



THE MILLENNIUM

EUROPEAN PAINTBALL SERIES

2006

Преведени на български със съдействието на Мариян Икономов и:

www.play-pb.com

www.imi-sports.com

www.playpaintballseries.com



Съдържание

I Обща информация

- 01.Размери на игрището и изисквания
- 02.Такси
- 03.ID Карти&издаване
- 04.Отборни листи за участие
- 05.Ранглиста и подреждане
- 06.Игри
- 07.Съдий
- 08.Знаци показвани от съдиите

II Екипировка

- 09.Облекло
- 10.Предпазна екипировка
- 11.Маркери
- 12.Друга екипировка
- 13.Забранена екипировка
- 14.Топчета

III Играта

- 15.Старт на играта
- 16.Прекъсвания на играта
- 17.Край на играта
- 18.Проверка на играчите след приключване на играта
- 19.Проверка на маркерите след играта.
- 20.Замерване(Chrono)по време на игра
- 21.Флагове и обозначителни ленти
- 22.Носачи на флага
- 23.Окачване на флага
- 24.Paint Checks
- 25.Neutral Checks
- 26.Маркиран играч
- 27.Маркиране на играч на неявни за него места
- 28.Маркиране на играч на явни места
- 29.Елиминиране

IV. Точкуване

- 30.Точки
- 31.Резултати
- 32.Отказване/Отпадане
- 33.Равен резултат

V. Наказания

- 34.При продължаване на игра от маркран играч
- 35.При изчистване/скриване на маркировка
- 36.При вмешателство/смущаване
- 37.Издаване на наказания
- 38.Допълнителни наказания
- 39.Забрани/отстраняване/дисквалификация/глоби за неспортменски поведение



VI Други

40. Поведение

41. Промени на правилата

I Обща информация

Официалната страница на Millennium Series www.millennium-series.com е източника за най-актуалната информация относно всяко едно мероприятие на Millennium Series. Там можете да намерите информация относно всички новости и изменения на правилата на Millennium Series, такси за участие, награди и разбира се подробна информация за всяко едно мероприятие.

Там всеки организатор на турнир обявява (поне 30 дни преди започването) информация относно:

1. Място на организиране на турнира и план на района.
2. Формуляр за регистрация.
3. Формуляр за отказване от участие.
4. Информация за хотелите в региона.

В навечерието на турнира се организира среща на Комитета по правилата. Часа и мястото на срещата се обявяват поне 1 седмица преди турнира на уебстраницата на лигата. Причина за срещата е изготвянето на план на игра между отборите. Съблюдаване на правилата и проверка на условията за игра на терена от контролните органи.

Задължително се организира среща между капитаните на отборите. Мястото и часа на срещата се обявяват най-късно една седмица преди турнира. Целта на срещата е изясняване на организационни и административни дела. Уточняване на правилата за участие и правилата за игра. Най-късно един ден преди турнира в страницата на лигата се обявява плана на игра между отборите в предварителните кръгове, часа и терена на срещите. На отборите се предоставя план с разположението на укритията на игрището.

Фотографирането и заснемането на филми по време на турнира се разрешава само на оторизирани за целта лица. Представителите на медиите също се нуждаят от специално разрешение от организатора на турнира. За целта им се издават оторизационни карти.

На оторизираните лица и представители на медиите се забранява встъпването в очерданията на игрището, което от своя страна би могло да повлияе върху развитието на играта. В случай на ограничения наложени от страна на организаторите на турнира на оторизираните лица или представители на медиите се предоставя специално оградено и предназначено за целта място.



1.Размери на игрището и изисквания към него

- 1.01. Игрището трябва да бъде хоризонтален и напълно равен терен с цел да се минимират възможни наранявания.Игрището трябва изцяло да бъде оградено с предвидените за целта мрежи,което от своя страна да гарантира сигурността на зрителите.Игрищата имат следните размери:
M7 : 46x38м, минимум 35 укрития
D7 : 55x33 м, минимум 35 укрития
M5 : 55x20 м, минимум 25 укрития
Укритията ,трябва да са на не по малко разстояние от 1.5м от очертанията на игрището.
Границите трябва да са добре разграничими и да са на не по-малко от 1,5 м от предпазните мрежи.
- 1.02. Всяка една база трябва да е около 2 м широка и разположена централно в задната част на игрището.
- 1.03 Никой отбор или играч няма право по какъвто и да е повод да променя игрището.

2. Такси

- 2.01 Таксите за всеки сезон се обявяват в страницата на лигата.
- 2.02 Таксите се плащат на организатора на турнира.

3.Идентификационни карти&издаване

- 3.01 За да бъде допуснат до участие в турнир всеки играч трябва да има редовна ID карта и да я носи постоянно със себе си по време на турнир.Само срещу показване на редовна ID карта преди всяка игра играча може да влезне на игрището.
- 3.02 ID картите могат да се поръчат online на страницата на лигата или се получават на самия турнир. Цените им се обявяват на страницата на лигата.
- 3.03 ID картите са валидни само една календарна година.
- 3.04 Името на отбора върху ID картата трябва да е същото както това в регистрационната листа на турнира.
- 3.05 През сезона играчите нямат право да сменят отбора си.Ако играч е регистриран с даден отбор той няма право в същата календарна година да участва с друг отбор.Изключения:Играч може да



