

«УТВЕРЖДЕНО»

Постановлением Профсоюзного комитета

ППО ПАО «Уфаоргсинтез»

от «30» июня 2023г. № 33

Председатель ППО ПАО «Уфаоргсинтез»


_____ С.А. Хуснутдинов

ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ ЗАКРЫТОГО ТУРНИРА
ППО ПАО «УФАОРГСИНТЕЗ» ПО ПЕЙНТБОЛУ

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- 1.1. Целью проведения турнира по пейнтболу (далее - турнир), является пропаганда здорового образа жизни, внедрение физкультуры и спорта в повседневную жизнь.

2. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

- 2.1. Дата, сроки и место проведения определяются организаторами и доводится до сведения участников в официальной информационной публикации на сайте ППО ПАО «Уфаоргсинтез»: www.uos-ppo.ru в разделе «Мероприятия».

3. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

- 3.1. К участию в турнире допускаются команды, состоящие из 6 участников, включая по одному капитану в каждой команде, который является также представителем команды (указать в заявке, Приложение 1) и 1 запасному участнику.
- 3.2. Капитаны команд обязаны перед турниром ознакомить своих игроков с краткими правилами проведения соревнования по пейнтболу (Приложение 2).
- 3.3. Замена основных игроков игроками из запасного состава производится между играми с обязательным уведомлением организаторов.
- 3.4. К участию в турнире допускаются все желающие члены ППО ПАО «Уфаоргсинтез» Нефтегазстройпрофсоюза России.
- 3.5. Всем участникам необходимо иметь при себе: документ удостоверяющий личность (паспорт и т.п.), медицинскую страховку ОМС или ДМС.

4. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

- 4.1. Турнир является командным соревнованием и проводится в соответствии с настоящим положением.
- 4.2. Турнир проводится на оборудовании клуба-организатора.
- 4.3. Каждой команде для выполнения заданий по пейнтболу предоставляются комплекты оборудования.

5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

- 5.1. Для проведения турнира используются поля 38X46 (42 укрытия).
- 5.2. Турнир состоит из 4-х раундов: отборочного, четвертьфинального, полуфинального и финального в соответствии с Правилами соревнований по пейнтболу и в зависимости от количества заявленных команд (Приложение 2).
- 5.3. Победитель и призеры соревнований определяется по наибольшей сумме очков, набранных в финальном раунде соревнований в соответствии с Правилами соревнований по пейнтболу (Приложение 2).
- 5.4. Команды делятся на ___ группы (А, В, С, D и т.д.). Игры в группе проводятся в круг. По две лучшие команды из группы выходят в четвертьфинал. Победители четвертьфинальных игр выходят в полуфинал, победители полуфинала выходят в финал, проигравшие команды играют за 3 место. Начиная с четвертьфинала игры проводятся до двух побед.
- 5.5. Игры проходят по правилам: Paintball 5X5 (5 минут игрового времени)
- 5.6. Игрокам разрешается использовать только маркера с механическим спуском.
- 5.7. В случае равенства очков лучшая команда определяется по: результатам личной встречи; наименьшему количеству пораженных игроков.
- 5.8. Судейство соревнований осуществляют сотрудники клуба - организатора.

6. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

- 6.1. Категорически запрещается:
 - участвовать в турнире при наличии медицинских противопоказаний к высоким физическим нагрузкам;
 - участвовать в турнире в состоянии алкогольного, наркотического, любого другого опьянения;
 - физический контакт с другими игроками;
 - покидать обозначенную зону игры или «расширять» ее самостоятельно;
 - находится в игровой зоне и подсказывать другим игрокам после «смерти»;
 - выходить на игровое поле без разрешения судьи;
 - бросать оружие, ломать пейнтбол-оборудование;
 - нецензурно выражаться, делать знаки, оскорбляющие других игроков.

6.2. За нарушение правил предусмотрены штрафные санкции:

- устное предупреждение;
- отстранение игрока на один раунд или на все игры;
- присуждение поражения всей команде;
- взыскание финансовых средств (в случае поломки пейнтбол-оборудования).

