****

**ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА**

**«СПОРТИВНЫЙ ЛАЗЕРТАГ»**

**РОО «Казахстанская федерация спортивного лазертага»**

**ГЛАВА 1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ**

**Раздел 1.1. Термины и определения**

**Спортивный лазертаг –** это высокотехнологичная командная игра, происходящая на специально оборудованном игровом поле, использующая для стрельбы тагеры с вмонтированным в них излучателем инфракрасного импульса.

**Игровое поле** – специальная площадка для игры в спортивный лазертаг строго ограниченных размеров. Для проведения соревнований на игровом поле устанавливаются защитные укрытия.

**Тагер –** устройство, испускающее инфракрасный имульс, предназначенное для поражения соперника посредством воздействия на сенсорные датчики, обычно находящиеся на головной повязке.

**Контрольная точка** – специальное устройство, при попадании в которое, считается «захваченным» и загорается цветом захватившей команды.   
При выстреле в уже захваченную контрольную точку игроком другой команды, начинает отчитываться время захвата для команды, последней поразившей контрольную точку. По истечении заданного интервала (2 минуты) контрольная точка подает звуковой сигнал и загорается цветом победившей команды.

**«Поколение прошивки»** —версия программного обеспечения, использующаяся в тагерах при проведении соревнований.

**Раздел 1.2. Правила игры**

Знание и понимание правил вида спорта «Лазертаг» является ответственностью игроков и представителей команд. Участие в турнирах и мероприятиях, проводимых РОО «Казахстанская федерация спортивного лазертага» (далее, Федерация) является согласием с данными Правилами. Если значение любой из частей данных Правил не ясно, то наиболее простая и соответствующая основным положениям Правил интерпретация будет считаться правильной. Данные Правила быть дополнены и изменены решением Федерации в соответствии с игровой практикой.Правила могут меняться в зависимости от формата и сценария мероприятий по решению организаторов мероприятия.

**ГЛАВА 2. СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ФОРМАТЫ ИГР**

**Раздел 2.1. Соревновательные дисциплины**

**2.1.1.** Соревнования по «спортивному лазертагу» проходят в двух дисциплинах:

• Игра 3 чел. х 3 чел

• Игра 5 чел. х 5 чел

**Раздел 2.2. Форматы игр**

**2.2.1.** Форматы игр:

**2.2.1.1. Формат игры «Захват контрольной точки» (КТ):**

Цель игры захватить и удерживать КТ (одна или три), в течении времени, заявленного в регламенте мероприятия. Количество игрового времени устанавливается организаторами соревнования.

Порядок оживления пораженных игроков: мгновенно и неограниченно.

**2.2.1.2. Формат игры «Классический» (далее – КФ):**

Цель игры – коснуться щита (баннера) на стороне (базе) соперника. Побеждает команда, непораженный игрок который коснулся щита на стороне противника в установленный регламентом турнира лимит времени (рекомендовано 120, 150, 180 секунд)

Порядок оживления пораженных игроков: невозможен.

**2.3 Количество игровых раундов**

В ходе турниров команды проводят 3 раунда в каждой встрече либо каждая игра проходит до 2 побед.

**ГЛАВА 4. ХОД ИГРЫ**

**Раздел 4.1. Подготовка к играм**

**4.1.1. Осмотр полей**

Игроки имеют право осматривать игровые поля в перерывах между играми на соревновании с разрешения Старшего судьи поля и после объявления Судьей-информатором «Поле открыто для осмотра».

**4.1.2.Техническое совещание**

**4.1.3.** Организатор соревнований на своем официальном ресурсе публикует информацию о каждом турнире минимум за 30 дней перед началом турнира, включающую:

\* место проведения турнира, включая схемы проезда;

\* схемы полей;

\* форму регистрационной заявки и требования к ней;

\* форматы игр и структуры раундов соревнования.

**Раздел 4.2. Выбор сторон**

**4.2.1.** Перед началом игр команды занимают пит-зоны согласно расписанию.

**Пит-зона** — площадка, в которой располагаются команды перед началом раунда (игры). Пит-зона не является частью игрового поля, но находится вблизи ее. В пит-зоне команда может расположить:

— свои тагеры;

— запасной тагер (не более 1 на команду)

— головные повязки по количеству тагеров, включая запасной;

— зарядные устройства;

— прочий инвентарь.

