

СОГЛАСОВАНО

Заместитель председателя
ОПО ОАО «Сургутнефтегаз»
И.Н.Горбенко
2016г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор
ЧУДОД СДЮСШОР «Нефтяник»
С.В.Урсан
2016г.



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении пейнтбольного турнира
среди работников структурных подразделений ОАО «Сургутнефтегаз»

1. Цели и задачи:

- 1.1. Популяризация спортивного пэйнтбола;
- 1.2. Пропаганда здорового образа жизни;
- 1.3. Привлечение игроков и формирование новых команд;
- 1.4. Выявление сильнейших команд и игроков.

2. Организаторы, контактная информация ЧУДОД СДЮШОР «Нефтяник»
Администратор турнира старший инструктор-методист по работе с КФК Пильгин
Сергей Александрович тел.: 42-23-05, сайт школы: www.neftyanik-sport.ru
Старший судья турнира Хохлов Артем Николаевич тел.: +7 9226520464
Администратор-кассир тел.: 42-23-00

3. Места и сроки проведения

Дата проведения: **23 июля 2016 г.**

Место проведения: г.Сургут, Югорский тракт, 8 лыжная база «Снежинка».

Распорядок:

08:30 – сбор и регистрация команд, осмотр поля;

09:00 – сбор капитанов;

09:30 – торжественное открытие соревнований;

10:00 – начало игр;

по окончанию турнира – награждение победителей.

4. Участники соревнований

К участию в турнире допускаются любые пэйнтбольные команды, состоящие из работников структурных подразделений ОАО «Сургутнефтегаз», не имеющих медицинских противопоказаний, подавшие заявку установленной формы не позднее срока указанного в правилах, прошедшие процедуру регистрации и оплатившие расходы по организации проведения турнира согласно утвержденной калькуляции стоимости проведения пейнтбольного турнира ЧУДОД СДЮСШОР «Нефтяник» до начала соревнований.

Принимаются только командные заявки до 14:00 часов 22 июля 2016 г в электронном виде(на электронный адрес: sdusor@bk.ru).

Команды, не подавшие заявки в указанный срок, не сможет участвовать в турнире.

5. Условия проведения

5.1. Формат игр:

В турнире примут участие 10 команд подавшие первыми заявки.

Paintball 5x5, 6 мин. игрового времени до двух побед.

Турнир проводятся в соответствии с правилами игры пэйнтбол по версии «РФП».

5.2. Технические условия: резина, деревья, кабины авто, надувные фигуры, покрытие газон, песок, опилки.

5.3. Режим стрельбы: механический.

5.4. Оборудование: Маркер Tippmann 98, фидер гравитационный, маска прокатная, командная форма прокатная (если у команды нет своей формы).

Все игры проходят только на прокатном оборудование.

5.5. Воздух: не менее 2000 psi.

5.6. Судейская коллегия:

Главный судья соревнований: Хохлов Артем Николаевич (francuz)

Судейская бригада: 1. Хохлов Андрей

2. Пастухов Иван

3. Шагров Александр

4. Бережной Антон

6. Награждение

Команды победители и призеры награждаются кубками и медалями соответствующих степеней. Лучший игрок турнира награждается грамотой.

7. Дополнительные условия

Питание: на территории лыжной базы «Снежинка» есть кафе, разрешено взять еду с собой.

Правила (Обязательно для прочтения):

Посев.

Посев команд осуществляется перед началом соревнований при составлении расписания.

На этапе соревнований команды сеются по схеме змейкой в алфавитном порядке на основании написания названия команды. Название команды на официальном языке соревнований подается представителем команды вместе с заявкой и не может быть изменено в течении соревнования.

Схема посева змейкой в алфавитном порядке:

Группа А	Группа Б
А	Б
В	Г
Д	Е
Ж	З
И	К

Отборочный раунд в формате игр " Paintball ".

В формате игр " Paintball " команды играют отборочный раунд по круговой системе в своей группе, до 4-х отборочных игр на команду.

Две команды, выигравшие свои полуфинальные матчи, переходят в Финал за 1-2 место. Две команды, проигравшие свое полуфинальные матчи, переходят в Финал за 3-4 место.

