

Правила и условия Соревнований

«Захват контрольной точки», формат 10x10.

1. Начало игры определяется судьей, который подает сигнал — по свистку или выстрелу из сигнального оружия. Запрещена стрельба вслепую. По соглашению сторон может быть разрешена стрельба из-за укрытия короткими очередями при естественном хвате оружия. Наблюдающие за игрой не имеют права подсказывать игрокам, сообщать о действиях противника или отвлекать от боя. Устные подсказки, в том числе жесты, мимика, запрещены. При стрельбе из тагера-винтовки запрещено держать его одной рукой. Участник, который получает статус «убитого», на период своей «смерти» должен сдавать оружие и оснащение в общий арсенал. «Воскрешение погибшего» игрока вне своей базы запрещено.

2. Команды приходят на базу в соответствии с графиком игровых встреч, не менее чем за 10 минут до начала. В случае неявки команды к моменту начала игровой встречи ей засчитывается техническое поражение в данной встрече.

3. Игровой полигон представляет из себя пространство вытянутой формы, в его центральной части расположена 1 контрольная точка (КТ), в противоположных концах полигона расположены стартовые зоны команд с пунктами обновления жизней и патронов.

4. Контрольная точка (далее - КТ) представляет собой вертикально стоящий цилиндр с датчиком поражения в верхней части, при стрельбе в него с близкого расстояния КТ «загорается» цветом команды стрелявшего участника, с этого момента КТ начинает отсчитывать время захвата данной командой «точки». В момент выстрела в КТ участником другой команды цвет «точки» изменяется, и она начинает отсчитывать время этой команды (при этом время первой команды ставится на паузу). В тот момент, когда КТ отсчитывает суммарно 2 минуты доминирования какой-либо из команд, она начинает мигать цветом этой команды (при этом КТ отключается, стрелять в

нее бесполезно) и считается «удержанной». Такая «точка» приносит 1 победное очко удержавшей ее команде.

5. На момент начала игровой встречи по 10 игроков начинают игру из своей стартовой зоны. На момент старта КТ «нейтральны», задача игроков – удерживать как можно дольше своим цветом КТ.

6. Цель игры – «удерживать как можно дольше своим цветом КТ. Игра считается оконченной на момент «удержания» КТ по окончании контрольного времени (КВ=2 мин).

2. Во время игры запрещено закрывать датчики на повязках, недопустим любой физический контакт между игроками, ограничение доступа к КТ другим игрокам, также нарушениями считаются преждевременный старт игрока, неспортивное поведение. Руководитель и болельщики не могут вмешиваться в действия команд. Если в процессе игры судьей выявлено нарушение правил, на команду/игрока накладывается наказание в соответствии с таблицей штрафов (см. правила).

3. Оборудование предоставляется организаторами турнира, использование своего оборудования запрещено. Перед началом игровой встречи любой игрок может проверить свой комплект выстрелом по мишени.