**4.2.2.** Первый матч команды начинают с тех стартовых баз, как указано в расписании игр.

**Раздел 4.3. Снаряжение для соревнований**

**4.3.1.** Снаряжение для соревнований спортсменам предоставляет организатор

**4.3.2.** Программная проверка снаряжения осуществляется судьями на предмет верных настроек тагера и повязки в соответствии с видом соревнований. Проверка также может быть осуществлена по инициативе игрока, если такое решение примет Старший Судья.

**4.3.3.** Если будет обнаружено снаряжение c нарушениями, указанными в соответствующем разделе данных правил, оно будет заменено запасным комплектом снаряжения.

**4.4. Старт раунда**

**4.4.1** За 10 секунд до начала раунда подается голосовая команда «10». Начало игры обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличный от других звуков).

**4.4.2** Игроки по команде «10» должны касаться тагером щита (баннера) на стартовой базе.

**4.4.3.** Команда может начать раунд (игру) в равном или меньшем составе игроков для соревновательной дисциплины текущего турнира.

**4.4.4.** Игрок имеет право выйти на поле не позднее, чем за 10 секунд до сигнала старта, при этом на момент сигнала старта он должен находиться в границе игрового поля. В таком случае ему необходимо выполнить полную процедуру старта игры. Игрок должен коснуться тагером стартовой базы и начать игру согласно правилам.

**Раздел 4.5. Фальстарт**

**4.5.1.** Любой игрок, осуществивший фальстарт, оторвав тагер от стартовой базы до начала звукового сигнала старта игры, получает штраф «Фальстарт». В данном случае игра останавливается, команды возвращаются на свои базы, повторяется процедура сигнала «10 секунд до старта». Штрафы за фальстарт или повторный фальстарт регламентируются правилами соревнований.

**4.5.2.** Смена сторон.

**\*** Команды отыгрывают каждый раунд с одной стартовой базы

**\*** Смена сторон производится после каждого раунда

**Раздел 4.6. Время игры**

**4.6.1.** Время игры устанавливается организатором соревнования и может меняться в зависимости от соревновательной дисциплины, формата матчей и дивизионов.

**4.6.2.** Официальное время матча для каждой пары команд будет вестись таймером с обратным отсчетом на электронном табло, управляемом Судьей-информатором или секундомерами.

**4.6.3.** Основное игровое время матча играется до полного его истечения, вплоть до 1 секунды.

**Раздел 4.7. Таймаут**

**4.7.1.** **Игровой таймаут**

\* Каждая команда может воспользоваться одним одноминутным таймаутом в течение матча.

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

**4.7.2 Технический таймаут**

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

**4.7.2.2.** Технический таймаут может длиться по необходимости для устранения технических неполадок на поле обслуживающим персоналом.

**4.7.2.3.** Неработающий игровой комплект (тагер, головная повязка) должен соответствовать следующим характеристикам:

\* При выстреле соперник не получает урона;

\* При нажатии на спусковой крючок не происходит выстрела;

\* При нажатии на кнопку перезарядки оружие не перезаряжается;

**\*** При нажатии на спусковой крючок оружие выключается.

\* Тагер прошит цветом команды соперника

\* Настройки тагера не соответствуют регламенту и положению соревнований

\* В головной повязке не работает один или несколько датчиков поражения

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

**4.8. Спорные ситуации в итоговых результатах**

**4.8.1.** Все спорные ситуации решаются Старшим судьей поля только с участием полевых судей и капитанов участвующих в игре команд.

**4.8.2.** В исключительных случаях для окончательного решения Старший Судья может пригласить Главного судью соревнования.

**Раздел 4.9. Подсказки**

**4.9.1.** Во время раунда любой из команд запрещены любые подсказки и сигналы из пит-зоны. Подсказками будут считаться любые слова, жесты, таблички, а также любые другие способы коммуникации с игроками на поле.

**4.9.2.** За любые подсказки во время игр, на команду (каждого из её игроков на поле), могут быть наложены штрафы любым полевым судьей.

**ГЛАВА 5. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ, КОНФИГУРАЦИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ**

**Раздел 5.1. Размер поля и требования**

**5.1.1.** Игровое поле должно иметь прямоугольную форму.

**5.1.2.** Размеры игрового поля обуславливаются соревновательными дисциплинами:

**\* 3 чел. х 3 чел.**: не менее 30х15 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 12 укрытий

**\* 5 чел. х 5 чел.**: не менее 40х20 м., в схеме поля должно быть использовано не менее 18 укрытий.

**5.1.3.** На каждом игровом поле должно быть 2 стартовые базы. Каждая стартовая база должна быть не менее 1,5х1,5 метра.

