти секунд до истечения контрольного времени КТ, балл за удержания данной КТ присваивается команде соперника.

2.9. По окончании игрового времени, КТ начинает мигать цветом команды, которая удержала суммарно необходимое количество времени. КТ мигающая цветом команды или судейским цветом перехватить нельзя.

2.10. Игровое время устанавливается организаторами соревнования и может меняться в зависимости от Дивизиона. Рекомендуемое время удержания КТ=2 мин.

2.11. Порядок оживления пораженных игроков от аптечки: мгновенно и неограниченно.

2.12. Порядок пополнения боеприпасов игроков от аптечки: мгновенно и неограниченно.

### **3. Формирование команды. Возрастные группы.**

#### **Регистрация команды на участие. Расписание отборочных игр.**

**3.1. Состав команды** – это сформированный состав участников, включающий как минимум пять игроков, принадлежащих к одной возрастной категории.

В состав команды входят:

- Пять основных и два запасных игрока, включая капитана команды;
- Тренер команды;
- Руководитель команды;
- Техническая группа, включающая не более трех человек.

**3.1.1. Игрок** – заявленный в состав команды в качестве игрока и удовлетворяющий требованиям возрастных категорий проводимого ВОО "ФРЛ" мероприятия.

**3.1.2. Капитан команды** – игрок, осуществляющий функции, закреплённые за ним правилами игры по Лазерному бою по соответствующему направлению в рамках, проводимых ВОО "ФРЛ" мероприятий.

**3.1.3. Тренер команды** – физическое лицо, отвечающее за тренировочный цикл или осуществляющее регулярные тренировки участников состава команды.

**3.1.4. Представитель команды** – физическое лицо, представляющее интересы команды при общении с уполномоченными представителями судейского корпуса соревнования, подачи апелляций и рассмотрения спорных ситуаций.

**3.1.5.** Допускается совмещение обязанностей Капитана с обязанностями Тренера или Руководителя команды.

**3.1.6. Техническая группа** - является частью команды и осуществляет помощь игрокам команды исключительно между раундами или играми.

Техническая группа может выходить на игровое поле только после разрешения Старшего полевого судьи. Нарушения, совершенные участниками Технической группы, могут повлечь за собой наложение штрафов на команду.

**3.1.7. Переход игроков.** На одном групповом отборочном этапе игрок может принять участие в играх в разных дивизионах, если соблюдаются следующие условия:

**3.1.7.1.** Дивизион команды выше или соответствует собственной дивизионной принадлежности.

**3.1.7.2.** Игрок не выступает за другие команды этого дивизиона на этом групповом отборочном этапе данной возрастной группы.

**3.1.8.** Игроки могут совершать неограниченное количество переходов в рамках команд своей дивизионной принадлежности или выше, но только на разных групповых отборочных этапах.

3.1.9. Если игрок выступает за две и более команд одного дивизиона на одном групповом отборочном этапе одной возрастной группы, то он будет дисквалифицирован с текущего соревнования, а также всех последующих соревнований серии во всех группах. Результаты команд, за которые выступал дисквалифицированный игрок, будут обнулены.

### **3.2. Возрастные группы.**

3.2.1. Учет формирования команды определяется только по году рождения, без учета фактического возраста игрока указанном в регламенте/положении к мероприятию.

п/п	Возрастная группа	Возраст
1.	Мальчики, девочки (до 10 лет)	7-10 лет
2.	Юноши, девушки (до 13 лет)	11-13 лет
3.	Юноши, Юниорки (до 15 лет)	14-15 лет
4.	Юниоры, Юниорки (до 17 лет)	16-17 лет
5.	Мужчины, женщины (до 21 года)	18-21 год
6.	Мужчины, женщины (до 34 лет)	22-34 год
7.	Мужчины, женщины (от 35 лет)	35+лет

3.2.2. Допустимый переход игроков по возрастным группам, при условии сохранения 60% основного состава данной возрастной группы, одним из способов:

3.2.2.1. До двух игроков из соседней младшей возрастной группы, данного дивизиона или дивизиона ниже;

3.2.2.2. До двух игроков из возрастной группы 35+, в возрастную группу 22-34 года, данного дивизиона или дивизиона выше;

3.2.2.3. В возрастную группу 22-34 года, одного игрока из соседней младшей возрастной группы, а также одного игрока из возрастной группы 35+, данного дивизиона или дивизиона ниже.

3.2.3. Исключением является возрастная группа 35+, добавление игроков с младшей возрастной группы, запрещено. Разрешено до двух игроков данной возрастной группы дивизиона ниже.

3.2.4. Допускается участие смешанных команд противоположного пола.

### **3.3. Регистрация команды на участие.**

3.3.1. Для регистрации сформированной команды нужно подать заявку установленного образца в уполномоченное подразделение ВОО «ФРЛ», например, Региональное отделение ВОО «ФРЛ» или организационный комитет мероприятия, которое проверит состав команды на соответствие требованиям мероприятия и в установленном порядке подтвердит участие команды в указанном мероприятии.

3.3.2. После получения информации о регистрации, команда официально становится участником мероприятия, проводимого ВОО «ФРЛ».

3.3.3. ВОО «ФРЛ» ежегодно проводит соревновательный цикл для выявления лучшей команды Российской Федерации по дисциплине «захват КТ».

3.3.4. Ежегодный соревновательный цикл проводится в соответствии с Регламентом, описывающим порядок организации и проведения соревновательного цикла, а также права и обязанности участников (далее – Регламент).

3.3.5. Команда, зарегистрированная в качестве участника ежегодного соревновательного цикла и получившая соответствующее подтверждение от уполномоченного подразделения ВОО «ФРЛ» становится полноправным участником данного соревновательного цикла (далее – Команда-участник).

3.3.6. Команда-участник обязана неукоснительно следовать Регламенту и соблюдать Проект правил игры по Лазерному бою дисциплине захват КТ.

**3.3.7. Команда-участник в рамках одного соревновательного цикла имеет право изменить списочный состав команды:**

3.3.7.1. От этапа к этапу, не более, чем на 40% от списочного состава команды.

3.3.7.2. От предварительной заявки к финальной заявки не более, чем на 40% от предварительной заявки.

3.3.8. Изменение списочного состава более, чем 40% допускается только в исключительных случаях, вызванных обстоятельствами непреодолимой силы.

3.3.9. Изменение списочного состава согласно п. 3.3.8 производится в соответствии с письменным обращением в свободной форме от Руководителя команды в РО «ФРЛ». Указанное обращение рассматривается председателем РО «ФРЛ» и направляется для дальнейшего рассмотрения Организаторам мероприятия, которые принимают решение о дальнейшем участии команды в соревновательном цикле.

3.3.10. Ограничения по изменению списочного состава команды в соответствии с п.3.3.6 не распространяются на Руководителя команды, Тренера или участников Технической группы.

3.3.11. ВОО «ФРЛ» оставляет за собой исключительное право в любой момент времени отстранить Команду-участника от соревновательного цикла, а также отменить все её достижения, лишить званий и наград в случае выявления фактов нарушения Регламента мероприятия, недобросовестной конкуренции в дисциплине захват КТ, а также за действия, порочащие ВОО «ФРЛ» и Российскую Федерацию.

3.3.12. Уполномоченный орган ВОО «ФРЛ» может изменять и дополнять указанное Положение в любой момент времени.

3.3.13. В случае возникновения ситуации, в явном виде не отраженной в указанном Положении, уполномоченные лица ВОО «ФРЛ» должны принять решение на основе законов и подзаконных актов Российской Федерации, а также здравого смысла и своего личного опыта проведения аналогичных соревнований.

### **3.4. Расписание отборочных игр.**

3.4.1. Организатор соревнований публикует информацию о каждом турнире не позднее, чем за 30 дней перед началом соревнования на своем официальном ресурсе.

