



PLAY PAINTBALL SERIES-06

Правила,точкуване,наказания,обща информация,екипировка

Такси

Таксите за всеки сезон се обявяват в страницата www.play-pb.com. Таксите се плащат на организатора на турнира.

Съдии

На всяко игрище има 4 съдии и един главен съдия. Всички те са подчинени на Referee Managers. Съдиите носят черно-бели вертикално райирани блузи, които да ги различават от играчите. Главният съдия носи блуза на черно-оранжеви вертикални райета, която показва позицията му на терена. Единствено съдиите оторизирани от главният съдия могат да взимат еднолични решения на игралното поле. Всички съдии трябва да са добре запознати с правилата на игра и стриктно да се придържат към тях. Съдиите трябва да са безпристрастни и обективни при взимането на решения. Всяко едно негово съмнително отсъждане се дава за разглеждане от организатора на турнира. Съдиите не трябва, чрез своето действие или бездействие да издават позицията на играчите в играта. Съдиите не трябва да пречат по никакъв начин на протичането на играта.

Всички решения взимани на терена се контролират от главния съдия. Решенията взети или потвърдени от главния съдия са окончателни, не изискват последваща проверка и не могат да бъдат обявявани за недействителни.

Облекло

Играчите могат да носят най-много два ката дрехи, при официално потвърдени температури под 10°C се разрешават три ката. Облеклото се състои от бельо (при ниски температури са разрешени дълги гащи) и един T-Shirt или блуза с дълъг ръкав (при ниски температури е разрешена още една) - но в никакъв случай вълнени пуловери или подобни.

Екипите на играчите не може да са подобни на тези на съдиите (черно-бели вертикални райета). Те не трябва да са също така в оранжев цвят. Екипите на играчите трябва да са в добро състояние. Не трябва да са нито широки, нито тесни. Играчите нямат право да носят дрехи от високоабсорбиращи материали, такива с подпльнки или такива с гладка повърхност, като найлон или гума. Играчите нямат право да носят обувки с метални токове или шпайкове. Ако по време на игра бъде установено, че играч носи забранено облекло - същият се елиминира.

Защитно облекло

Маските използвани от играчите и всички други на игрището трябва да съобразени със стандартите за пейнтбол и да са с неповредени стъкла. Маските трябва задължително да се носят в зоните в които са разрешени "активни" маркери - това са:

- Игралното поле
- Местата за измерване на скоростта на изстрелите.
- Незащитени райони които са в обсега на маркерите

Играчите, имат право да носят протектори за ръцете, краката и лектите (налакътници) само в оригиналният - предлаган от производителите вариант. Протекторите могат да се носят под или над облеклото.

Маркери

Всеки играч има право да ползва един полуавтоматичен маркер 68-и калибър. Маркера може да има само един единствен Barrel(цев) и един единствен Trigger(спусък)-Doubleaction Trigger са забранени. При натискането му спусъка трябва да произвежда само един изстрел. Маркерите трябва да са ограничени до 15 изстрела в секунда т.е не трябва да могат да бъдат произведени два последователни изстрела в рамките на по-малко от 65мс.

Всички маркери с външна възможност за регулиране на скоростта трябва да бъдат така

модифицирани, че по време на игра скоростта да не може да бъде променяна. Всички регулатори трябва да са с турнирни "предпазители"-така че да не могат да бъдат променени без помоща на инструменти. Маркерите трябва да бъдат носени/пренасяни в района на турнира винаги със Safety Sock (предпазен чорап за цевта) и с изключена въздушна система.

Отстраняването на цевта или на част от нея, вкарването на шомпул в цевта не са достатъчни за спазването на това правило. Изключения от правилото са:

- на Chronystation
- на мястото за прострелване и регулиране на маркерите
- преди започването на играта-след изричната заповед на рефера
- по време на чистене на цевта.

Лепенките върху маркера не трябва да да превишават позволеният размер от 5*10 см и не трябва да са в оранжев цвят.

Друга екипировка

Хопърите не трябва да са прозрачни. Те трябва да имат един цвят. Затъмнени хопъри са разрешени. Лепенките върху хопърите и feed-а не трябва да надвишават разрешеният размер от 5*10см за всяка от страните. Лепенките не трябва да са в оранжев цвят. Капака на хопъра може да е прозрачен.

Играчите могат да вземат неограничен брой Loader's със себе си на игрището, но не и допълнителни хопъри и бутилки за въздух.