**5.1.4.** На игровых полях могут устанавливаться надувные защитные укрытия любой конфигурации в соответствии с утвержденными стандартами РОО «Казахстанская федерация спортивного лазертага».

**5.1.5.** Любое укрытие не должно иметь царапающих поверхностей.

**5.1.6.** Ни один игрок не в праве менять расстановку поля в любое время. Преднамеренное изменение расстановки поля во время игры приведет к удалению игрока с поля.

**5.1.7.** 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 (сучья, корни растений, арматура и т.д.).

**5.1.8.** При каждой игровой площадке должна быть аптечка первой медицинской помощи.

Г**ЛАВА 6. КОМАНДЫ И ИГРОКИ**

**6.1.** Только игроки, согласные с Правилами и Регламентом/положением соревнования, могут принять в нем участие.

**6.2.** Игроки должны соблюдать турнирные Правила и Положения.

**6.3.** Игроки не должны вмешиваться в работу судей.

**6.4.** Капитаном команды является один из числа заявленных игроков.

**6.5.** Только капитан команды имеет право подписывать игровой протокол и подавать письменный протест Главному судье.

**ГЛАВА 7. Лазертаг оборудование**

**Раздел 7.1.** **Общие рекомендации**

**7.1.1.** Организатор соревнования имеет право публиковать специальный список разрешенного и запрещенного оборудования на своих турнирах в дополнение к данным правилам. Игрокам настоятельно рекомендуется использовать только разрешенное оборудование во избежание отстранения от участия в турнирах.

**7.1.2.** Игроки не могут осуществлять обмен оборудованием в процессе игры.

**Раздел 7.2. Тагеры**

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

**7.2.2.** Допускается использование разных типов тагеров в рамках одного соревнования при условии симметричности используемых тагеров командами противниками

**Раздел 7.3. Головная повязка**

**7.3.1.** Головная повязка представляет собой головной прибор с датчиками поражения и вибромоторами.

**7.3.2.** Для головной повязки обязательно наличие внутренней гигиенической манжеты.

**Раздел 7.4. Попадание в игроков**

Попадания в игрока фиксируются головной повязкой, либо датчиком, расположенным в тагере.

**Раздел 7.5. Одежда**

**7.5.1.** Команда, принимающая участие в соревнованиях, должна иметь единую спортивную форму одежды.

**7.5.2.** Игроки в праве использовать личные головные уборы – банданы, шапочки без полей или повязки.

**7.5.3.** В качестве дополнительного защитного оборудования игрок имеет право применять защиту локтей и коленей, перчатки.

**ГЛАВА 8. ОБЩИЕ ПРАВИЛА И СИСТЕМА ШТРАФОВ**

**Раздел 8.1. Общие положения**

**Зауголинг** - ведение огня вслепую при невозможности быть пораженным в ответ. Например, высовывание одного только оружия из-за укрытия, высовывание дула в щели между укрытиями.

**Закрытие датчиков** - это ведение прицельного огня по противнику при невозможности быть пораженным в ответ:

1. Сокрытие одного или более датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей.
2. Сокрытие одного или более датчиков поражения тагером.
3. Занятие позиций и движение в наклоне тела спиной по направлению к противнику или головой от противника
4. Стрельба из положения лежа на спине.
5. Использование игроков своей команды (команды противника) для закрытия датчиков поражения на повязке.

Умышленный физический контакт – Умышленной физическое воздействие на любого игрока, игровое оборудование или судью. Наказывается мгновенным удалением спортсмена до конца игры (игра = 2 раунда) без возможности замены его запасным игроком.

Неумышленный физический контакт – Физическое воздействие на любого игрока, игровое оборудование (в том числе взаимное воздействие) или судью, совершенное по неосторожности. Наказывается штрафом спортсмена или спортсменов (при взаимном воздействии).

Агрессивная игра - Любое агрессивное поведение, направленное в адрес соперника и/или судьи, может расцениваться судьёй, как очевидная угроза причинения вреда жизни и здоровью человека и не спортивное поведение.