- премине в отбор от по-горна дивизия ,като останалите ограничения върху играча остават и се изисква съгласието на капитаните на двата отбора и упълномощено лице от сериите.
- 3.06 Millennium Series поощрява участието на повече отбори от един клуб.Отборите трябва да имат еднакво име плюс съответното удължение (Dynasty,Dynasty Entourage)Отборната структура трябва да бъде оповестена на Millennium Series преди започването на сезона.
- 3.07 В затворени дивизии като Champions League 2006 може да участва само 1 отбор от даден клуб.Втори отбор от същият клуб не може да участва в затворените дивизии дори в случай,че се е класирал за нея.Това правило не може да бъде нарушавано дори в случай на преименуване на клуба.
- 3.08 Играчи от отбор в по-долна дивизия могат да вземат 1 път участие в отбор(от същия Клуб)които е в по-горна дивизия,като използват едно свободно място в листата на отбора за сезона.Ако даден играч вземе втори път участие в отбора от по-горната дивизия то той става автоматично играч на отбора и няма право да играе през сезона за отбора от по-долната дивизия.Важно:Един такъв играч може да участва с клуба си в по-високи дивизии дори когато листите са затворени.
- 3.09 След третото си участие в Millennium Series -листата за участие на отбора в Champions League, I Div, II Div се приема за фиксирана и не може да бъде променяна в следващите мероприятия.Ако отбор иска да вкара в отборната си листа играч,който не е участвал за отбора в последните 3 турнира може да го направи като своевременно впише името и рождената дата на играча в листата преди тя да бъде заключена.
- 3.10 Играчи които са регистрирани и стартират под фалшиво име нямат право да участват(изключват се)в следващите 5 турнира на Millennium Series

4.Отборни листи за участие

- 4.01 Всеки отбор може да регистрира до 15 играча,но има игрови максимум от 5 и 7 играча в зависимост формата на турнира.Отборите в M7 Champions League могат да запишат до 15 играча в своята сезонна листа,до 9 играча в турнирната листа ,7 играча в игровата листа и по 5 играча на среща.
- 4.02 Никой играч няма право да бъде вписван в две листи едновременно.
- 4.03 Всеки играч трябва да има законно разрешение да играе в страната организатор на турнира.
- 4.04 Отборните листи се акцептират само когато всички такси са платени в пълен размер.
- 4.05 При регистрацията всеки отбор трябва да представи пълна и окончателна отборна листа.След започване на турнира тя не може да бъде променяна.
- 4.06 Участието на един играч в отбор в който му е забранено да играе поради регистрацията му в друг такъв или поради забранено преминаване в други дивизии води до лишаване на отбора от получените точки или бива изключван от турнира.

5.Формиране на Ранглиста

- 5.01 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.



- 5.02 На базата на спечелените точки отборите се разпределят от първо до последно място в дивизията в която играят (Champions League, I Div, II Div и III Div) За първият турнир през следващият сезон отборите се подреждат на базата на тяхното място през изминалият сезон. В случай, че отборите нямат точки от предишния сезон те се подреждат по азбучен ред, където се игнорират имена на градове и думи като "the" или "team"
- 5.03 Marshalteams получават 200 точки. Тези точки се дават с цел да се стимулира всеки един тим да поема задължението си като Marshalteam. Те биват допълнително ръководени и контролирани от Millennium Series

6. Играта

- 6.01 M7: Отборите в Champions League играят 3 предварителни срещи. Повече информация за M7 формат можете да намерите на: www.millennium-series.com В дивизиите от 1 до 3 отборите играят 8 предварителни срещи. M5-Отборите в M5 играят 12 предварителни срещи. Повече информация за M5 формат можете да намерите на: www.millennium-series.com

- 6.02 Продължителността на всяка игра е 7 минути в 1-3 дивизия и 5 минути в M5.

- 6.03 Игри в Дивизиите

- Отборите от Champions Paintball League играят само срещу отбори от Champions League
- Отборите от I Дивизия играят срещу отбори от I Дивизия и II Дивизия.
- Отборите от II Дивизия играят срещу отбори от, I Дивизия, II Дивизия и III Дивизия
- Отборите от III Дивизия играят срещу отбори от II Дивизия и III Дивизия

- 6.04 Отборите се класират по следният начин за четвъртфиналите:

- Информация за класирането на формати M7 и M5 можете да намерите на www.millenniumseries.com. В дивизиите 1, 2 и 3 класирането става по следния начин:
- Ако в Дивизията има по-малко от 8 отбора-няма четвъртфинали, а първите 4 отбора се класират директно за полуфиналите.
 - Ако отборите са от 8 до 20 в Дивизия-за четвъртфиналите се класират първите 12 отбора.
 - Ако отборите са повече от 30-за четвъртфиналите се класират първите 16 отбора.
 - При лига от две Дивизии за полуфинала се класират първите два отбора в четвъртфиналите от всяка една.
 - При лига от три Дивизии за полуфинала се класират първите отбори от всяка Дивизия и отбора заел второто място с най-много точки измежду трите дивизии.
 - При една четиридивизионна лига за полуфинала се класират отборите заели първите места на четвъртфиналите от всяка Дивизия.
 - Ранклистата се формира след края на всеки кръг(турнир)на базата на спечелените в него точки.

- 6.05 На полуфинала играят отбора заел първото място срещу отбора заел четвъртото. В другия полуфинал играят третият срещу вторият. За финала се класират победителите от двете срещи.
- 6.06 Подредането на отборите се извършва в края на кръга, чрез събиране на спечелените точки. За случайте на равенство са създадени специални правила

7. Съдии

- 7.01 На всяко игрище има 8 съдии и един главен съдя. Всички те са подчинени на Referee Managers.