3.4.2. В публикации должно содержаться следующие:

3.4.2.1. Место и время проведения соревнований, схемы проезда при необходимости;

3.4.2.2. Схемы игровых полей;

3.4.2.3. Форма заявки для регистрации команды и требования к заполнению;

3.4.2.4. Форматы игр, структуры игр, раундов соревнования для каждого Дивизиона.

3.4.3. Окончательное расписание для отборочных игр – игры каждой команды с ее соперниками, групп отборочного раунда, указания полей, на которых они будут играть и времени их проведения – будет опубликовано на официальном ресурсе проводящей организации и предоставлено каждой команде-участнице не позднее, чем до начала соревнований или на техническом совещании. По окончании игр результаты будут сведены в итоговую таблицу.

3.4.4. Посев команд осуществляется перед началом соревнований при составлении расписания.

## **4. Подготовка к играм.**

**Игровое поле. Места для зрителей и технического персонала.**

**Осмотр игрового поля. Техническое совещание.**

### **4.1. Игровое поле.**

4.1.1. Игровое поле должно иметь прямоугольную форму размером не менее 20x35 метров и установленными надувными защитными укрытиями любой конфигурации не менее 30 штук.

4.1.2. На каждом игровом поле должно быть 2 стартовые базы, размером не менее 2x1,5 метра.

4.1.3. Базы на одном игровом поле обозначаются цветом маркировки команд. При смене сторон во втором и последующих раундах маркировка баз не меняется.

4.1.4. Базы равноудалены от боковых границ игрового поля и располагаются на прямой линии, проходящей через центр поля. Базы могут располагаться вне игрового поля и располагаться на границе с ним.

4.1.5. Граница игрового поля должна быть четко нанесена и размещена не менее, чем в 2 метрах от зрителей.

4.1.6. Любое поле для игры в Лазерный бой должно быть огорожено сигнальной лентой либо иными оградительными мобильными конструкциями.

4.1.7. Защитные укрытия должны быть размещены не менее, чем в 1,5 метрах от границы поля. Порядок расположения укрытий должен соответствовать схеме (Приложение № 1). Укрытия должны быть расположены устойчиво и зеркально относительно центральной оси поля, проведенной между длинными сторонами поля и не иметь царапающих поверхностей.

4.1.8. Перед установкой укрытий и использованием игрового поля, игровое поле должно быть очищено от мусора и посторонних предметов.

4.1.9. Игрокам запрещается изменять расстановку поля.

4.1.10. На игровой площадке должен быть специальный инструмент для быстрого устранения неисправностей защитных укрытий и очистки поля.

4.1.11. Игровое поле должно иметь ровное покрытие. Покрытие игрового поля может быть травяным (в том числе искусственный газон), глиняно-песчаным и не иметь травмоопасных образований: рытвин, бугров, торчащих из земли предметов (корни растений, арматура и т.д.).

4.1.12. Для соответствия требованиям и стандартам поле может быть оборудовано электронными табло, управляющей консолью и громкими звуковыми сигналами.

4.1.13. Расположение точки оживления игроков в стартовой зоне не должно позволять оживлять игроков, находящихся за пределами стартовой зоны.

4.2.4. В случае если одновременного использования несколько игровых полей, то их расположение должно удовлетворять критериям пунктов 4.1. - 4.1.13.

4.2.5. Расположение игровых полей должно быть таковым, чтобы игроки на одном игровом поле не могли поразить игроков на другом игровом поле.

## **4.2. Места для зрителей и технического персонала.**

4.2.1. В непосредственной близости с игровым полем организуется штаб для технического персонала (технический специалист, врач, секретариат). Место должно иметь как минимум 2 стола, стулья и навес от дождя (при необходимости).

4.2.2. В штабе для технического персонала должна быть аптечка первой медицинской помощи.

**4.3. Осмотр игрового поля.** Игровые поля могут быть закрыты для любого вида игр. Игроки имеют право осматривать игровые поля в перерывах между играми на соревновании с разрешения Старшего полевого судьи и после объявления секретарём «игровая площадка открыта для осмотра».

**4.4. Техническое совещание.** Техническое совещание должно быть проведено не позднее, чем за 20 минут до начала первой игры соревнований.

Каждую команду представляет тренер, капитан команды или представитель. Время и место проведения технического совещания должно быть опубликовано на официальном ресурсе вместе с расписанием игр и/или на информационном стенде за 1 час до первых игр.

Цель технического совещания - донесение информации до участвующих команд через их представителей об организации, общих правилах и об иных важных моментах, касающихся их участия в соревновании.

## **На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:**

1. Дополнения и изменения к правилам и регламенту данных соревнований;



2. Расписание игр, формат игр и структура раундов соревнования;
3. Работа дополнительных служб (медицинский кабинет, технический кабинет, объекты питания и т.д.).

4.5. Перед началом игры команды занимают базы согласно расписанию.

4.6. Если название команды написано в расписании в верхней строчке, команда занимает базу, расположенную слева от судейского штаба. По умолчанию – Синяя база.

4.7. Если название команды написано в расписании в нижней строчке, команда занимает базу, расположенную справа от судейского штаба. По умолчанию – Красная база.

4.8. Первый раунд команды начинают с тех стартовых баз, как написано в расписании игр.

## **5. Осмотр оборудования и игровых баз.**

5.1. Оборудование для соревнований предоставляет организатор

5.2. Программная проверка снаряжения осуществляется судьями на предмет корректных настроек в соответствии с видом соревнований. Проверка также может быть осуществлена по инициативе игрока, если такое решение примет Старший полевой судья или Главный судья соревнований.

5.3. Если будет обнаружено оборудование с нарушениями, указанными в соответствующем разделе данных правил, оно будет отправлено на повторную «прошивку» или ремонт и заменено запасным комплектом оборудования.

5.4. Команда или отдельные игроки не имеют права использовать собственное оборудование.

5.5. Подготовка к игре осуществляется перед началом каждой встречи и включает в себя следующие действия:

5.5.1. Судья-информатор приглашает команды, участвующие во встрече, в Пит-зону согласно расписанию соревнования.

5.5.2. Полевые судьи проводят проверку готовности игровой площадки перед каждой игрой и её раундами, при необходимости, поправляют фигуры, проверяют состояние игрового поля и готовность КТ к началу игры. На момент старта игры все контрольные точки маркируются судейским цветом, (если иное не предусмотрено положением соревнования).

5.5.3. В ходе проверки каждый тагер и нательное оборудование должны быть настроены, прошиты, промаркированы в соответствии по утвержденной схеме ВОО «ФЛР».

5.5.4. Судьи при командах проводят проверку, следят за соблюдением игроками требований к составу команды и экипировке.

5.5.5. Игроки, прошедшие проверку, должны находиться в пит-зоне. Игроки, которые прошли проверку, не могут покидать эту пит-зону, кроме как для выхода на поле.

5.5.6. В пит-зоне не может находиться игровое оборудование, а также дополнительные игровые девайсы.

## **5.2. Осмотр игровых баз.**

5.2.1. Судья информатор приглашает команды на поле участвующие во встрече пройти на свои базы.

5.2.2. На каждой базе должна находиться мишень для пристрелки, которая отображает цвет команды.

5.2.3. Ответственность за пристрелку и проверку исправности оборудования лежит как на судье при командах, так и на игроке.

5.2.4. На каждой базе должна находиться активная аптечка.

5.2.5. На каждой базе может находиться только включенное оборудование (тагеры, нательное оборудование) из расчета – по одному комплекту на каждого игрока на поле и не менее двух активированных запасных комплектов, промаркированных цветом данной команд.

5.3. Игровой раунд не останавливается в случае выявления неисправности игрового оборудования (основного или запасного игрового комплекта).

5.4. В случае выхода тагера или нательного оборудования из строя в ходе игрового раунда игрок вправе использовать запасной игровой комплект на базе.

## **6. Ход игры. Окончание раунда. Смена сторон. Конец игры. Игровой таймаут. Технический таймаут. Овертайм.**

6.1. Готовность команд объявляется Судьей-информатором. Игроки проследуют на свои стартовые базы и могут взять тагеры, надеть нательное оборудование. С момента получения указанного в пункте 5.2. сигнала игрок имеет возможность убедиться в работоспособности тагера, повязки и жилета (при его наличии).