При фиксации данного нарушения, спортсмену дается предупреждение и отмечается Двойным штрафом.

Пример: имитация удара тагером по противнику; стрельба или имитация стрельбы в непосредственной близости тагера от лица (головы) и других жизненно важных органов соперника.

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

Изменение характеристик игрового комплекта игроками запрещено.

**Раздел 9. Система штрафов**

**9.1. Основные определения**

**Удаление на 1 минуту -** удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, на 1 минуту

**Штраф** - штраф «один-за-одного» (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, до конца игры)

**Двойной штраф -** штраф «два-за-одного» (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и одного из членов его команды до конца игры)

**9.2. Таблица штрафов**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Нарушение** | **Штраф** | **Двойной штраф** | **Удаление на время текущего раунда** | **Удаление на время текущей игры** | **Удаление до конца этапа соревнования** |
| Неподчинение указанию судьи |  |  | **+** | **+** | **+** |
| Использование ненормативной лексики любым участником команды в пит-зоне | **+** |  |  |  |  |
| Использование ненормативной лексики на поле | **+** | **+** | **+** |  |  |
| Выход за границы поля или изменение границы поля | **+** | **+** | **+** |  |  |
| Не возврат тагера к базе в случае не касания стартовой базы до звукового сигнала начала игры. | **+** | **+** | **+** |  |  |
| Старт игры и/или стрельба «одной рукой» | **+** | **+** | **+** |  |  |
| Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле от игрока или представителя команды, находящегося в пит-зоне |  |  | **+** | **+** | **+** |
| Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля | **+** | **+** | **+** | **+** |  |
| Самостоятельное оживление |  |  | **+** | **+** | **+** |
| Разговоры с кем-либо после обозначения игрока пораженным. | **+** | **+** | **+** | **+** | **+** |
| Пораженный игрок на поле указывает на местоположение игрока оппонента на поле голосом и жестами. | **+** | **+** | **+** |  |  |
| Игрок применил физическую силу в отношении соперника или члена своей команды |  |  | **+** | **+** | **+** |
| Изменение настроек тагера |  |  |  |  | **+** |
| Обмен тагерами или повязками в ходе раунда |  |  | **+** | **+** | **+** |
| Зауголинг (при отсутствии датчика поражения в стволе) | **+** | **+** | **+** | **+** | **+** |
| Страусизм | **+** | **+** | **+** | **+** | **+** |
| Появление на поле в состоянии опьянения |  |  |  | **+** | **+** |

**ГЛАВА 10. НАКАЗАНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ**

**Раздел 10.1. Ответственность игроков команд**

**10.1.1.** Команды несут ответственность за поведение всех людей, находящихся в заявке команды, включая игроков, пит-команду и болельщиков. В ходе турнира они могут подвергаться штрафам, наказаниям и удалениям.

**10.1.2.** Если во время игры наказание накладывается на игрока, и у команды нет запасного игрока в заявке, команда будет вынуждена играть в меньшинстве.

**ГЛАВА 11. СУДЬИ И ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА**

**Раздел 11.1. Команда судей**

**11.1.1.** Рекомендованная Команда судей состоит из:

\* Главный судья соревнований

\* Секретарь соревнований

\* Старший судья на каждом игровом поле,

\* Полевые судьи.

**11.1.2.** На каждом игровом поле рекомендуется иметь не менее:

\* 2 полевых судьи и один Старший Судья.

**11.1.3.** Все полевые судьи и Старшие Судьи поля находятся под руководством Главного Судьи соревнований.

**Раздел 11.2. Судейство**

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

**11.2.2.** Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях за или против любой команды, он будет удален из списка судящей команды до конца турнира.

**11.2.3.** Судьи не должны действием или бездействием раскрывать, или обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.

**Раздел 11.3.** **Судейские жесты**

**11.3.1.** Судьи могут обозначить наложение штрафов следующим образом:

\* Громкое голосовое сообщение, указывающее на номер игрока, цвет команды, нарушение и штраф.

\* Подъем одной руки с указателем цвета команды (на манжете) и номера игрока (количеством пальцев).

**11.3.2.** Тип сигнала о наложении штрафа должен быть одинаковым для всех судей и неизменным во время матча.

**ПРИЛОЖЕНИЕ**





****

* **Физический контакт – категорически запрещен. УДАЛЕНИЕ ДО КОНЦА ИГРЫ. Нарушение 1 за 3.**