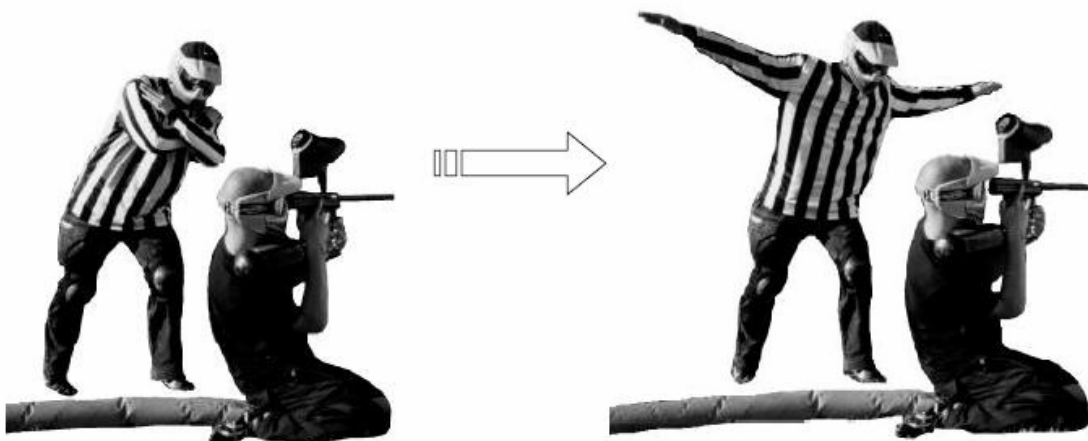


- 7.02 Съдиите носят черно-бели вертикално райирани блузи, които да ги различават от играчите.
- 7.03 Единствено съдиите оторизирани от главният съдия могат да взимат еднолични решения на игралното поле.
- 7.04 Всички съдии трябва да са добре запознати с правилата на игра и стриктно да се придържат към тях. Съдиите трябва да са безпристрастни и обективни при взимането на решения. Всяко едно негово съмнително отсъждане се дава за разглеждане от дисциплинарната комисия на Millennium Series.
- 7.05 Съдиите не предават никаква информация на отборите по време на игра освен в случай на предупреждения, обявяване на "Елиминиран" и "Неутрален".
- 7.06 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.
- 7.07 Всеки отбор, който отказва да изпълнява задълженията си като съдия бива наказван. Дисциплинарната комисия на Millennium Series определя наказанието. Съществува възможността отбора да бъде лишен от своите Referee точки.
- 7.08 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.

8. Знаци подавани от съдиите.

- 8.01 **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.

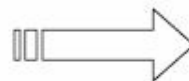
Marshal announces: "Player is eliminated / out / inactive"



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



Marshal announces: "Player is clean!"



„Player is clean!“

Marshal simulates a circle with his arm or at least one hand

- 8.03 **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.

Marshall announces: "Player is neutral"



- 8.04 **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 за нарушаване на правилата движението се повтаря за всеки допълнително отстранен играч.

ЕКИПИРОВКА

9. Облекло

- 9.01 Играчите могат да носят най-много два чифта дрехи, при официално потвърдени температури под 10°C се разрешават три чифта. 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.
- 9.02 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. Ако облеклото на играчите е много замърсено съдията може да изиска смяната му.
- 9.03 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 подплатки или такива с гладка повърхност, като найлон или гума.
- 9.04 Подплатата се счита за втори чифт дрехи.
- 9.05 Играчите нямат право да носят обувки с метални токове или шпайкове.
- 9.06 Jerseys или горните дрехи трябва да бъдат пъхнати в панталоните или под Battlepack
- 9.07 Играчите имат право на един чифт подплатени ръкавици.
- 9.08 Играчите могат да носят шапки или защитни кърпи за глава. Те не трябва да висят повече от 2 см под раменете на играча.
- 9.09 Защитните ленти за глава също могат да бъдат използвани при условие, че не превишават стандарта от 5 см ширина и 1 см дебелина.
- 9.10 Ако по време на игра бъде установено, че играч носи забранено облекло - същият се елиминира.
- 9.11 Лепенки върху облеклото не са разрешени.

10. Защитно облекло

- 10.01 Маските използвани от играчите и всички други на игрището трябва да съобразени със стандартите за пейнтбол и да са с неповредени стъкла. Маските трябва да отговарят на стандарта ATSM за защитни маски за пейнтбол. Производителите на маски трябва най-късно 10 дена преди започването на турнира да представят независими тестове които доказват, че произведените от тях маски отговарят на ATSM стандарта и могат да бъдат използвани на турнира. 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



При първото неспазване на тези изисквания в тези зони се прави официално предупреждение на капитана на отбора. При второ нарушение на изискванията-нарушителят се отстранява от турнира.

- 10.02 Играчите, официалните лица и всички други намиращи се в горепосочените зони трябва да носят маските си в техният оригинален вариант. Всяка една промяна като премахване на защитата за ушите и т.н не е разрешена.
- 10.03 Играчите, имат право да носят да носят протектори за ръцете и лактите (налакътници) само в оригиналният - предлаган от производителите вариант. Протекторите могат да се носят под или над облеклото.
- 10.04 Играчите, имат право да носят протектори за глезените и коленете (наглезенки, наколенки). Те могат да бъдат носени под или над облеклото
- 10.05 Играчите могат да носят ластични клинове при условие, че не са правени промени от оригиналния вариант.
- 10.06 Мъжете могат да носят специални протектори за слабините, а жените протектори за гърдите. Те трябва да са специално разработени за пейнтбол.
- 10.07 Добре е играчите да носят платноприлепнала по гушата неопенова лента. Тя не трябва да е подебела от 2см. Шалове и други подобни са забранени.
- 10.08 Добре е играчите да носят шапки или кърпи за защита на главата (темето). Те не трябва да са подебели от 1см
- 10.09 Лепенки върху самите очила са забранени.