6.2. В случае выявления неисправностей оборудование до начала игры судья при команде должен заменить на исправный комплект не из числа запасных комплектов согласно пункту 7.2.

6.3. После этого дается явно слышимый сигнал тридцатисекундной готовности к началу игры: объявление Судьей-информатором «Тридцать секунд до старта» или иной электронный сигнал, описанный в положении к соревнованиям.

6.4. После этого дается явно слышимый сигнал десятисекундной готовности к началу игры: объявление Судьи-информатором «Десять секунд до старта, спиной к противнику, тагеры на базу» или иной электронный сигнал, описанный в положении к соревнованиям. Старший судья поля может голосом объявить «10 секунд».

6.5. После получения указанного сигнала до старта раунда игрок обязан занять следующее положение в Зоне разбежки:

- Положение корпуса игрока - спиной к противнику.
- Тагер удерживается согласно правилу второй руки и дулом уперт в фигуру на Базе.

6.6. Старт раунда обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличный от других звуков). Сигнал старта игры должен быть произведен при старте каждого раунда. В случае, если не используется никакая

электронная система оповещения, может быть использован свисток или другое подобное устройство.

6.7. Команда может начать раунд (игру) в равном или меньшем составе игроков для соревновательной дисциплины спортивный-лазертаг текущего турнира.

6.8. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала «10 секунд до старта», даже если команда начала в меньшинстве.

Любой свободный игрок, находящийся в заявке команды может заменить основного игрока, в любое время в течение турнира. Замена происходит перед началом раунда. Игрока, удаленного за умышленный физический контакт заменить на текущую игру нельзя.

### **6.9. Окончание раунда.**

Окончание раунда наступает, если произошла любая из следующих ситуаций:

6.9.1. Все контрольные точки на игровом поле имеют статус «Удержана»;

6.9.2. В случае добровольного признания поражения одной из команд;

6.9.3. Закончилось время, отведенное на данную раунд (игру).

### **6.10. Смена сторон.**

По окончании первого раунда осуществляется смена игровых сторон.

6.11. Игроки команд участников проходят на противоположную от своей стартовой базы сторону и готовятся к началу следующего раунда, согласно п.6.3. настоящих правил.

6.12. Между раундами допускается смена игрового оборудования, если это предусмотрено положением к мероприятию или с разрешения Главного судьи. В случае смены игрового оборудования, цвет команды не меняется, команды-участники игры действуют следующим образом:

6.12.1. По окончании раунда, команда возвращается на свою базу, снимает комплект игрового оборудования и оставляет его на базе;

6.12.2. Перемещается на противоположную сторону и экипируется комплектом игрового оборудования команды соперника, находящегося там;

6.12.3. Готовится к началу следующего раунда, согласно п. 6.3. настоящих правил.

### **6.13. Конец игры.**

После объявления команды Старшим полевым судьей «Конец игры», игра считается официально оконченной.

### **6.14. Игровой таймаут.**

6.14.1. Каждая команда может воспользоваться одним одноминутным таймаутом в течение игры между раундами.

6.14.2. Просьба о таймауте может быть выполнена назначенным тренером команды в адрес Старшего полевого судьи. Тренер команды должен громко произнести название команды и просьбу о тайм-ауте Старшему судье.

6.14.3. Таймаут нельзя взять меньше чем за 10 секунд до старта раунда.

6.14.4. Команды могут использовать свои таймауты в один и тот же перерыв между раундами.

### **6.15. Технический таймаут.**

6.15.1. Технический тайм-аут может быть применен техническим персоналом соревнования или Старшим Полевым судьей по техническим причинам.

6.15.2. Технический таймаут может длиться необходимое время, для устранения технических неполадок на поле обслуживающим персоналом.

6.15.3. Если технический таймаут потребовался в промежуток за 10 секунд до начала игры, по окончании ремонтных работ, отсчет времени начнется автоматически с «10 секунд до старта».

### **6.16. Овертайм.**

6.16.1. Овертайм проводится только в играх раундов «плей-офф».

6.16.2. Если какой-либо игре в раунде «плей-офф» по истечении основного времени заканчивается ничьей, то овертайм определит победителя игры.

6.16.3. Команды начинают овертайм со стороны поля, где расположена их пит-зона.

6.16.4. Овертайм состоит из двух раундов, со сменой сторон.

6.16.5. Овертайм ведется на три КТ (время удержания) КТ=2 мин.

6.16.6. Завершение раунда: первая из трёх КТ имеет статус «Удержана», любой из команд.

6.16.7. Показатель победы: сумма времени удержания двух удержанных КТ в двух раундах.

## **7. Не исправное оборудование и замена оборудования.**

7.1. В случае выхода оборудования из строя организатор обязан предоставить ему замену, согласно списку допустимого оборудования.

7.2. Игровой комплект (тагер, головная повязка, жилет) признается неработающим в случае наличия одной из следующих неисправностей:

7.2.1. При выстреле соперник не получает урона;

7.2.2. При нажатии на спусковой крючок не происходит выстрела;

7.2.3. При нажатии на кнопку перезарядки оружие не перезаряжается;

7.2.4. Разряжен аккумулятор Тагера;

7.2.5. Тагер прошит цветом команды соперника;

7.2.6. Настройки тагера не соответствуют регламенту и положению соревнований;

7.2.7. В тагере не функционирует звуковой динамик;

7.2.7. В головной повязке и/или жилете не работает один или несколько датчиков поражения.

7.3. В случае выхода Тагера, нательного оборудования из строя в процессе игры, игрок должен:

7.3.1. Вернуться на свою стартовую базу;

- 7.3.2. Снять и отложить не работающий комплект;
- 7.3.3. Самостоятельно одеть запасной комплект;
- 7.3.4. Возродится от аптечки, приступить к игре.

## **8. Остановка игры, переигровка.**

8.1. Остановка игры, переигровка происходит только в чрезвычайных ситуациях.

**8.2. Опасных погодных условиях, Стихийных бедствиях раунд останавливается, переигровка раунда назначается;**

8.2.1. Если на момент остановки игры КТ не имеют статуса «Удержана», раунд переигрывается полностью;

8.2.2. Если на момент остановки игры КТ (одна или две) имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью с сохранением набранных баллов.

Пример:

Команда «А» получала два балла. При переигровке набрала ноль баллов. Итоговый счёт раунда – 2/1 в пользу команды «А».

Для того, чтобы команда «А» набрала три балла, ей необходимо удержать три КТ.

**8.3. При Травме игрока раунд останавливается, производится замена на запасного игрока, указанного в заявке (в случае отсутствия запасного игрока, команда имеет право продолжить раунд в меньшинстве).**

Переигровка раунда/игры назначается:

8.3.1. Если на момент остановки игры КТ не имеют статуса «Удержана», раунд переигрывается полностью;

8.3.2. Если на момент остановки игры КТ (одна или две) имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью с сохранением набранных баллов.

Пример:

Команда «А» получала два балла. При переигровке набрала ноль баллов. Итоговый счёт раунда – 2/1 в пользу команды «А».

Для того, чтобы команда «А» набрала три балла, ей необходимо удержать три КТ.

**8.4. При умышленном физическом контакте на игровом поле, раунд останавливается. Игрок совершивший нарушения дисквалифицируется на срок по решению судейской коллегии. Команда лишается права замены запасного игрока до конца игры (команда играет в меньшинстве).**

Переигровка раунда назначается:

8.4.1. Если на момент остановки игры КТ не имеют статуса «Удержана», раунд переигрывается полностью;

8.4.2. Если на момент остановки игры КТ (одна или две) имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью с сохранением набранных баллов.

Пример:

Команда «А» получала два балла. При переигровке набрала ноль баллов. Итоговый счёт раунда – 2/1 в пользу команды «А».

