



**REGULAMIN**  
**III AMATORSKIEGO TURNIEJU PAINTBALLOWEGO 3x3**  
**III AMATORSKIEGO TURNIEJU PAINTBALLOWEGO**  
**OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH**  
**ORAZ**  
**I AMATORSKIEGO TURNIEJU POMPKOWEGO**  
**OSMOŁA 11-12 czerwca 2016**  
**Organizator: Paintball Podlasie**

**SŁOWNIK**

**Semi auto** - tryb pojedynczy strzelania markerem paintballowym. Jedno naciśnięcie spustu powoduje jeden strzał bez konieczności przeładowania

**HP** - High Pressure - Sprężone powietrze. Typ zasilania markera paintballowego.

**FPS** - Feet per second - stóp na sekundę - standard pomiaru prędkości wylotowej kulki.

**BPS** - Ball per second - kul na sekundę - standard pomiaru ilości wystrzelianych kul.

**Splat** - ślad po rozbitej kulce paintballowej

**OUT** - eliminacja - komenda nakazująca zawodnikowi opuszczenie pola gry.

## POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. W Amatorskim Turnieju Paintballowym mogą brać udział osoby, które ukończyły 15 rok życia oraz nie są zawodnikami biorącymi udział w turniejach PLP.
2. Osoby, które ukończyły 15 lat a nie ukończyły wieku pełnoletniego mogą brać udział w rozgrywkach tylko z pisemną zgodą rodzica/opiekuna.
3. Turniej osób sprawnych odbywa się w trzech klasach: mechanicznej, elektrycznej oraz pompki.
4. W klasie mechanicznej rozgrywki odbywają się na markerach własnych lub organizatora.
5. W klasie elektrycznej rozgrywki odbywają się na markerach własnych.

## WPISOWE

6. Wpisowe od drużyny na Turniej wynosi:
  - a. 200 zł za jedną klasę;
  - b. 300 zł za dwie klasy;
  - c. 350 zł za trzy klasy.
7. Wpisowe winno być uiszczone w chwili zgłoszenia drużyny na konto wskazane przez organizatora.
8. Nie uiszczenie wpisowego/potwierdzenia wpłaty będzie skutkowało nie wpisaniem drużyny na turniej.
9. W ramach wpisowego organizator zapewni oprócz organizacji turnieju, sprzęt (marker, butlę HP, maskę - patrz pkt. 4), strefę zawodnika, strefę ,widza, sprężone powietrze oraz jedzenie dla drużyn biorących w danym dniu udział w rozgrywkach, arbitrow oraz wolontariuszy.

## SPRZĘT I WYPOSAŻENIE POLA GRY

10. W klasie mechanicznej markery lub pompki muszą korzystać z loaderów grawitacyjnych, nie można korzystać z markerów wyposażonych w Response Trigger.
11. W klasie elektrycznej dopuszcza się markery strzelające jedynie w trybie semi auto lub ramping z prędkością 10 kul/sek. (BPS).

12. Prędkość wylotowa kulki nie może przekraczać 300 stóp/sek (FPS) podczas testu na chronografie. Dopuszcza się możliwość "skoków" prędkości maksymalnie +/- 5 FPS.
13. Test na chronografie zostanie przeprowadzony przed rozpoczęciem pierwszego meczu.
14. Dodatkowe testy prędkości mogą zostać przeprowadzone przez sędziów pomiędzy meczami lub podczas meczu jeżeli zajdzie uzasadnione podejrzenie korzystania z markera nie spełniającego norm.
15. Każda drużyna zapewnia stroje do prowadzenia rozgrywki we własnym zakresie.
16. Wymiary minimalne pola do gry to 25m x 40m.
17. Siatki użyte do zabezpieczenia pola gry będą mieć wysokość minimum 3m.
18. Minimalna liczba przeszkód na terenie gry to 24.
19. Przeszkody powinny być w standardzie SupAir/Wats, mocowane do podłoża lub obciążone.
20. Organizator turnieju zapewni zaplecze zwane „strefą zawodnika” oraz „strefą widza”.
21. W strefie zawodnika będą znajdować się miejsca do siedzenia dla zawodników danej fazy eliminacyjnej.
22. Organizator zapewni HP na zawodach min. 3500 psi.
23. Organizator zapewni zaplecze sanitarne na czas zawodów.