6.3. Перед началом турнира проводится инструктаж по технике безопасности.

6.4. Каждый участник несет ответственность за собственную безопасность. Безопасность участников во время соревнований контролируют капитаны команд.

7. РЕГИСТРАЦИЯ

7.1. Предварительная регистрация участников обязательна, производится путем подачи коллективной заявки (Приложение 1) от подразделения на электронную почту ППО ПАО «Уфаоргсинтез» – uos-ppo@bashneft.ru в срок, указанный в информационной рассылке.

7.2. Окончательная регистрация происходит на месте проведения турнира согласно регламенту.

8. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

8.1. Расходы участников, связанные с проездом до места турнира осуществляются участниками самостоятельно.

8.2. Расходы, связанные с организацией, проведением и награждением, осуществляются согласно смете ППО ПАО «Уфаоргсинтез» Нефтегазстройпрофсоюза России.

9. НАГРАЖДЕНИЕ

9.1. Команды - победители турнира, занявшие 1, 2, 3 места награждаются грамотами и памятными призами.

Заявка

на участие в закрытом турнире ППО ПАО «Уфаоргсинтез» по пейнтболу

от подразделения _____

(наименование)

| № | Ф.И.О. участника | С Положением о проведении турнира ознакомлен, за свои безопасность и здоровье несу личную ответственность (подпись участника) |
|---|------------------------|---|
| 1 | <i>Капитан команды</i> | |
| 2 | <i>Основной игрок</i> | |
| 3 | <i>Основной игрок</i> | |
| 4 | <i>Основной игрок</i> | |
| 5 | <i>Основной игрок</i> | |
| | <i>Запасной игрок</i> | |

Капитан команды _____ Ф.И.О, номер телефона

(подпись)

Председком подразделения _____ Ф.И.О

(подпись)

Руководитель подразделения _____ Ф.И.О

(подпись)

Выписка из правил проведения соревнований по пейнтболу

ГЛАВА 1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Раздел 1.1. Пейнтбол

Настоящие правила разработаны в соответствии с международными правилами и стандартами.

Пейнтбол - командный вид спорта: две команды ведут игру на искусственно оборудованной ровной площадке, строго ограниченных размеров, используя при этом специальный инвентарь в виде маркеров пневматического действия, выпускающих круглые желатиновые капсулы с минеральным красителем.

Задача игры: команды, стартующие со своих баз, стремятся захватить базу соперника. При этом игроки стремятся маркировать (поразить) как можно больше членов противоположной команды.

Формат игры "пятерки" (5М формат): цель игры дотронуться до базы соперника непораженным. Для победы в матче достаточно один раз это реализовать. Игрокам разрешается использовать только маркера с механическим спуском.

Раздел 4.15. Захват базы

4.15.1. Захватом базы считается прикосновение любого непораженного игрока к базе соперника.

4.15.2. Когда игрок захватывает базу соперника, время автоматически останавливается на электронном табло. Если электронное табло отсутствует, судья обозначает сигнал "Время", все полевые судьи выполняют жест "Время" и время останавливается. Игра автоматически останавливается, игрокам запрещено двигаться и покидать свои позиции. Игрок, захвативший базу, будет проверен на краску.

Раздел 4.23. Ход матча

4.23.1. Во время поинта любой из команд запрещены любые подсказки и сигналы из пит-зоны, а также из зоны зрителей. Подсказками будут считаться любые звуковые сигналы, в том числе с использованием любых электрических или механических приспособлений, слова, жесты, таблички, а также любая другая невербальная коммуникации и иные способы коммуникации с игроками на поле.

4.23.2. За любые подсказки во время игр, на команды могут быть наложены штрафы любым полевым судьей, а человек, совершивший подсказку, может быть удален с турнира.

Раздел 9.1. Поражения игроков

9.1.1. Игрок считается пораженным, если пейнтбольный шарик, выпущенный из пейнтбольного маркера, непораженным игроком, попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, разбивается и оставляет сколь угодно малое количество краски.

* Если шарик попадает в игрока или любую часть его одежды и переносимого им оборудования, но не разбивается и не оставляет след краски, этот игрок считается непораженным.