Для того, чтобы команда «А» набрала три балла, ей необходимо удержать три КТ.

**8.5. В случае неисправности ТРЕХ игровых комплектов и более, игра останавливается, устраняются недостатки и раунд переигрывается.**

8.5.1. Если на момент остановки игры КТ не имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью;

8.5.2. Если на момент остановки игры КТ (одна или две) имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью с сохранением набранных баллов.

Пример:

Команда «А» получала два балла. При переигровке набрала ноль баллов. Итоговый счёт раунда – 2/1 в пользу команды «А».

Для того, чтобы команда «А» набрала три балла, ей необходимо удержать три КТ.

**8.6. В случае неисправности одной и более КТ раунд останавливается, неисправности устраняются и раунд переигрывается. Любая не корректная работа КТ, не предусмотренная проектом правил или положением к соревнованиям считается неисправностью.**

8.6.1. Если на момент остановки игры КТ не имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью;

8.6.2. Если на момент остановки игры КТ (одна или две) имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью с сохранением набранных баллов.

Пример:

Команда «А» получала два балла. При переигровке набрала ноль баллов. Итоговый счёт раунда – 2/1 в пользу команды «А».

Для того, чтобы команда «А» набрала три балла, ей необходимо удержать три КТ.

**8.7. В случае неисправности одной и более аптек раунд останавливается, неисправности устраняются и раунд переигрывается.**

8.7.1. Если на момент остановки игры КТ не имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью;

8.7.2. Если на момент остановки игры КТ (одна или две) имеют статус «Удержана», раунд переигрывается полностью с сохранением набранных баллов.

Пример:

Команда «А» получала два балла. При переигровке набрала ноль баллов. Итоговый счёт раунда – 2/1 в пользу команды «А».

Для того, чтобы команда «А» набрала три балла, ей необходимо удержать три КТ.

## **9. Спорные ситуации в итоговых результатах. Подписание протокола игры.**

9.1. Спорные ситуации решаются Старшим полевым судьёй только с капитанами команд.

9.2. В случае необходимости разрешения «спорной» ситуации, капитан команды может с разрешения Старшего полевого судьи пригласить игрока, заявляющего о данной ситуации и тренера команды.

9.3. Старший полевой судья может пригласить для консультации судью, который находился в непосредственной близости от места возникновения данной ситуации или был ее свидетелем.

9.4. Решение спорной ситуации может привести к переигровке раунда или игры в целом.

### **9.5. Подписание протокола игры.**

9.5.1. Протоколы игры ведет и заполняет любой судья. Судья обязан показать протокол игры капитанам каждой команды по завершении матча.

9.5.2. Капитаны обеих команд должны подписать протокол игры, если иное не предусмотрено регламентом и/или положением.

9.5.3. Капитан команды подписывает протокол, в случае согласия с результатами, внесенными в него. Подписанный капитанами обеих команд протокол не может быть изменен, кроме случаев обнаружения в протоколе вычислительных ошибок.

9.5.4. Исправление в протоколе игры обязательно подписывается Старшим полевым судьёй («Исправленному верить», подпись, фамилия и инициалы), кроме случаев, когда исправление касается объективных математических ошибок.

9.5.5. При отказе подписания протокола капитан команды должен кратко, понятно и весомерно обосновать свой отказ.

9.5.6. Если один или два капитана команд не согласны с результатами, внесенными в протокол игры и отказываются его подписывать, Старший полевой судья в праве внести исправления и/или утвердить протокол самолично.

9.5.7. В исключительных случаях Старший полевой судья может пригласить Главного судью соревнования для принятия окончательного решения.

## **10. Техническое поражение.**

### **10.1. Техническое поражение присуждается команде в случае:**

10.1.1. Команда не вышла на поле в начале любого своего Раунда;

10.1.2. Команда в день турнира не прошла регистрацию установленным организатором способом;

10.1.3. Команда сняла своё участие в турнире позднее, чем за 1 сутки до соревнования.

10.2. В случае, когда обе команды отказываются выходить на поле - техническое поражение присуждается обоим командам.

10.2.1. Команда, которая согласно расписания должна была играть с командой, получившей техническое поражение, получает максимальное количество баллов и максимальную разницу между выигранными и проигранными раундами в зависимости от формата. Команда с техническим поражением получает противоположные баллы этому результату.

10.3. После объявления технического поражения команды, данная игра не переносится в расписании, а счет не может быть изменен. Исключение имеют случаи, когда команда пропустила игру по вине организаторов и текущий этап игр еще не окончен.

10.4. Расписание игр может быть скорректировано в связи с техническим поражением одной из команд.

10.5. Внесение изменений в расписание, вызванное техническим поражением одной из команд, не может служить причиной технического поражения команды, игра которой стоит следующей в расписании, до времени, первоначально указанном в расписании соревнования.

## **11. Результат игр, очки, баллы.**

11.1. Результатом игры является начисление очков каждой команде по системе: победа/ничья/поражение. Команде присуждается следующее количество очков за игру:

**Победа – 3 очка**

**Ничья – 1 очко**

**Поражение – 0 очков**

11.2. Счетом игры является количество удержанных точек обеими командами по истечению одной игры/двух раундов (1 точка = 1 балл). Счет игры необходим для подсчета баланса разницы победных и проигранных КТ.

11.3. Баллы начисляются в конце каждого раунда Старшим полевым судьей. Если по окончании времени раунда КТ не имеет статуса «Удержано» одной из команд, то баллы за данную КТ не присуждаются.

11.4. Количество очков каждой команды вычисляется путем суммирования всех очков, заработанных в ходе всех игр группового этапа или круговой системы «каждый с каждым».

## **12. Определения победителя при равном количестве очков.**

12.1. Правило определения победителя при равном количестве очков будет применяться до тех пор, пока одна из команд, набравших одинаковое количество очков с другими командами-участницами в отборочном раунде, не выигрывает по перечисленным ниже критериям, или если одна из команд не уступает остальным по этим критериям.

12.2. При равном количестве очков двух или более команд в групповом этапе или круговой системе «каждый с каждым», учитывается в порядке убывания значимости:



12.2.1. По победе в личной встрече команд, набравших одинаковое количество очков, затем;

12.2.2. По количеству выигранных игр в групповом этапе, затем;

12.2.3. По общему количеству КТ всех игр группового этапа или круговой системы.

12.3. При равном показателе баланса всех выше перечисленных критериях группового этапа или круговой системы, назначается дополнительная игра, по системе «Овертайм».

12.4. При равном количестве баллов (КТ) двух команд в игре на стадии плей-офф назначается дополнительная игра для выявления победителя «Овертайм».

### **13. Ответственность участников соревнований и зрителей.**

#### **Игровые запреты. Дисциплинарные действия судьи.**

#### **13.1. Ответственность участников соревнования и зрителей.**

13.1.1. Команда несет ответственность за поведение всех участников, находящихся в заявке команды (включая спортсменов и пит-команду) и болельщиков, прямо или косвенно заинтересованных в результатах соревнования. Тяжесть наказания команды определяется в соответствии с указанными правилами, либо по решению Главного судьи соревнования вплоть до дисквалификации команды.

13.1.2. Участники обязаны знать и строго следовать Положению о проводимом соревновании, а также знать и неукоснительно соблюдать указанные правила игры в Лазерный бой.

13.1.3. Любой зритель, проявляющий неспортивное поведение в сторону любого участника соревнований, будет обязан покинуть место проведения соревнований.

13.1.4. Зрителям запрещается общаться с игроками и судьями, подавать сигналы или вмешиваться в игру любым способом. В данном случае, но не ограничиваясь, на зрителя может быть наложено наказание от предупреждения до удаления с места проведения соревнований.

13.1.5. В случае возникновения подозрений о воздействии зрителей на ход игры, по решению Главного судьи соревнования все зрители могут быть удалены из игрового зала или перемещены на расстояние, позволяющее провести игры без их вмешательства.