## ROZGRYWKA

24. Drużyna stawia się na pole po wezwaniu.
25. Nie stawienie się na pole w regulaminowym czasie może skutkować walkowerem.
26. Rozgrywka rozpoczyna się na sygnał dźwiękowy sędziego głównego poprzedzonego komendą "10 sekund", w tym czasie każdy zawodnik musi dotykać lufą markera do pola startowego.
27. Eliminacja następuje po wyraźnym trafieniu (splat) w jakąkolwiek część stroju, maski lub markera zawodnika.
28. Zawodnik, który został wyeliminowany powinien z ręką podniesioną do góry opuścić pole gry najkrótszą drogą, nie zakłócając trwającej rozgrywki. Ociąganie się z opuszczeniem pola może skutkować nałożeniem kary.
29. Zabroniona jest komunikacja zawodnika wyeliminowanego opuszczającego pole gry z zawodnikami pozostającymi w

- rozgrywce oraz sugerowanie swoim zachowaniem pozycji przeciwnika, pod groźbą kary.
30. W czasie meczu zabroniona jest komunikacja z osobami znajdującymi się poza terenem gry – dopuszczalna jest jedynie komunikacja między zawodnikami.
  31. Zabroniony jest fizyczny kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej pod groźbą kary.
  32. Zabroniona jest dyskusja z sędzią oraz wywieranie wpływu na jego decyzję pod groźbą kary.
  33. Każdy zawodnik ma obowiązek stosować się do poleceń sędziego – w przypadku nie zastosowania się do polecenia sędziego dyktuje on karę.
  34. Na polu w czasie gry decyzja sędziego jest ostateczna.
  35. Wszelkie kwestie sporne może przedstawić sędziemu głównemu kapitan drużyny po zakończonym meczu.
  36. Mecz jest uznany za zakończony jeśli zawodnik dotknie (podejmie) flagę drużyny przeciwnej lub w wyniku eliminacji wszystkich przeciwników drużyny przeciwnej.
  37. Po komendzie KONIEC GRY można opuścić pole. Wówczas sędzia podaje wynik meczu – PUNKT DLA (przyznający punkt wygranej drużynie) lub BEZ PUNKTU który oznacza powtórkę meczu.
  38. Podczas turnieju jest przynajmniej 4 sędziów (3 sędziów przebywających na polu podczas gry oraz 1 sędzia główny)
  39. Do obowiązków sędziego głównego jest rozpoczynanie i kończenie rozgrywek, przyznawanie punktów oraz rozstrzyganie sporów.

## KARY

40. Sędzia może zastosować wobec zawodników kary za przewinienia podczas meczu:
  - a. out - usunięcie zawodnika z pola za przewinienie.
  - b. 1-za-1 - usunięcie zawodnika za przewinienie oraz zawodnika najbliższego stojącego tej samej drużyny.
  - c. 2-za-1 - usunięcie zawodnika za przewinienie oraz dwóch zawodników najbliższego stojącego tej samej drużyny.

## PUNKTACJA

41. Mecz trwa do dwóch wygranych jednej drużyny
42. Za wygrany mecz drużyna otrzymuje jeden punkt.  
Stosunek 2:0 lub 2:1 kończy rozgrywkę z daną drużyną
43. W przypadku remisu w punktacji ogólnej decyduje wynik starcia bezpośredniego drużyn.
44. Punktacja jest prowadzona w biurze zawodów.

## ROZGRYWKI OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

45. Podczas rozgrywek osób niepełnosprawnych stosuje się ogólne zasady prowadzenia rozgrywek oraz punktacji.
46. Podczas udziału w rozgrywce, dopuszcza się udział osób asystujących w poruszaniu się zawodnika (zwany dalej asystentem).
47. Każdy zawodnik zapewnia we własnym zakresie asystenta.
48. Zawodnicy zapewniają strój do gry we własnym zakresie.
49. Markery, butle oraz spłuczki zapewnia organizator.  
Dopuszcza się możliwość korzystania z markera własnego o ile ilość kul na sekundę nie przekracza 8 oraz korzysta się z loadera grawitacyjnego.
50. Zawodnik zostaje wyeliminowany po bezpośrednim trafieniu w klatkę piersiową, ręce, głowę, szyję oraz marker (wyraźny splat). Trafienie w wózek, nogi i stopy zawodnika nie skutkuje eliminacją z rozgrywki.
51. Asystent ma zakaz komunikowania się z zawodnikiem.  
Komunikaty dla asystenta przekazuje tylko zawodnik będący z nim w parze. Trafienie asystenta nie eliminuje go z gry.