11. Маркери

- 11.01 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.
- 11.02 Дефиницията за спусък е: подвижен лост при натискането на който се произвежда изстрел. Копчетата на превключвачите не са спусъци. Един цикъл на спусъка обхваща натискането му с пръст и пускането му в изходно положение.
- 11.03 Всичи електронни автоматични маркери трябва по време на турнир да бъдат превключвани на полуавтоматичен модус. Играча не трябва да е в състояние да промени модуса на маркера по време на игра. Маркерите работещи при всеки друг различен от полуавтоматичния модус трябва да бъдат така устроени, че промяната на модуса да може да става единствено със специален инструмент. Ball Detection System (eye) на маркерите може да бъде включвана или изключвана само с разрешението на съдията. Играчите имат право да включват/изключват своите Loader при нужда от почистване на игрището.
- 11.04 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 променяни без помоща на инструменти.

- 11.05 Цевите могат да имат нарязи, дупки, вдлъбнатини-но не и заглушители(нито допълнителен, нито интегриран) На играч се разрешава само една цев на игралното поле.
- 11.06 Играчите нямат право да използват неопрен или друг материал за покриването на маркера. От мерки за сигурност се разрешава използването на калъф за бутилката.
- 11.07 Маркерите трябва да бъдат носени/пренасяни в района на тинира 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.

При нарушаване на правилото за ползване на предпазен чорап за маркерите се прави официално предупреждение на капитана на отбора. При повторно нарушение се отстранява съответният играч.

- 11.08 Маркерите не трябва явно/видимо да се носят Trading Area и други официални места. Те трябва да бъдат пренасяни в специални калъфи или пригодени за целта куфари.
- 11.09 Всеки играч, който е заловен, че маркерът му не отговаря на изискванията от раздел 11 се изключва от турнира, а отборът му се наказва за мача в които е било установено нарушението. Без значение дали то е било умишлено или не. Единственият начин да докажете, че е било неумишлено е веднага след установяването на нарушението да "капитулирате", но не по-късно от вземането на съдийското решение. Ако нарушението се констатира преди старта, но след измерването на скоростта(Chrony)-отбора нарушител губи играта, но играча не се изключва от турнира.
- 11.10 Лепенките върху маркера не трябва да да превишават позволеният размер от 5x10 см и не трябва да са в оранжев цвят.

12. Друга екипировка

- 12.01 Хопърите не трябва да са прозрачни. Те трябва да имат един цвят. Затъмнени хопъри са разрешени. Лепенките върху хопърите и feed-a 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.
- 12.02 Играчите могат да вземат неограничен брой Loader's със себе си на игрището, но не и допълнителни хопъри и бутилки за въздух.
- 12.03 Два активни (немаркирани) играча имат право да си разменят екипировката на игрището.
- 12.04 Жилетките трябва да бъдат допълнително подплатени.

13. Забранена екипировка

- 13.01 Забранената екипировка включва: всички части на екипировката, които са в оранжев цвят (Jersey, Marker's, Hooper's итн.); 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 чийто обвивка/пълнеж са променени по някакъв начин. Отборите при които се установи, че играят със забранени топчета или техните лудъри са пълни с такива - се наказват от Millennium Series с 500 Евро. Отборът се отстранява от турнира и се лишава от спечелените на него точки. Топчетата се тестват на базата на критерии описани в страницата на Millennium Series.

13.02 Всичко което в разделите от 9 до 14 не е посочено като разрешено се счита за забранено.

14. Топчета

14.01 Топчетата трябва да бъдат закупени от регистриран към Millennium спонсор или търговец.

14.02 Топчетата с червен или розов пълнеж са забранени.

15. Старт на играта

15.01 Избора на игрално поле се определя чрез хвърляне на монета. При Best of Three се хвърля само за 1-та игра след което страните се сменят.

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

15.03 При старт - играчите трябва да имат при себе си цялата необходима за играта екипировка.

15.04 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 отбръване и играта се стартира с командата "Game on"

16. Прекъсване на играта.

16.01 Играта се прекъсва само в краен случай, при опасни метеорологични условия, урагани и други бедствени ситуации на игралното поле

16.02 При фалстарт поради грешка или неразбирателство от страна на съдия - главният съдия я прекъсва и се дава нов старт.

16.03 При всяко прекъсване на играта съдиите трябва да внимават всички играчи да останат по местата си. След разрешаване на причината за прекъсването на играта - съдиите позиционират флаговете и играчите така както са били в момента на прекъсване на играта. След което главния съдия дава старт за продължаване на играта - при които играчите стартират от същата позиция на която са били при прекъсването.

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



16.05 Игровото време се измерва с хронометър от главният съдия или друго опълномощено за целта лице. При всяко прекъсване на играта се спира и хронометъра. След даването на нов старт съдията пуска хронометъра да отброява остатъчното време, а не наново.

17. Край на играта

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

17.02 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 от 7 минути.

17.03 При изтичане на игровото време от 7 минути или съдията е обявил носача на флага "Clean" и флага за редовно окачен се дава команда "Game over"

18. Протичане на проверката

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

18.02 След подаване на сигнала "Game over" всички "live" играчи се проверяват от съдиите. На играчите се разрешава да изключат своите хоптъри, 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.