#### **13.2. Игровые запреты.**

13.2.1. В любой момент игрового времени запрещено закрытие одного или более датчиков поражения.

13.2.2. Сокрытие одного или более датчиков рукой, частями тела или любым материалом, мешающим прохождению ИК-лучей.

13.2.3. Сокрытие одного или более датчиков поражения Тагером.

13.2.4. Маркировка Контрольной Точки в наклоне головы от противника таким образом, когда датчики поражения находятся ниже уровня плеч.

13.2.5. Самостоятельное оживление - перезагрузка или воскрешение оружия в бою (с помощью пульта/аптечки) вне специально оговоренной зоны.

13.2.6. Нарушение границ игрового поля (заступ за ограничительную линию) во время игры для игрока команды и границ специально отведенной зоны для тренера.

13.2.7. Умышленный физический контакт – умышленное физическое воздействие на игрока противоположной команды или судью.

13.2.8. Неумышленный физический контакт – физическое воздействие на игрока противоположной команды или судью, совершенное по неосторожности.

13.2.9. Опасная игра – действия игрока, которые могут привести к физическому контакту или провоцирующие другого игрока на нарушение данных правил.

13.2.10. Умышленная блокировка траектории движения игрока противоположной команды, в случае если он осуществляет маркировку или попытку маркировки КТ.

13.2.11. Движение деактивированного игрока в сторону отличную от расположения его Базы.

**13.3. Судья имеет право применить к игроку следующие дисциплинарные действия:**

13.3.1. Голосовое предупреждение.

13.3.2. Наложить штраф.

13.3.3. Удалить на 30 секунд.

13.3.4. Применить долгосрочное удаление.

## **14. Порядок наложения штрафов.**

### **Градация игровых штрафов. Долгосрочное удаление.**

#### **14.1. Порядок наложения штрафов.**

Старший полевой судья может инициировать удаление игрока с игрового поля, а также любое лицо соревнования за пределами поля может обратиться к Главному судье соревнований для удаления участника соревнований, который нарушил правила.

14.1.1. Штрафные баллы, полученные игроком или игроками в первом раунде, переносятся в следующие раунды текущей игры.

14.1.2. Игрок, получивший суммарно три штрафных балла в рамках игры или раунда, удаляется на 30 секунд (отсчёт штрафного времени идёт с момента прибытия игрока к судье в Пит-Зону). В случае, если игроку назначается более трёх штрафных баллов, только три штрафных балла обнуляются по истечении штрафного времени.

14.1.3. Судья информатор в микрофон чётко проговаривает цвет, номер игрока или игроков, получивших удаление.

14.1.4. Игрок или игроки, получившие удаление в ходе раунда обязаны кратчайшим путём покинуть игровую площадку и прибыть в свою Пит - зону.

14.1.5. На момент удаления игроку запрещается любая жестикуляция, разговоры с игроками на игровой площадке, стрельба, а также имитация стрельбы.

14.1.6. Судья при командах, обязан зафиксировать время каждого удалённого игрока на момент прибытия Пит – зону секундомером.

14.1.7. Судья при командах, по истечению штрафного времени обязан уведомить игрока о выходе на игровое поле.

14.1.8. После завершения штрафного времени и только с разрешения судьи при командах игрок обязан:

14.1.8.1. Прибыть на свою стартовую базу.

14.1.8.2. Возродиться от аптечки.

14.1.8.3. Приступить к игре.

14.1.9. Если по завершению первого раунда, штрафное время удалённого игрока не закончено, то судья при командах фиксирует остаток удалённого времени в протокол игры.

14.1.10. Замена игрока, отбывающего штрафное время запрещено.

14.1.11. Остаток удалённого времени переносится во второй раунд.

14.1.12. Три штрафных балла игрока/игроков после удаления обнуляются.

14.1.13. Все нарушения вносятся в протокол игры. Протокол игры ведётся в единственном экземпляре.

## **14.2. Градация игровых штрафов.**

**14.2.1. За нарушения следующих игровых правил участникам соревнования начисляется один штрафной балл:**

14.2.1.1. Выход за границы поля игроком во время игры.

14.2.1.2. Опасная игра – действия игрока, которые могут привести к физическому контакту или провоцирующие другого игрока на нарушение данных правил.

14.2.1.3. Изменение границы поля игроком во время игры.

14.2.1.4. Фальстарт: нет касания тагером стартовой базы до звукового сигнала начала игры.

14.2.1.5. Фальстарт: по правилу второй руки до звукового сигнала начала игры.

14.2.1.6. Стрельба при хвате тагера одной рукой.

14.2.1.7. Изменение конфигурации игрового поля. В конфигурацию игрового поля входят укрытия и игровые девайсы.

14.2.1.8. Нахождение игрока в соединительном стыке между двух соединённых укрытий.

14.2.1.9. Разговор или иная коммуникация деактивированного игрока.

14.2.1.10. Закрытие или сокрытие одного, или несколько датчиков поражения экипировкой, оборудованием или частями тела при стрельбе по противнику.

14.2.1.11. Закрытие или сокрытие одного, или несколько датчиков поражения экипировкой, оборудованием или частями тела при перемещении по игровой площадке не деактивированного игрока.

14.2.1.12. Стрельба с нарушением «Правила второй руки».

14.2.1.13. Нахождение в зоне Контрольной точки более трех секунд игрового времени.

14.2.1.14. Нецензурные высказывания во время проведения соревнования.

14.2.1.15. Продолжение игры в деактивированном состоянии.

В случае, если судья посчитает конкретный случай продолжения игры в деактивированном состоянии существенно повлиявшим на ход игры и давшим преимущество команде деактивированного игрока перед соперником, штрафом за это будет являться удаление игрока до конца игры и назначение 3 штрафных баллов.

14.2.1.16. В случае неподчинения голосовому предупреждению судьи, при повторном голосовом предупреждении игроку в ходе одного раунда.

14.2.1.17. Нахождение игрока на игровом поле без манишки с номером игрока или её аналогом. В данном случае игрок должен надеть манишку или её аналог надлежащим образом и выполнить процедуру старта игры с команды «10 секунд до старта».

14.2.1.18. Опасная игра (агрессивная игра).

14.2.1.19. Разговор с судьей во время игры.

14.2.1.20. Движение деактивированного игрока в противоположную сторону от своей базы или по неоптимальной траектории после устного предупреждения судьи.

**14.2.2. За нарушения следующих игровых правил участникам соревнования начисляется два штрафных балла:**

**14.2.2.1. Маркировка контрольной точки с нарушениями:**

- Закрытие датчиков поражения при захвате КТ.
- Захват контрольной точки с хватом тагера одной рукой.
- Захват контрольной точки с нарушением правила второй руки.

14.2.2.2. «Неумышленный физический контакт» - наказываются игрок или игроки (при взаимном воздействии).

14.2.2.3. Умышленное касание контрольной точки.

14.2.2.4. Систематические обращения к судейской бригаде с требованием зафиксировать нарушения правил командой противника наказываются двумя баллами, повторное аналогичное нарушение, по решению Старшего полевого судьи, наказывается удалением с текущей встречи.

**14.3.1. За нарушения следующих игровых правил участникам соревнования начисляется три штрафных балла:**

14.3.1.1. Нарушение требований к экипировке игрока;

14.3.1.2. Нахождение на игровой площадке без головной повязки и/или тагера;

14.3.1.3. Использование головной повязки вне связки с тагером (в том числе после смены оборудования на запасной комплект);

14.3.1.4. Умышленное выключение головной Повязки во время игры;

14.3.1.5. Использование Аптечки для возрождения игроков своей команды, находящихся вне Зоны возрождения;

14.3.1.6. Умышленное возрождение на аптечке противника.

**14.4. Долгосрочное удаление, дисквалификация команды – это удаление игрока или команды более, чем на одну встречу.**

**14.4.1. Долгосрочное удаление применяется за:**

14.4.1.1. «Умышленный физический контакт». К игроку также могут быть применены иные меры наказания (удаление с соревнования, серии соревнований).