Процедура старта игры (Начало игры).

Минутная готовность объявляется за 1 минуту до начала поинта матча. В этот период времени игроки могут снять заглушки со стволов и отстрелять маркеры. После этого дается явно слышимый сигнал тридцати секундной готовности к началу игры.

После этого дается явно слышимый сигнал десяти секундной готовности к началу игры.

Все полевые судьи поднимают вверх обе руки и вытягивают их, соприкасаясь ладонями. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала "10 секунд". Старший судья поля голосом объявит "10 секунд".

Старт поинта.

Обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (свисток). Сигнал старта поинта должен быть произведен при старте каждого поинта.

Все судьи на поле опускают руки вниз, подтверждая старт поинта.

Команда может начать поинт в равном или меньшем составе игроков для соревновательной дисциплины текущего турнира. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала старта поинта, даже если команда начала его в меньшинстве.

Игроки начинают игру внутри границ игрового поля, касаясь стволом маркера передней части стартовой базы. Игрок, не касавшийся баннера базы стволом в момент начала игры, будет удален за фальстарт.

Фальстарт.

Любой игрок, осуществивший фальстарт, оторвав кончик ствола от стартовой базы до начала звукового сигнала старта игры, не будет автоматически выведен из игры, если он немедленно после осуществления фальстарта вернется в стартовую позицию у стартовой базы (касание баннера). Даже если звуковой сигнал старта игры прозвучал до того, как игрок вернулся в стартовую позицию, он все еще может это сделать и затем начать игру. Если игрок не возвращается ствол к стартовому баннеру до или же после звукового сигнала старта, он становится пораженным игроком.

Если игрок не возвращается в стартовую позицию или стреляет до начала звукового сигнала старта игры, вне зависимости от того вернул ли он потом ствол к баннеру или нет, он будет выведен из игры.

Если игрок получает поражения до выполнения процедуры возвращения в игру после фальстарта, он считается пораженным и будет выведен из игры.

Игроки должны самостоятельно с начала игры переносить все свое оборудование, которое будет использовано в игре.

Обратный отсчет игрового времени начнется при старте матча.

Команды начинают овертайм с той стороны поля, где и начался поинт.

Поражения игроков:

Игрок считается пораженным, если пэйнтбольный шарик, выпущенный из пэйнтбольного 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 пэйнтбольный шарик сначала попадает и разбивается о какой-либо предмет перед тем, как оставить следы краски на игроке, то игрок считается непораженным.

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, обертость 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.

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.

Судьи должны по возможности стирать брызги, обертости и следы от подкатов и сидения на шарах с игроков каждый раз, когда они их проверяют и уверены в происхождении подобных следов. Если игрок продолжает игру с такими следами, то он рискует считаться пораженным из-за следов, напоминающих попадание.

Только судьи могут затирать недействительные поражения, кроме удаления недействительного поражения с линзы маски с разрешения судьи.

Игрок будет считаться пораженным, если он будет сдвигать или каким-либо иным способом изменять границу поля. Разметка границы поля считается пределами игровой площадки.

Игрок будет считаться пораженным, если он потеряет маску.

Игрок, который оставит любую часть своей одежды или оборудования на расстоянии более 2 метров от себя, будет считаться пораженным.

Игрок, который поднимет любое оборудование, в том числе шары с поля, будет считаться пораженным.

Игроки, замеченные в неспортивном поведении, будут объявлены пораженными и удалены с поля. А так же 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 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.

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

Игрок, нарушивший процедуру старта игры, будет считаться пораженным, если он не выполнил процедуру старта после фальстарта.

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.

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.

Проверка игроков.

Остановка игры: судьи на поле громко выкрикивают «ВРЕМЯ», игроки немедленно заканчивают стрелять и остаются на своих местах, но до присвоения очка одной из команд в текущем поинте, непораженных игроков команды осматривают полевые судьи. Судьи проверяют этих игроков на наличие поражения (краски), и в случае обнаружения нарушения, сообщить о них Старшему судье для применения штрафов. Игроки могут покидать и начать двигаться по полю только после команды Судей на поле.