18.03 Играчите нямат право отново да се връщат на игрището без разрешението на съдията.

19. Проверка на маркерите преди игра.

19.01 Преди игра всички маркери подлежат на проверка - тя включва измерване на скоростта на изстрелване и установяване на съответствие 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.

19.02 Като официален Chroni се използва Radarchroni. На игрището трябва да има резервни Chroni в случай, че Radarchroni се развали.

19.03 Съдията проверява маркерите за следните неща:
- наличието на чужди тела в цевта, хопъра, feed-a.
- всякакъв вид приспособления или части, чрез които играча може (без инструмент) да активира на игралното поле модуса на стрелба (да ускори скоростта на топчетата)

19.04 След като маркера е минал успешно тази проверка се прави Bouncing тест, Runaway тест и измерване на скоростта на изстрелване. (15bps тест се извършва само на игрището)

19.05 Протичане на проверката:



• **Механичен Bouncing тест:** прави се като леко се удари по задната част на бутилката. Маркера се хваща за задната част след което съдията удря (леко!) по бутилката или хопъра. Ако при това се произведе изстрел-се счита ,че маркера не е издържал теста и не се допуска до игра.

• **Runaway Gun тест-** всички маркери се проверяват за така нареченият runaway спусък. Проверяващият съдия провежда бързо последователни изстрели след което рязко спира. Всеки маркер, който е произвел изстрел 100мс след последното натискане на спусъка-маркера се счита за Runaway Gun и не се допуска до игра.

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

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

19.07 Играчите които не са в състояние да настроят своите маркери според изискванията в рамките на определеното време до започването на играта имат право да избират дали да влезнат на игрището и да участват в играта без маркер.

19.08 Играчите които са минали успешно тестове за скорост на изстрелване се завеждат в оградено и контролирано от съдии място. Те нямат право да напускат това място освен при влизането на игрището в присъствието на съдя. На това място играчите нямат право да да държат маркер или инструмент в ръка без изричното позволение на съдията.

19.09 Всички маркери могат да бъдат подложени на щателна проверка от главните съдии с цел да се провери дали отговарят на изискванията

20. Измерване на скоростта на изстрелване на игрището.

Измерването може да се проведе по всяко едно време от даден съдя, за да се установи дали скоростта на изстрелване (противно на правилата) не е превишена. Съдията провежда тази проверка без да пречи на протичането на играта.

Играчите ,чийто маркери превишават нормата от 300 fps но по-малко от 310 fps се отстраняват от игра.

Играчите, чийто маркери превишават скоростта от 310fps се отстраняват и получават наказание One-for-One

Играчите, чийто маркери превишават скоростта от 325fps се отстраняват и получават наказание Two-for-One

Всеки резултат от измерването на скоростта, който води до наказание трябва да бъде показан на съответния играч

При всяко превишаване на разрешената скорост съдията показва на играча резултата от замерването.

Играчите забелязани по време на игра да работят върху маркера си с изключение при почистване на цевта, хопъра или feed-a се отстраняват от играта. Натискането/активирането на шалтери или копчета по маркера става само с разрешението на съдията.

21. Флагове и обозначителни ленти

21.01 Флаговете трябва да са най-малко 30 см широки и 60 см дълги. На игрището трябва да има 2 чифта флагове в различни цветове. Вторият флаг от всеки цвят трябва да е на разположение на съдията в случай на подаване на команда за повторение.



22. Носачи на флага

- 22.01 Преди всяка игра на базата на всеки от отборите се окачва флаг-той не трябва да бъде докосван от никой от отбора на които принадлежи.Играч който докосне собствения си флаг с цел да го пази от противников играч се елиминира
- 22.02 Играчите пренасящи противниковият флаг в своята база трябва да го носят"видимо"Те нямат право да го скриват.Ако това правило не се спази-това води до елиминирането на играча.
- 22.03 Флага може да се предава от един "live" на друг "live" играч.
- 22.04 В случай ,че носача на флага бъде елиминиран-съдията му взима флага и на съответната база се окачва резервният флаг

23. Окачване на флага

- 23.01 Когато играч окачи противниковият флаг на своята база-следва команда от съдията "Time"и играта се спира.При окачването на флага(успешно или не)играта автоматично се "замразява"-никой играч няма право да напуска позицията си.Носача на флага се проверява дали не е маркиран и се измерва скоростта на изстрелване на маркера му.
- 23.02 Ако при проверката се установи,че играча е маркиран или скоростта на маркера му превишава скоростта от 300 fps-следва съответното наказание за носача на флага,а съдията дава команда за окачването на резервния флаг.Главният съдя информира играчите за оставащото време и подновява играта с обратно броене,както при старта.
- 23.03 Ако при проверката носача на флага е обявен "clean"-окачването на флага се счита за успешно.

24. Paint Checks

- 24.01 Paint Checks се извършват за да се установи дали играча е clean или маркиран
- 24.02 Paint checks се предприемат от съдиите в случаите когато забележат,че наблюдаван от тях играч е маркиран или когато изстрелите отиват в една област,където се намира играча ,но те нямат директен поглед върху ситуацията.Или в случаите когато друг съдия ги подкани за такава проверка
- 24.03 Съдиите могат,но не са задължени да правят Paint Check по настояване от страна на играч

25. NeutralChecks

- 25.01 Съдиите трябва да полагат всички усилия при извършването на Paint Checks без да обявяват играча "Neutral"Въпреки това съдията преценява според ситуацията-ако няма друга възможност за установяване дали играча е маркиран-и обявява играча за неутрален("Neutral")
- 25.02 Съдията сигнализира ,че един играч е неутрален като застане пред или до него,с едната ръка го докосва по главата , а другата я вдига над главата си насочена към противниковият отбор в жест



стоп и извика Neutral. Съдията проверява максимално бързо играча и обявява "Clean" или елиминиран.