Забранена екипировка

Забранената екипировка включва: всички части на екипировката, които са в оранжев цвят (Jersey, Marker's, Hopper's...); всякакъв вид комуникационна техника, както и електронни наблюдателни инструменти, димки, топчета с червен или розов пълнеж, топчета които са отровни или биологично неразграждащи се, топчета чийто петна не могат да бъдат почистени или измити, топчета чиято обвивка/пълнеж са променени по някакъв начин. Отборите при които се установи, че играят със забранени топчета или техните Лоадер's са пълни с такива-се наказват от Организатора на Сериите. Отборът се отстранява от турнира и се лишава от спечелените на него точки.

Топчета

Топчетата се закупуват от оторизиран от организатора на турнира търговец. Топчетата с червен или розов пълнеж са забранени.

Проверка на маркерите преди игра

Преди игра всички маркери подлежат на проверка-тя включва измерване на скоростта на изстрелване и установяване на съответствию с изискванията и правилата за използване на маркери по време на турнир. Всеки отбор се очаква 10 минути преди игра на Chronystation за проверка на маркерите

Проверка на скоростта на изстрелване. Измерването се извършва с Radarchroni. Максимално допустимата скорост е 300 fps. Всеки маркер, чийто скорост надвишава горепосочената не се допускат до игра.

На играчите, чийто маркери не са издържали тестовете се дава възможност да отстранят недостатъка в оставащо до старта време.

Старт на играта

Играчите стартират в очертаванията на игралното поле. При старт игачите трябва да докосват базата си с цевта на маркера. Когато при даване на старт играч не докосва базата си се дава фалстарт.

Старта протича по следния начин:съдията който дава старт на играта установява дали двата отбора са готови.След това дава командата "Barrel socks off"-при което играчите свалят защитните чорапи на маркера.Следва командата "Get ready for the 10 seconds warning;tree,two,one seconds"прави се обратно отброяване и играта се стартира с командата "Game on"

Играта се прекъсва с командата "Freeze".След подаването на такава команда всеки играч е длъжен да остане на позицията си.

За край на играта се счита моментът в който главния съдия даде командата "Game over"(край на играта)и играчите напуснат игрището.

Ситуациите в които се дава край на играта са:

- Успешното "пленяване" на флага и занасяне в собствената база
- Отстраняването на всички противникови играчи.
- Изтичане на игровото време

Елиминираните играчи нямат право да напускат без разрешение от съдията или преди "Game over" определената за тях зона

След подаване на сигнала "Game over"всички"live" играчи се проверяват от съдиите.На играчите се разрешава да изключат своите хупари,но не и маркери.Съдиите проверяват играчите за маркирани места-при установяване на такива се налагат съответните наказания.Играчите,които не са проверени или избегнат проверка се считат за елиминирани.

Маркировки/Hits

Един играч е елиминиран,когато топче изстреляно от маркера на "live" играч уцели него или която и да е част от екипировката му,топчето се разпука и остави следа без значение колко е голяма

- Когато топче уцели играч но не се разпука и не остави следа-играча не се елиминира!!!
- Когато играч е уцелен от топче от вече елиминиран играч и то се разпука и остави следа-играча не се елиминира.
- Ако топчето срещне друг предмет и се спуска преди да е достигнало играча и го маркира него или която да е част от екипировката играча не се счита за елиминиран
- Ако съдията не може да определи произхода на една такава маркировка и тя изглежда като редовна-играча бива елиминиран. Като цяло в такива случаи -маркировката се приема за редовна когато има големина на петното колкото 2 евро монета-без значение дали е получено от коленичене,сядане,пръски...

В случай в които двама играчи се маркират едновременно и съдията не може да прецени кой пръв е бил уцелен-се отстраняват и двамата.

Веднага след елиминирането играчите трябва:

- Да вдигнат рака над главата си и да не я свалят докато не напуснат игрището или влезнат в Deadbox
- Да оставят маркера си извън Deadbox на предвиденото за това място и без да го изключват.Хупара може да бъде изключен.
- След разпореждане от съдията за напускане на Deadbox-трябва да бъдат поставени предпазните чорапи на маркерите
- Играчите нарушили тези разпоредби се определят като "playing on" и им се налагат съответните наказания.Елиминираният играч няма право да говори или комуницира по каквто и да е било друг начин.Елиминираните играчи нямат право да викат "Hit"(убит)и така да покажат на съотборниците си или противника ,че са елиминирани!!!