Игроки и попадания.

Игроки ответственны за осознание попаданий и объективное признание себя пораженным. 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. Если игрок получает попадание в область, невозможную для самостоятельного осмотра (например, козырек, шея, спину, затылок, голова и т.д) 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. 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.

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.

Проверка на поражение (пейнт-чек)

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

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 так же в случаях если поверхность попадания не видна судье, или если судья направлен это сделать другим судьей.

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

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

СИСТЕМА ШТРАФОВ

Голосовые предупреждения.

Судьи прибегнут к голосовым предупреждениям при следующих нарушениях, но не только:

- (а) Первое неподчинение указанию судьи;
- (б) Не обозначение себя пораженным (рука на голове) после поражения в первый раз;
- (в) Первое невыполнение требования "надеть заглушку" в зоне, где обязательно ношение заглушки на маркере;
- (г) Первое использование ненормативной лексики любым участником команды на поле и в не поля.

Удаление игрока из игры (выведение игрока с поля).

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

Оскорбительные просьбы проверки на краску.

- (а) Использование ненормативной лексики на поле (могут последовать другие штрафы);
- (б) Отказ следовать указаниям судьи;
- (в) Выход за границы поля или изменение границы поля;

Явное попадание краски на игрока.

- (а) Не возврат ствола к баннеру в случае не касания ствола стартовой базы до звукового сигнала начала игры.
- (б) Направление ствола в сторону оппонента или стрельба до возврата ствола к стартовой зоне при фальстарте.

Не ношение маски на игровом поле, снятие во время игры (наказание: очко за поинт автоматический переходит сопернику)

Вмешательство в игру или коммуникация с игроками на поле от игрока или представителя команды, находящегося за полем.

- (а) Чрезмерная стрельба (Оверштутинг) (стрельба в игрока более разумно необходимого для поражения этого игрока);
- (б) Преднамеренное изменение конфигурации игрового поля;

Нахождение игрока в соединительном стыке между двух соединенных укрытий, считающихся одним.

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

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.
- (г) Разговоры с кем-либо после обозначения игрока пораженным.
- (д) Ношение запрещенного оборудования или одежды на игровом поле.
- (е) Игрок, который стреляет в сторону зоны зрителей или задней линии оппонента во время перерыва между поинтами
- (ж) Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес зрителей или участников любой из команд.

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

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.

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

Игрок, совершивший нарушение, так же получит краткосрочное удаление (будет отстранен от участия в текущем и следующем матче команды).

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

- (а) Затирание. Затиранием считается ситуация, когда игрок активно и сознательно удаляет, пытается удалить следы краски от попадания с целью избежать объявления себя пораженным.
- (б) Пораженный игрок, стреляющий в игрока из-за пределов игрового поля.
- (в) Выход на поле после объявления игрока пораженным, с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.
- (г) Любой человек, который ведет себя агрессивно или оскорбительно в адрес судьи.
- (д) Любой человек, который кидает на игровое поле любое оборудование, кроме воздушной системы и взрывоопасного оборудования.

Правило «Недостаточного количества игроков на поле»

Наложение Майнера, Мейджера и ГросМейджера штрафов при условии недостаточного количества непораженных игроков на поле осуществляется следующим образом:

Поинт останавливается, и очко присуждается команде-оппоненту.

Команде-оппоненту не нужно иметь непораженных игроков на поле для присуждения поинта.

Следующий поинт, команды, на которую был наложен штраф, начнет в меньшем составе, чтобы полностью исполнить наложенный штраф.

Если последний игрок команды получает **Майнера, Мейджа или ГросМейджа** штраф, победа в поинте автоматически присуждается команде-сопернице.

В случае наложения **Майнера, Мейджа или ГросМейджа** штрафов, когда количества непораженных игроков команды, на которую наложен штраф, достаточно для исполнения штрафа и на поле не останется непораженных игроков ни одной из команд, поинт заканчивается и очко не будет присуждено никакой команде. **Поинт "без очка".**

Договорной матч

Любая команда, уличенная в переговорах с командой-оппонентом о счете матча, будет дисквалифицирована с турнира, а все игроки команды, значащиеся в ее составе будут отстранены от оставшихся игр в турнире, а очки команды обнулены.