14.4.1.2. Договорной матч. В случае обнаружения сговора команд-оппонентов о счете игры. Данные команды дисквалифицируются с этапа соревнований, а все игроки команды, в соответствии с поданной заявкой отстраняются от оставшихся игр соревнования. Баллы команд, набранные на данном соревновании, обнуляются.

14.4.1.3. Неспортивное поведение – любые действия игрока, характеризующие потерю самоконтроля. **К неспортивному поведению относится, но не ограничивается, следующее:**

14.4.1.3.1. Умышленное нанесение телесных повреждений любой степени тяжести участникам соревнования.

14.4.1.3.2. Угрозы физической расправы.

14.4.1.3.3. Жесты и фразы провокационного или оскорбительного характера.

14.4.1.3.4. Экипировка игрока (игровая форма или её отдельных элементы) содержащая надписи или изображения провокационного, или оскорбительного характера.

14.4.1.3.5. Действия или высказывания, которые могут быть в явном виде трактованы как неуважение к сопернику, судьям, зрителям и организаторам соревнования.

14.4.1.3.6. Действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или партнера турнира.

14.4.1.3.7. Изменение настроек тагера.

14.4.1.3.8. Появление на поле в состоянии опьянения наказывается запретом посещения всех этапов соревнования.

14.4.1.3.9. Использование любых дополнительных устройств или игрового оборудования, за исключением предоставленных организаторами.

14.4.1.3.10. Преднамеренный физический контакт с официальным лицом соревнования.

14.4.1.3.11. Выход на поле игрока удалённого или не играющего с целью повлиять на ход игры наказывается удалением с этапа соревнований.

14.5. Игрок, получивший долгосрочное удаление, должен покинуть этап соревнований, а также не может присутствовать на любом официальном соревновании до окончания срока удаления, и может быть удален по решению дисциплинарного комитета.

14.6. Игрок, который получил удаление, должен отдать свой бэйдж или его аналог, при наличии, Главному судье соревнований.

14.7. Все дисквалификации, наложенные в рамках одного официального соревнования, распространяются на все остальные официальные соревнования и серии.

14.8. Все нарушения, являющиеся достаточно серьезными, могут быть рассмотрены Дисциплинарным Комитетом ВОО «ФЛР» для принятия решения о необходимых дальнейших действиях.

14.9. Только Главный судья соревнований может дисквалифицировать команду. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья поля или организатор соревнования.

14.10. Команда, дисквалифицированная с соревнований, теряет все баллы, набранные на нем, без возврата оплаченного вступительного взноса.

14.11. Команды и игроки, принимающие участие в соревнованиях, не должны осуществлять действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора или партнера турнира.

14.12. Знание и понимание правил игры является ответственностью игроков и всех участников. Участие в соревновании является согласием с данными Правилами.

14.13. Если значение любой из частей данных Правил не ясно, то наиболее простая и соответствующая основным положениям Правил интерпретация будет считаться правильной. Пробелы в правилах не являются лазейкой.

14.14. В случае, когда приводятся примеры — они не являются суммой всех возможных вариантов, а лишь демонстрируют пример.

14.15. ВОО «ФЛР» призывает всех игроков, участвующих в соревнованиях, ответственно относиться к Лазерному бою.

14.16. Разговаривая с людьми, игроки должны хорошо и уважительно отзываться о Лазерном бое.

14.17. Игроки должны уважать и соблюдать федеральные и региональные законы.

#### **14.18. Во время проведения турнира игроку запрещается:**

14.18.1. Беспокоить кого-либо или угрожать кому-либо (в том числе зрителям и обслуживающему персоналу).

14.18.2. Провоцировать потасовки или другие формы насилия.

14.18.3. Носить или показывать неприличные изображения, слова, эмблемы.

14.18.4. Намеренно наносить ущерб или разрушать частную собственность.

14.18.5. Участвовать в любых других криминальных, опасных или наносящих ущерб действиях, которые могут представить лазертаг в негативном свете.

### **15. Протест. Процедура подачи протестов.**

#### **Порядок рассмотрения протестов.**

15.1. Протест может подаваться в письменном виде, до фактической публикации предварительных результатов текущего раунда соревнований, а также в момент возникновения спорной ситуации. Протест может быть подан только представителем команды и должен быть подписан игроком или капитаном команды, от имени которого действует представитель.

15.2. Протесты рассматриваются комиссией, которая состоит из главного судьи, главного секретаря и старшего полевого судьи.

15.3. Комиссия должна рассмотреть протест в течение 10 минут с момента поступления протеста.

15.4. Принятые решения по протесту должны быть подписаны главным судьей соревнований и опубликованы на информационном стенде не позднее чем через 45 минут после поступления протеста.

15.5. Протесты на официальные результаты тура, которые опубликованы на информационном стенде и подписаны главным судьей, не принимаются к рассмотрению.

15.6. Не принимаются к рассмотрению любые протесты относительно оценки результатов иных лиц, кроме тех, кем подписан протест.

15.7. Протест может быть отозван представителем в любое время до окончательного голосования Комиссии.

15.8. Каждый протест должен ссылаться на конкретный пункт данных Правил или Положения соревнований.

15.9. Комиссия не будет рассматривать никакие видеозаписи, прилагаемые к протесту, кроме тех, которые сделаны устройствами, установка и применение которых предусмотрены судейской коллегией.

#### **15.10. Процедура подачи протестов.**

15.10.1. Команда может подать протест, в случае если она полагает, что ее права были ущемлены в результате:

- ошибки при ведении счета игры, отсчета игрового времени, которая не была исправлена судьями;
- решения о присуждении поражения «лишением права», об отмене, о переносе или не возобновлении игры;
- нарушения правил допуска к участию в игре.

15.10.2. Действия команды по подаче протеста (на основе Правил Всероссийской общественной организацией развития лазерного боя «Федерация Лазертага России»):

- немедленно по окончании игры представитель команды, подающей протест, отмеченный в заявке на мероприятия, должен уведомить главного судью или секретаря о намерении подать протест и подписать официальный протокол игры до момента подписания протокола судьями;

- сразу же после этого (в течение 10 минут) представитель команды, подавшей протест, должен изложить суть протеста в виде письменного обращения – текста на обратной стороне Протокола данной игры с указанием причин, послуживших основанием к подаче протеста, и подробным изложением обстоятельств, которые команда связывает с нарушениями положений настоящего Регламента и Правил Всероссийской общественной организацией развития лазерного боя «Федерация Лазертага России»;

- примерный текст обращения: «Главному судье Этапа Первенства и Чемпионата Федерации Лазертага России по Лазерному бою от (ФИО, должность, название команды). Команда \_\_\_\_\_ протестует на результат игры между командами \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_. Описание сути протеста. Дата. Подпись»;

- представитель команды, подавшей протест, несет ответственность за достоверность и объективность содержащихся в письменном обращении сведений; если в нем содержатся заведомо ложные или искаженные сведения, Главный судья Этапа Первенства и Чемпионата Федерации Лазертага России по Лазерному бою может принять решение о применении к команде дисциплинарных санкций;

- данное письменное обращение представитель команды должен незамедлительно передать главному судье или секретарю; если по истечении указанного времени командой не предоставлен текст протеста, то данный протест не рассматривается;

- команда, подающая протест, также предоставляет гарантийное письмо об оплате взноса на рассмотрение протеста в случае, если протест будет отклонен, в размере 5 000 рублей, в течение 2 банковских дней (банковским платежом на счет организатора мероприятия), подписанное представителем команды на Этапе.

15.10.3. Протесты, не подписанные представителем команды, написанные неразборчивым почерком, несвоевременно поданные или не зафиксированные в официальном протоколе игры, не рассматриваются.

15.10.4. Задействованные в опротестованных эпизодах полевые судьи в течение 10 минут после получения от главного судьи или супервайзера текста протеста должны написать и конфиденциально предоставить свои рапорты по эпизодам главному судье или секретарю.