- 25.03 Докато един играч е "Neutral"-той не може да бъде елиминиран. И никой от противниковия или неговият отбор няма право да се доближава на разстояние по-малко от 15 метра от него
- 25.04 Съдията има право да изиска от играча да се движи, за да може да огледа всички части на тялото за маркировки. Ако съдията изиска от играча да стане-той трябва да се обърне в посоката обратна на противника, за да не може да наблюдава позициите му
- 25.05 Носачите на флага не могат да бъдат задържани от съдиите за извършване на Paint Check
- 25.06 Всички останали играчи, които не са обявени за неутрални по време на проверката могат да бъдат елиминирани по време на проверката.

26. Маркировки/Hits

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

Съдиите трябва да наблюдават играчите за петна получени от коленичене, сядане, пръски... и своевременно по време на проверката да ги избърсват. Играч който продължава да играе с такава петно рискува то да бъде определено за редовно.

27. Играчи и маркировки

- 27.01 Играчите са отговорни за установяването на маркировките
- 27.02 Играчи ,които забележат че,имат такива маркировки-трябва веднага да спрат да играят или незабавно да изискат проверка. В противен случай рискуват да бъдат наказани като playing on
- 27.03 Играчи,които усетят ,че са маркирани но на места,които не могат сами да контролират трябва незабавно да изискат проверка от съдиата. Неспазването на това правило се приема за playing on.
- 27.04 Играчите които усетят,че са уцелени в момент на придвижване към дадено укритие(с изключение на укритията зад който стои противников играч)трябва веднага след заставането си зад укритието да се проверят за маркировки. Изключването на маркера,и избягването на незабавна проверка за маркирани места води до незабавното отстраняване на играча,а ако наистина е маркиран се налага и наказание playing on(1-for-1)
- 27.05 Играчи които бъдат маркирани на явни места,които са лесни за проверка не трябва да изискват такава от съдиите.



28. Елиминиране

- 28.01 Играчите се елиминират за вземане на топчета от земята с цел те да бъдат изстреляни.
- 28.02 Играчите се елиминират, когато с част от тялото си или екипировката напуснат очертаванията на игрището. Когато игрището е очертано, чрез ограничителна лента-при нейното докосване играчите биват също елиминирани.
- 28.03 Играчите се елиминират, когато загубят предпазната си маска.
- 28.04 Играчи при които на игрището се открие инструмент или бъдат забелязани да работят върху маркера си противно на правилата от раздел "Маркери" биват незабавно елиминирани
- 28.05 Играчите, които се отдалечат на повече от 2 метра от част на екипировката си на игрището незабавно се елиминират. Изключение са шомпулите и Loaders
- 28.06 Играчите се елиминират и за неспортменско поведение. За неспортменско поведение се счита:
- Незачитане на съдийски команди.
 - Умишлено възпиране на съдия за проверка на маркер или за издаване на команда.
 - Стрелба по съдиите
 - Стрелба по явно елиминирани играчи с цел те да бъдат наранени или унижени.
 - Яростна стрелба по играч, който вече е получил достатъчно попадения, за да бъде елиминиран
 - Злоупотреба с Paintchecks имащи за цел да се попречи на съдията да контролира други съотборници или за да бъдат видяни позициите на противника.
 - Обиждане на съдии, играчи или зрители
 - Враждебен или недобронамерен контакт с когото и да е на терена
- Могат да бъдат наложени допълнителни наказания
- 28.07 Премахната
- 28.08 Един играч може да бъде елиминиран в случай на наказание наложено на негов съиграч за неспазване на правилата (например 1-for-1; 2-for-1; 3-for-1)
- 28.09 Играчите сами са отговорни за почистването на старите маркировки преди всеки старт или трябва да уведомят съдията за такива. Несъблюдаването на изискванията може да доведе до елиминирането на играча.
- 28.10 Веднага след елиминирането играчите трябва:
1. Да вдигнат рака над главата си и да не я свалят докато не напуснат игрището или влезнат в Deadbox
 2. Да напуснат игрището по най-краткият възможен път до Deadbox, освен ако съдията не им покаже друг. Освен това играчите трябва да вземат със себе си цялата си екипировка. Играчите, които не напуснат игрището по най-краткият път с цел да скрият от противника, че са елиминирани или не следват разпоредбите на съдията се наказват с "playing on"
 3. премахната
 4. Да оставят маркера си извън Deadbox на предвиденото за това място и без да го изключват. Хупара може да бъде изключен.
 5. Да влезнат в Deadbox и да не го напускат без разпоредба от съдията.
 6. След разпореджане 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 каквото и да е било друг начин. Елиминираният играч няма право да викат "Hit"(убит) и така да покажат на съотборниците си или противника, че са елиминирани. Всеки играч, който според съдията е нарушил това правило с цел да съобщи на съиграчите си, че е елиминиран, се наказва с "playing on"

29. Премахната

Точки

30. Точки

30.01 Разпределението на точките става по следния 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, който 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 (Е/Р)-Е/Р 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)

30.02 Точките се разпределят в края на всяка игра от главния съдия.