* Если игрок поражен пораженным игроком команды-оппонента, этот игрок считается непораженным.

* Если пейнтбольный шарик сначала попадает и разбивается о какой-либо предмет перед тем, как оставить следы краски на игроке, то игрок считается непораженным.

9.1.2. В случае, если судья не видел момент попадания в игрока, однако на игроке есть следы краски, напоминающие поражение, этот игрок будет считаться пораженным (на игрока может быть наложен штраф). Как правило, если следы краски густые, и напоминают прямое попадание, а не брызги, обтертость или след от сидения или подката на шары, то это будет считаться поражением. Решение о квалификации следов краски как поражение принимается только полевым судьей согласно текущей игровой ситуации.

9.1.3. Во время игры, если игроки из разных команд были поражены практически одновременно, или если судья не может установить - кто из игроков был поражен первым, то оба этих игрока будут считаться пораженными.

9.1.7. Игрок будет считаться пораженным, если любая часть его тела или одежда и оборудование касается земли за границей поля.

9.1.13. Игроки, замеченные в неспортивном поведении, будут объявлены пораженными и удалены с поля. А также иные штрафы и наказания могут быть применены. Под неспортивным поведением понимается следующее, но не ограничивается этим:

(а) Несоблюдение указания судьи.

(б) Умышленное избегание судьи, не позволяющее судье провести хронографирование на поле, проверку на краску или наложение штрафа, полученного сокомандником. При этом удаление с поля этого игрока не будет засчитано в исполнение наложенного ранее штрафа.

(в) Стрельба по судьям.

(г) Умышленная стрельба по явно обозначенному пораженному игроку с целью ранить или запугать его.

(д) Овершутинг - чрезмерная стрельба по игроку, превышающая необходимую для попадания и поражения его.

(е) Просьба произвести проверку на краску судьей, чтобы отвлечь от проверки на сокомандников или себя, или использование судей для определения места расположения соперников.

9.1.15. Игроки несут ответственность за устранение старых попаданий или об оповещении об их наличии судей до начала игры, дабы избежать удаления с поля в связи с наличием попадания у игрока.

9.1.16. Игроки, считающиеся пораженными, должны сразу после поражения:

* Перестать играть.

* Обозначить себя пораженным, положив руку на голову.

* Покинуть игровое поле максимально коротким путем или в направлении указанном судьями со всем оборудованием, которое было у них на момент поражения. Игроки, покидающие поле не самым коротким путем, с целью скрыть от соперника свое поражение или игроки, не выполняющие требования судей по направлению выхода с поля будут считаться игроками, продолжающими игру в пораженном состоянии.

Раздел 9.3. Игроки и попадания

9.3.1. Игроки ответственны за осознание попаданий и объективное признание себя пораженным.

9.3.2. В случае поражения игрок должен немедленно прекратить игру и обозначить себя пораженным, положив руку на голову. В случае невыполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.

9.3.3. Если игрок получает попадание в область, невозможную для самостоятельного осмотра (например, козырек, шея, спину или в харнес) он должен немедленно прекратить игру и попросить судью проверить на краску (пейнт-чек). В случае невыполнения этих требований, это будет расценено как игра в пораженном состоянии.

9.3.4. Игрок, почувствовавший попадание в движении, может завершить движение в сторону любого ближайшего укрытия между ним и игроком команды-соперницы. В ином случае он должен немедленно изменить направление движения в другую сторону и остановиться за ближайшим укрытием. После остановки у укрытия игрок должен немедленно осмотреть себя на предмет поражения. Стрельба, выбор позиции для продолжения игры, коммуникация, не проведение осмотра на поражение и неподчинение сигналу судьи о поражении, если он действительно поражен, будет считаться игрой в пораженном состоянии.

9.3.5. Игроки, получившие поражения в места, доступные для самостоятельного осмотра не должны просить проверку на краску у судей. Просьба проверки на краску в данном случае будет считаться продолжением игры в пораженном состоянии.