15.10.5. Главный судья или секретарь должны уведомить представителя команды-соперника о подаче протеста.

## **15.11. Порядок рассмотрения протестов.**

15.11.1. Решение по протесту на результат игры принимается в первой и последней инстанции главным судьей Этапа. Решение является окончательным и пересмотру не подлежит.

15.11.2. Главный судья должен принимать решение на основании рапортов судей игры.

15.11.3. По требованию представителя команды (лица, отмеченного в заявке команды на Этап) главный судья должен выслушать его мнение прежде, чем принять окончательное решение.

15.11.4. Главный судья должен принять решение как можно быстрее, не позднее чем за 5 минут до начала следующей игры любой из команд, принимавших участие в игре, на результат которой подан протест. О своем решении он должен немедленно сообщить секретарю и командам.

15.11.5. В случае если протест подается на судью или судейскую коллегия этапа, Главный судья может; перенаправить протест в дисциплинарной комиссию.

15.11.6. В случае если протест удовлетворен и результат игры объявляется недействительным, игра должна быть переиграна, решение о времени переигровки принимает главный судья по согласованию с секретарем.

15.11.7. Основаниями к не взиманию денежного взноса являются:

- удовлетворение протеста, признание обстоятельств (фактов), содержащихся в протесте, которые нарушают положения настоящего



Регламента и Правил Всероссийской общественной организацией развития лазерного боя «Федерация Лазертага России»;

- отзыв командой в письменном виде заявленного протеста до принятия решения главным судьей.

## **16. Судьи, порядок судейства.**

16.1. Соревнования проводит судейская коллегия в составе: главная судейская коллегия, судьи в соответствии с пунктами настоящих Правил. Сбор судейской коллегии проводится накануне каждого соревнования. Время и место проведения сбора судей определяется Главным Судьей соревнования. Целью сбора судей является инструктаж судейской коллегии, ознакомление с расписанием, правилами и задачами на поле.

16.2. Главная судейская коллегия утверждается соответствующей спортивной федерацией или организацией, проводящей соревнования, исходя из статуса соревнований. Остальные члены судейской коллегии назначаются главным судьей соревнований. К судейству соревнований по Лазерному бою допускаются судьи из видов спорта: «стрельба из лука», «пулевая стрельба», «практическая стрельба», «пейнтбол», «страйкбол». Для допуска к судейству соревнований необходимо сдать квалификационный зачет по знанию правил игры «Лазерный бой».

### **16.3. В состав главной судейской коллегии входят:**

16.3.1. Главный судья соревнований.

16.3.2. Заместитель главного судьи, его обязанности может исполнять (старший полевой судья).

16.3.3. Главный секретарь.

### **16.4. Главный судья:**

16.4.1. Осуществляет руководство по проведению соревнований в соответствии с положением о соревновании и Правилами.

16.4.2. Отвечает за проведение соревнований перед организацией, проводящей эти соревнования.

### **16.5. Главный судья обязан:**

16.5.1. Проверить готовность к соревнованиям всех помещений, судейского оборудования и инвентаря, соответствия их требованиям Правил.

16.5.2. Совместно с проводящей организацией утвердить программу соревнований.

16.5.3. Проводить жеребьевку.

16.5.4. Рассматривать протесты и своевременно принимать по ним решения.

16.5.5. Проводить заседания (брифинги) судей совместно с представителями команд перед началом соревнований, а также в тех случаях, когда возникает в этом необходимость.

16.5.6. Заверить технические протоколы соревнований, при необходимости.

**16.6. Главный судья имеет право:**

16.6.1. Отменить или отложить соревнования, если к началу соревнований место проведения, оборудование, техника и инвентарь не готовы или не соответствуют нормам безопасности.

16.6.2. Прекратить или приостанавливать соревнования при неблагоприятных условиях (погода, нарушение общественного порядка).

16.6.3. Произвести корректировку программы и расписания соревнований; Производить смену судей по ходу соревнований.

16.6.4. Отстранить от судейства судей, совершивших грубые ошибки и(или) не справляющихся с обязанностями.

16.6.5. Не допускать к соревнованиям игроков, которые по квалификации и другим качествам не отвечают требованиям настоящих Правил или Положения.

16.6.6. Отстранить от соревнований игроков, технически не подготовленных, допустивших грубые нарушения настоящих Правил или допустивших «некорректное поведение» в отношении к соперникам, зрителям или судьям.

**16.7. Главный секретарь:**

16.7.1. Руководит работой секретариата соревнований.

16.7.2. Руководит комиссией по допуску и обеспечивает регистрацию игроков.

16.7.3. Организует проведение жеребьевки; Ведет протоколы соревнований.

16.7.4. Оформляет распоряжения и решения главного судьи, представляет главному судье результаты соревнований на утверждение и необходимые данные для итогового отчета.

16.7.5. Составляет общий технический отчет и после утверждения главным судьей сдает в организацию, проводящую соревнования.

16.7.6. Обеспечивает информационными материалами все службы соревнований, представителей команд.

**16.8. Заместитель главного судьи его обязанности может исполнять (старший полевой судья).**

Под контролем главного судьи руководит соревнованиями и несет ответственность за их проведение. При отсутствии главного судьи его функции выполняет заместитель.

**16.9. Старший полевой судья.**

Руководит работой судей на игровом поле.

**16.10. Судья при командах:**

16.10.1. Назначается при проведении соревнований, при отсутствии старшего полевого судьи его функции выполняет Судья при командах.

16.10.2. Отвечает за своевременное прибытие команд или игроков соревнований на игровое поле.

16.10.3. Осуществляет построение перед выходом к своим базам команд, готовит команды для выхода на игровую площадку.

16.10.4. Проверяет форму одежды и вспомогательные средства, разрешенные правилами соревнований.

16.10.5. Своевременно выводит команды с игрового поля по окончании игры, выводит команды на представление.

16.10.6. Следит за таймером удалённого игрока.

### **16.11. Судья – информатор:**

16.11.1. Приглашает команды на игровое поле.

16.11.2. Подает сигналы на начало, остановку и окончание игры; Информировывает команды об игровом времени.

16.11.3. Ведет игровой протокол игры, информирует команды о взятых таймаутах, остановках игры.

### **16.12. Полевой судья:**

16.12.1. Контролирует выполнение правил игры участниками соревнований.

16.12.2. Выводит удаленных игроков.

16.12.3. Контроль состояние игрового оборудования на базах и соответствие маркировки.

### **16.13. Секретарь:**

16.13.1. Проводит комиссию по допуску участников соревнований;

16.13.2. Ведет протоколы соревнований;

16.13.3. Оформляет распоряжения и решения главного судьи, представляет главному судье результаты соревнований на утверждение и необходимые данные для итогового отчета;

16.13.4. Обеспечивает информационными материалами все службы соревнований, представителей команд.

### **16.14. Состав судейской коллегии:**

16.14.1. Главный судья соревнований.

16.14.2. Главный секретарь соревнований.

16.14.3. Секретарь соревнований.

16.14.4. Старший полевой судья.

16.14.5. Заместитель главного судьи.

16.14.6. Судья-информатор.

16.14.7. Судья при командах.

16.14.8. Полевой судья.

### **16.15. На каждом игровом поле рекомендуется иметь не менее:**

16.15.1. Один старший полевой судья.

16.15.2. Один заместитель старшего полевого судьи.

16.15.3. Двое полевых судей.

16.15.4. Судья-информатор.

16.15.5. Двое судей при командах.

**16.16. Все полевые судьи и старшие полевые судьи находятся под руководством главного судьи соревнований.**

**16.17. Судейство.**

16.17.1. Старший полевой судья является высшей властью на игровом поле. Каждое решение Старшего полевого судьи на его игровом поле является окончательным.

16.17.2. Главный судья соревнований не будет отменять никакое решение относительно игровых ситуаций, принятое Старшим полевым судьёй. Главный судья соревнований является высшей властью соревнования.

16.17.3. Любое решение, принятое Главным судьёй соревнований, является окончательным.