31. Резултати

- 31.01 -Протокола от играта се съставя на игрището от главния съдия и се показва на капитаните на двата отбора.
- Ако нещо в протокола е задраскано или дописвано-съдията е длъжен да изготви нов.
 - Капитаните на двата отбора са отговорни за проверката на протокола, ако бъде установена грешка-протокола се изготвя наново.
 - След като капитаните са се подписали на протокола-той не може повече да бъде променен дори и да бъде намерена грешка в него
 - Точното време когато капитаните са подписали протокола (или са отказали да го подпишат) трябва да бъде нанесено в него, като времето в което отборите са напуснали терена.
 - Несъгласието на един от капитаните да подпише се отбелязва от главния съдия в протокола.
 - Попълнените протоколи се копират. Оригиналът остава при главния съдия, а копията се занасят на табло и се нанасят данните на него.

32. Отказ/Неявяване

- 32.01 Отказ/Неявяване се обявява, когато един от отборите закъснее за проверка на скоростта на маркерите (Chroni) или откаже да участва в играта. Ако и двата отбора на се появят на игрището се приема, че и двата отбора са направили отказ за участие в играта.
- 32.02 Отборът срещу когото е трябвало да се яви отказалият се отбор-се обявява за победител и получава 3 точки и +5 Е/Р или съпоставимите Е/Р точки за дадения кръг. Неявият се отбор получава 0 точки и негативните Е/Р точки на победителя
- 32.03 Игра която вече е обявена за провалена/невалидна не може да бъде преиграна, освен в случаите когато играта не се е състояла по вина на персонала и съответният кръг не е вече приключил.



32.04 Последователността и времето на игрите се определя така ,че отбоите да имат поне 30 минути между игрите.

33. Равенство

33.01 Когато два отбора имат равен брой точки се взимат под внимание техните Е/Р точки.Отборът с повече точки продължава напред.В случай на равенство и в двата показателя точки и Е/Р се взимат в предвид точките спечелени в предишният кръг.

34. Наказания

34.01 **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 придвижването на противника или съдиите.
- 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.
- когато елиминиран играч не е вдигнал ръката си за да сигнализира ,че е елиминиран.

34.02 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)

35. Почистване/избърсване на маркировка/

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

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

35.03 Играчи забелязани да изхвърлят лодери,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)

36. Вмешателства

36.01 На зрителите е разрешено да наблюдават играта и да следят развитието ѝ,те обаче нямат право да:

- да дават напътствия на играчите
- да дават коментари ,които евентуално могат да бъдат чути от играчите на терена
- да имат при себе си маркери без поставени предпазни чорапи,които са в състояние готово за стрелба и по някакъв начин могат да повлияят на играта.

36.02 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.

37. Установяване/налагане на наказания

37.01 За следните нарушения съдиите правят официални предупреждения:

- За първо нарушение срещу правилото за предпазните чорапи
- За първа злоупотреба срещу изискването за Paint check
- За първо нарушение за употреба на неуместни думи
- За първо нарушение при неизпълнение на разпоредбите на съдията.
- За първо нарушение срещу правилото за ръка над главата при елиминация.

37.02 Съдиите елиминират играчи при следните нарушения :

- Злоупотреба и назачитане на команда "Neutral"
- Второ незачитане на изискването от съдия за Paint check
- Второ нарушение за употреба на неуместни думи
- Второ или последващо незачитане на съдийска разпоредба.
- При маркировка на явно или скрито място
- Когато при старт маркера на играча не докосва базата
- При сваляне на защитната маска или непоставянето и по време и на място,където това е задължително.
- Когато скоростта на изстрелване на маркера по време на игра превишава нормата от 300 fps
- При натискането на копчета/активирането на шалтери на маркера по време на игра без разрешението на съдията.
- При непредставяне на ID-картата на играча при изискване от съдия.
- При смущаване на играта от лице близко до играещият отбор,което не участва в самата игра.
- Експесивна стрелба.
- Неспортменско поведение.
- При умишлена промяна на игралното поле по време на игра.

37.03 Налагане на 1-for-1 наказания (освен играча нарушил правилата се отстранява един допълнителен играч от същият отбор) 1-for-1 се налага в следните случаи:

- играч маркиран на видимо място продължава да играе
- играч маркиран на неявно място продължава да играе въпреки ,че впоследствие я е забелязал.
- при недобронамерен/враждебен физически контакт с друг играч след като първият вече е отстранен(могат да бъдат наложени и други наказания)
- когато в края на играта играч се представя за live(немаркиран)-въпреки,че е маркиран на видимо място
- използването на маркер,чиято изходна скорост надвишава 310fps
- при натискането на копчета/шалтери на маркера след като играча е елиминиран
- при комуницирането със съотборник след като играча е елиминиран

37.04 Случаи в които е възможно налагането на 2-for-1 наказание(освен нарушителя се отстраняват още 2 играча от същия отбор)

- Играч продължава да играе въпреки ,че е маркиран и по този начин повлиява върху играта и дава явно предимство на своя отбор.
- използването на маркер,чиято изходна скорост надвишава 325fps

37.05 Случаи в които е възможно налагането на 3-for-1 наказание(освен нарушителя се отстраняват още 3 играча от същият отбор)



-Почистване на маркировка
-Елиминиран играч влиза отново на терена(без разрешение на съдията) с цел да смущава играта(виж 39.03)

38. Допълнителни наказания

38.01 Съдията може да наложи допълнително 1-for-1 наказание за следните нарушения:

-Всяко следващо неспазване на съдийско разпореждане
-При бой или при друг недобронамерен/враждебен физически контакт с друг играч след като първият вече е отстранен(могат да бъдат наложени и други наказания)

38.02 -В случай,че бъдат наложени 1for1,2for1,3for1 наказания,но на терена няма достатъчно live играчи от отбора на нарушителя-се приема ,че другият отбор е спечелил играта ,като е пленил флага и го е занесъл в своята база.А в протокола за всеки играч от отбора на нарушителя,които не може да бъде изваден от игра се възстановява играч от другият отбор като "clean".Така могат да бъдат "активирани" до 7 играча

38.03 Премахната

38.04 Всеки отбор,които се уговаря с друг отбор за симулативна игра и разпределение на точките-се дисквалифицира от турнира.От турнира се изключват всички играчи от листата на отбора и се отнемат точките спечелени по време на турнира.

39. Суспендиране,отстраняване,дисквалификация и парични глоби за неспортменско поведение

39.01 Отборите са отговорни за поведението на всеки свои участник вписан в листата на турнира.Това включва както играчите,така и придружаващите лица.По време на турнира важи следното за суспендиране,отстраняване и парични глоби:

39.02 Ако даден играч бъде суспендиран и отборът му няма допълнителни играчи в листата си-отбора трябва да стартира в намален състав.Суспендирането на играча се прехвърля от един турнир на друг-до изтичането му.Суспендираните играчи предават своята ID карта на главният съдия и я получават обратно след изтичането на наказанието.

39.03 Играчите се иключват от турнира поради следните причини:

-умишлен физически контакт(контакт,чрез използване на маркера;блъскане по гърдите;посягане;бутане;заплюване или подобни)
-Напускане на Deadbox преди разпорежба на съдията
-Неизключването или непредаването на маркера при изискване от съдията.Активирането на копчета,шалтери,спуська при изискването за предаване на маркера на съдията.
-Нагрубяване на противников играч,съдия или зрител.
-Умишлена стрелба извън очертаванията на терена или от Deadbox
-Влизането на елиминиран играч на терена с цел да бъде смущавана играта и без изричното разрешение на съдията(виж 37.05)

39.04 При следните нарушения играчите се дисквалифицират от турнира и се суспендират за следващият:

-За хвърляне на маркера или въздушната система
-Агресивен физически контакт/бой/
-Стреляне по елиминирани играчи с цел те да бъдат наранени или унижени



- 39.05 Ако един играч бъде дисквалифициран за втори път през настоящия сезон без значение по каква причина-то той се дисквалифицира минимум за следващия турнир.Наказанието може да трае и до следващият сезон.
- 39.06 Парична глоба се налага на суспендирано лице или лица,за тяхното продължаващо неспортменско поведение. Глобата трябва да бъде изплатена в цял размер-чак тогава се акцептират стартовите такси на отбора на глобеният за участие в следващ турнир на Millennium Series
- 39.07 Паричните глоби имат минимален размер 250€ и не могат да надвишават 1000€ в зависимост от наказанието.Дисциплинарната комисия установява размера на глобата и уведомява писмено играча и капитана на отбора.

Други

- 40.01 Отборите и техните играчи трябва да се абстрахират от носенето на екипировка с обидни логота,снимки или думи или да я показват по време на турнир
- 40.02 Отборите и техните играчи трябва да се държат така ,че да не нараняват реномето на лигата,турнира,организаторите или някои от спонсорите.Например ,чрез разрушаване на хотелски стаи,използването на заредени маркери в незащитени зони,умишленото разрушаване на частна собственост,участие в бой(с изключение на случаите на защита на даден човек от непровокиран нападател)или чрез криминални действия.
- 40.03 Всеки играч,респективно отбор който нарушава тези правила се наказва с изключване от участие в Millennium Series за 1 година считано от момента на наказанието
- 40.04 Всички отбори трябва да спазват гореупоменатите правила и да се придържат към тях и на други такива турнири
- 40.05 Всеки отбор е задължен да почиства направеният от него по време на турнира боклук на паркинга и на територията на провеждане на турнира
- 40.06 Всеки отбор който нарушава описаните в този раздел правила се наказва с парична глоба от 250€,които се плащат на организатора на турнира.Отбора не се допуска до участие в следващи турнири до пълното изплащане на глобата

41. Промени на правилата

- 41.01 Организатора на турнира има право с малки изключения да прави промени на правилата за протичането на турнира.Промените се предприемат само в случай,когато те не могат да бъдат избегнати.Организатора трябва да получи разрешение от Комисията по правилата и отборите да бъдат осведомени за причините и промените най-късно до срещата на капитаните.Ако са настъпили причини за промяна на правилата по време на самия турнир-се организира незабавна среща на капитаните и до свършването и няма право да бъде даден старт на нито една игра
- 41.02 Комитета по правилата се състои от:Jörn Windler,Andy Scutt,Ulrich Stähr,Alvaro Mesquita и делегатите на комитета на играчите към Millenium Series.При настъпване на проблеми които не са засегнати тук и изискват разглеждане и взимане на решение-следва събрание на комитета,разглеждане и взимане на окончателно решение,което се добавя към правилата на сериите



41.03 Последните промени обхващат следните номера:

Дата: Раздел/Параграф

02.05.05 Раздел: 1,03; 9,09; 10,07; 11,10; 12,01 :12,02; 23,02; 29,02; 29,03; 29,07; 29,10; 31;37,01; 37,02;
37,05 ;38,02; 38,03 ;39,04