Знаци подавани от съдиите

ЕЛИМИНИРАН -когато един играч е елиминиран съдията вдига едната си рака над главата ,а с другата посочва елиминираният играч. Междувременно съдията взима обозначителната лента от ръката на играча.След показване на знака "Елиминиран" от съдията-играча не може да бъде върнат отново в игра.

Clean/Чист/-съдията сигнализира,че един играч е чист/немаркиран,чрез вдигане на рака и провеждане на кръгово движение.

Неутрален-съдията сигнализира, че един играч е неутрален, като извика "неутрален", докосне самият играч и вдигне другата си рака над главата. Вдигнатата ръка е с жест "стоп" към противниковия отбор. Междувременно съдията проверява играча и обявява "Чист" или "Елиминиран". Обявяването на "Елиминиран" изисква точна преценка от съдията затова се прилага само в екстремни ситуации, когато е трудно да бъде проверен играча.

One-for-One, Two-for-One, Three-for-One наказателен сигнал. Първо съдията обявява елиминирането на играча направил нарушението. След това с движение на двете ръце свити в юмрук пред тялото показва отстраняването на друг играч. При по-високо наказание нарушаване на правилата движението се повтаря за всеки допълнително отстранен играч.

Наказания

Playing on-случай в който елиминиран вече играч продължава да играе. Playing on включва горенаписаното, но не се ограничава само с него. За playing on се приема също:
-когато елиминиран играч продължава да стреля или взима по друг начин участие в играта- например като продължава да се движи с изключение на случаите в които напуска игрището по най-краткият път или по друг показан му от съдията
-когато елиминиран играч говори или комуницира по какъвто и да е друг начин
-когато елиминиран играч пречи по някакъв начин на напредването на противника
-когато елиминиран играч възпрепятства проверка от страна на съдя или извика Hit (убит)
-когато елиминиран играч изключи маркера си или достъпа на газ от бутилката
-когато елиминиран играч снабдява съиграч с екипировка или топчета.

Наказанието за playing on е 1-for-1 и изключване на един допълнителен съотборник. По преценка на съдията ако един playing on играч по някакъв начин повлиял върху играта и по този начин е попречил на противника или е дал предимство на своя отбор- се наказва с 2-for-1 (отстраняват се два допълнителни съотборника)

Почистване/избърсване на маркировка/

Почистване се дефинира като действие при което играч почиства петно/маркировка/ или се опитва да отстрани такова с цел да избегне елиминиране или такава команда от съдията.

Почистване се наказва с незабавно отстраняване на нарушителя и отстраняване на 3 допълнителни играча от същия отбор (3-for-1)

Играчи забелязани да изхвърлят лоадери, шомпули или друга екипировка, която е маркирана или изглежда така- с цел да избегнат елиминиране се наказват с наказанието предвидено за "почистване" (3-for-1)

Вмешателства

Членове на отбори или техни придружители, които влияят на играта (когато на терена е техният отбор) или дават напътствия получават наказание равнозначно на наказанието "playing on" дадено на играч на терена-и води до изключване на един от играчите на терена.

Точки

Разпределението на точките става по следният начин:

-Един отбор получава по 3 точки за всяко успешно окачване на противниковият флаг на базата си

-Един отбор получава 2 точки за отнемането на противниковият флаг. Редовно отнет е флага, когато в края на играта той се намира в live играч. Ако и двата отбора са отнели противниковия флаг-точките се дават на отбора, които пръв го е отнел.

-Всеки отбор получава по 1 точка в случай на Draw (Равенство-всички играчи са елиминирани)
-Всеки отбор получава 0 точки при загуба.

-Всеки отбор получава също и Елиминирани/Разлика точки (E/P)-E/P е разликата между броя на собствените live играчи и противниковите live играчи в края на играта. Така точките биват от +7 до -7 (според формата)

Когато два отбора имат равен брой точки се взимат под внимание техните E/P точки. Ако и там има равенство следва директно сравнение (игра между двата отбора). В случай на Draw (равенство-и двата отбора получават по 1 точка)-тогава двата отбора си поделят мястото.

Отборните точки се разпределят по следния начин:

$R = (\text{Място на отбора} : \text{брой отбори})$

$[(1-R) * 200] + 5 = \text{Точките}$

Ранглистата се формира като сбор от всички точки спечелени от отбора по време на турнирите в които е участвал