Раздел 9.4. Проверка на поражение (пейнт-чек)

9.4.1. Проверка на краску осуществляется судьями в любой момент игры с целью определить разбился ли пейнтбольный шарик и оставил ли краску на любом игроке.

9.4.2. Проверка на краску осуществляется судьей, если он заметил, что в игрока были попадания или если выстрелы соперника попадают в места, не четко просматриваемые судьей, а также в случаях если поверхность попадания не видна судье, или если судья направлен это сделать другим судьей.

9.4.3. Судья может, но не обязан делать проверку на краску по просьбе игрока.

9.4.4. Судьи должны проводить проверку на краску с минимальным вторжением в ход игры.

9.4.5. Решение о результатах проверки судья обозначает специальными сигналами и жестами, описанными в соответствующем разделе.

Раздел 10.2. Удаление игрока из игры (выведение игрока с поля)

10.2.1. Судьи выведут из игры игрока за следующие нарушения (но не ограничиваясь ими):

- Использование ненормативной лексики на поле (могут последовать другие штрафы)

- Отказ следовать указаниям судьи

- Выход за границы поля

- Явное попадание краски на игроке

- Не возврат ствола к баннеру в случае не касания ствола стартовой базы до звукового сигнала начала игры.

- Направление ствола в сторону оппонента или стрельба до возврата ствола к стартовой зоне при фальстарте.
- Снятие маски на игровом поле.
- Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле от игрока или представителя команды, находящегося в пит-зоне.
- Чрезмерная стрельба (Овершутинг) (стрельба в игрока более разумно необходимого для поражения этого игрока)
- Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля

Раздел 10.3. Майнер штраф. Штраф "один-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и его сокомандника)

10.3.1. Применение штрафа "один-за-одного" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- (а) Продолжение игры с поражением на любой части тела или оборудования (в том числе стрельба, разговоры, выбор позиции для продолжения игры, движение вперед).
- (в) Обозначение себя непораженным игроком в конце игры, имея поражение.
- (д) Разговоры с кем-либо после обозначения игрока пораженным.
- (з) Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес зрителей или участников любой из команд.

Раздел 10.4. Мейджер штраф. Штраф "два-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф и двух сокомандников)

10.4.1. Применение штрафа "два-за-одного" к игрокам, находящимся на поле может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- (а) Продолжение игры в пораженном состоянии, существенно повлиявшее на ход игры или дающее команде существенное превосходство.
- (б) Пораженный игрок на поле, стреляющий в игрока оппонента на поле

Раздел 10.5. Штраф ГросМейджер. Штраф "три-за-одного" (удаление с поля игрока, на которого наложен штраф, и трех сокомандников).

10.5.2. Применение штрафа "три-за-одного" к игрокам, находящимся на поле, может быть осуществлено в следующих ситуациях и не только:

- * Затираание. Затираанием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет, пытается удалить следы краски от попадания с целью избежать объявления себя пораженным.
- * Пораженный игрок, стреляющий в игрока из-за пределов игрового поля.
- * Выход на поле после объявления игрока пораженным с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.

ГЛАВА 14. ПЕРЕЧЕНЬ ОПРЕДЕЛЕНИЙ

Пейнтбольный шар (сокращенное название «шар») – это сферическая желатиновая капсула, наполненная нетоксичной и водорастворимой краской. Этот продукт не должен засорять окружающую среду, где проводятся мероприятия с его использованием. Он так же должен быть биоразлагаемым в короткий период времени, в соответствии с метеорологическими стандартами местности, где проходятся соревнования по пейнтболу.

Корпус маркера: предмет, содержащий механизм стрельбы.

Триггер (курок): часть маркера, нажатием на которую игрок осуществляет процесс стрельбы пейнтбольными шарами.

Воздушная система: портативный контейнер (колба), служащая для хранения газа, необходимого для реализации процесса стрельбы маркера пейнтбольными шарами.

Фидер: емкость для шаров, крепящаяся к маркеру

Ствол: трубка, через которую вылетает шар при стрельбе.

Маркер: пейнтбольное ружье, состоящее из воздушной системы, ствола, фидера.