16.17.4. Все судьи должны знать правила и регламент соревнований и должны прилагать все усилия для выполнения ими обязанностей.

16.17.5. Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно.

16.17.6. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях за или против любой команды, он будет удален из списка судящей команды до конца турнира.

16.17.7. Все сведения по подобным инцидентам также будут переданы Главному судье соревнований и для разбора во Всероссийскую Судейскую коллегию.

16.17.8. Судьи не предоставляют командам никакой информации во время игры, за исключением информации, относящейся к безопасности, предупреждениям и объявлению пораженных игроков.

16.17.9. Судьи не должны действием или бездействием раскрывать, или обозначать положение или действия игроков в ходе игры.

16.17.10. Судьи не должны влиять на развитие игры.

16.17.11. Судейская форма – определяется организаторами соревнований и является единой для всех судей на конкретном этапе.

16.17.12. Допускается размещение на судейской форме логотипов спонсоров и организаторов соревнований.

**17. Изменение правил.**

17.1. В исключительных случаях организатор турнира может изменить одно или несколько правил на время турнира с согласованием главного штаба. Такие изменения могут вводиться, только если их невозможно избежать.

17.2. Организаторы обязаны получить согласие Главного судьи соревнований и довести причины и сущность изменений до команд не позднее, чем на совещании руководителей и капитанов команд. Если непреодолимые причины для изменения правил возникают в ходе турнира, немедленно проводится собрание капитанов. До окончания такого совещания игры приостанавливаются.

17.3. В случае возникновения ситуации, не отраженной в данных правилах, или любом конфликте между двумя разделами правил, официальные

лица соревнования должны принять решение на основе законов и правил, а также здравого смысла.

17.4. Решения, принятые ответственными представителями, в рамках данного раздела не могут быть пересмотрены.

17.5. Любая ситуация, подпадающая под данный раздел, должна быть направлена в комитет по Правилам ВОО «ФЛР» в кратчайшие сроки.

17.6. Комитеты имеют право изменить и дополнять данные правила, даже если изменения будут противоречить обычной практике принятия подобных решений.

## **18. Антидопинговая политика.**

18.1. Все организаторы и участники соревнований по лазертагу признают авторитет Международного антидопингового агентства (WADA) и Национальной антидопинговой организации РУСАДА.

18.2. Все лица (игроки, тренеры, руководители команд, врачи и др.), участвующие в соревнованиях по лазертагу должны быть полностью осведомлены относительно правил и требований антидопингового контроля, изложенных в действующих или последующих Коммюнике IBSF (<https://www.isu.org/anti-doping>) и документах, выпускаемых РУСАДА (<http://rusada.ru/documents/all-russian-anti-doping-rules>).

18.3. Категорически запрещается и признаётся не этичным употребление любых запрещенных лекарственных веществ, которые могут повлиять на выступление игрока, при отсутствии разрешения на их терапевтическое использование, сознательно либо иначе.

18.4. Если факт употребления запрещенных лекарственных веществ зафиксирован, игрок отстраняется от участия в соревновании, возбуждается дело о дисквалификации игрока.

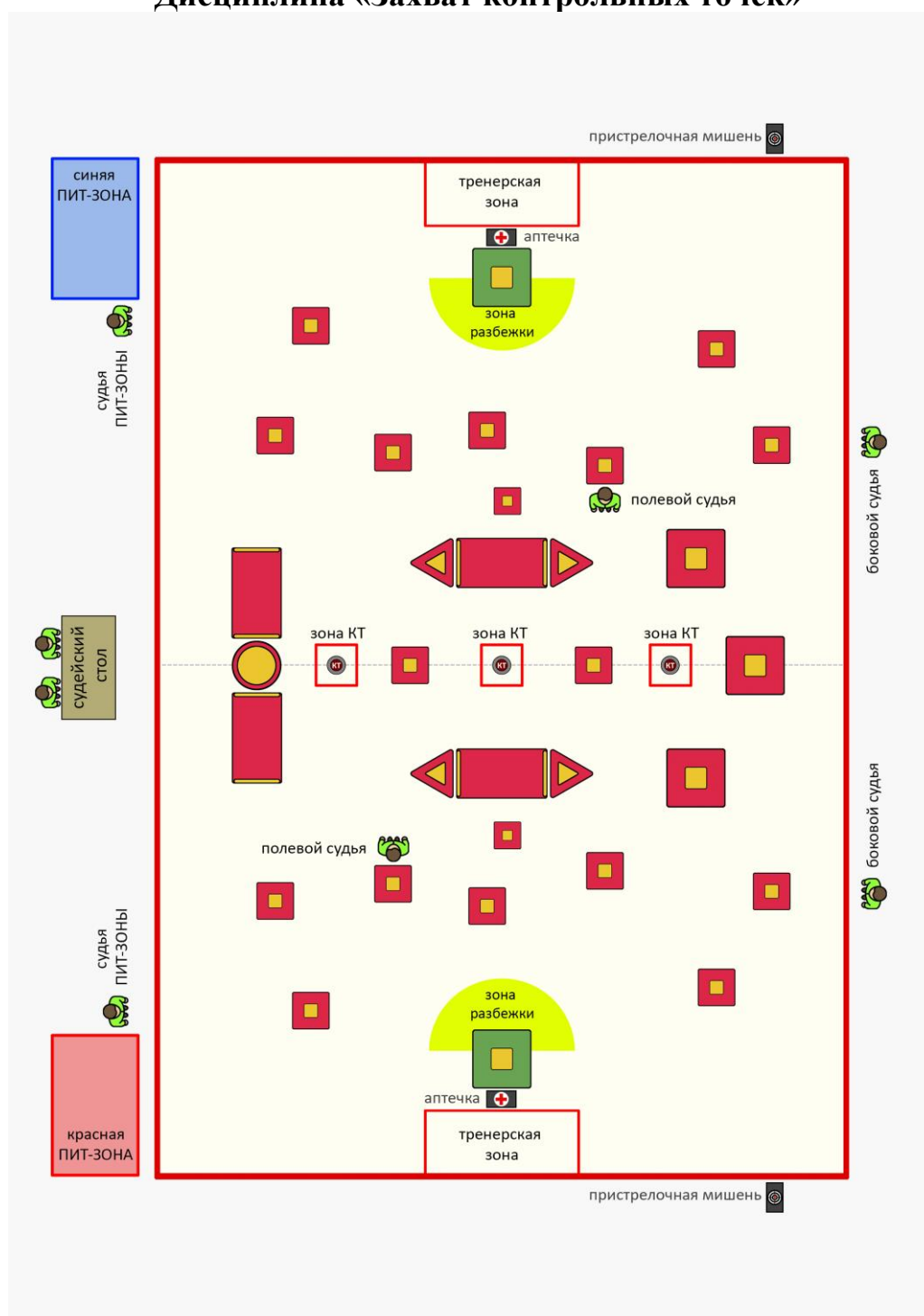
18.5. В любой момент соревнования любой участвующий игрок может быть приглашен для сдачи допинг-контроля лицами, уполномоченными официальной антидопинговой организацией.

18.6. На соревнованиях, где организован отбор допинг-проб, игрок, получивший уведомление, обязан явиться в комнату проведения отбора допинг-проб.

18.7. В случае если игрок, получивший уведомление, принимает участие в церемонии награждения, он обязан уведомить об этом представителя допинг-службы.

18.8. Общероссийских антидопинговых правил, ни один игрок или иное лицо, в отношении которого была применена дисквалификация, не имеет права во время срока действия дисквалификации участвовать в соревнованиях ни в каком качестве.

**Рекомендуемая схема игрового поля по Лазерному бою.  
Дисциплина «Захват контрольных точек»**



Данный проект правил игры по дисциплине «Захват контрольных точек» подготовлены Главным штабом Всероссийской общественной организацией развития лазерного боя «Федерация Лазертага России» и состоят на тридцати трёх листах.

Руководитель  
главного штаба ВОО «ФЛР»

М.В. Орехов