НАКАЗАНИЯ, ДИСКВАЛИФИКАЦИИ И ШТРАФЫ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Ответственность игроков команд.

Команды несут ответственность за поведение всех людей, находящихся в заявке команды, включая игроков, запасных и болельщиков. В ходе турнира они могут подвергаться штрафам, наказаниям и удалениям. Если во время игры наказание накладывается на игрока, и у команды нет запасного игрока в заявке, команда будет вынуждена играть в меньшинстве.

Ответственность зрителей

Любой зритель, проявляющий неспорттивное поведение в сторону любого участника соревнований будет обязан покинуть место турнира. Зрителям запрещается общаться, подавать сигналы или вмешиваться в любое время в игру. Если зритель общается, подает сигналы или вмешивается в игру, то на него может быть наложено предупреждение вплоть до удаления с места проведения турнира. Точный вариант наказания за нарушение принимается официальными лицами турнира.

Наказания игроков

Любой судья может инициировать удаление игрока на игровом поле. Любое официальное лицо соревнования за пределами поля может обратиться к главному судье для удаления. Любой человек, который демонстрирует неспорттивное поведение, может получить Майнера или Меджера штраф. Любой человек, который демонстрирует грубое неспорттивное поведение, может получить краткосрочное или долгосрочное удаление от главного судьи.

Удаление игрока

Игрок может быть дисквалифицирован и удален с места проведения турнира за следующие нарушения, но не ограничиваясь ими:

- (а) Намеренный физический контакт (контакт с использованием маркера, удар в грудь, толчки или плевки и т.д.);
- (б) Оскорблений в адрес любого игрока, судьи или зрителя;
- (в) Преднамеренная стрельба из-за границы поля;
- (г) Преднамеренная стрельба в судей;
- (д) Выход на поле после объявления игрока пораженным с целью повлиять на ход игры без разрешения судьи.

Краткосрочное удаление

Игрок не сможет играть остаток матча, а так же следующий матч, даже если этот матч в следующем раунде турнира.

Игрок, получивший краткосрочное удаление, должен присутствовать в течение всех поинтов и матчей его команды, соблюдая тишину, в месте, определенном Главным судьей.

Любой ГросМеджер штраф так же может привести к краткосрочному удалению.

Долгосрочное удаление

Человек, получивший долгосрочное удаление, должен покинуть турнир, а также

долгосрочное удаление включает, но не ограничивается:

Любой человек, совершивший агрессивный физический контакт с другим человеком, включая стрельбу в человека, не участвующего в игре, или стрельба за пределами игрового поля.

Человек, который вступает в преднамеренный физический контакт с официальным лицом соревнования.

Любой человек, бросающий воздушную систему вне зависимости от того прикреплена она к маркеру или нет.

Любой человек, который преднамеренно стреляет в сторону другого человека, который не носит защитную пейнтбольную маску.

Дисквалификация команды

Только Главный Судья соревнований может дисквалифицировать команду. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья поля или официальное лицо соревнования.

Команда, дисквалифицированная с турнира теряет все очки, набранные на нем, без возврата оплаченного вступительного взноса.

Команда, дисквалифицированная за незаконный заявку или игру с не допущенными к игре игроками, получит техническое поражение во всех матчах соревнования. А так же автоматически проигрывает все предстоящие матчи.

Сознательное пэйнтбольное поведение

Организаторы призывают всех игроков, участвующих в турнире, ответственно относиться к виду спорта пэйнтбол. Игроки должны вставлять заглушки в ствол маркера, когда находятся вне игрового поля или зоны игроков. Игроки не должны использовать маркер вне игрового поля, и общественных местах.

Разговаривая с людьми, игроки должны хорошо и уважительно отзываться о пэйнтболе.

Игроки должны уважать и соблюдать региональные законы.

Недостойное, опасное или наносящее ущерб поведение

Команды и игроки, принимающие участие в соревнованиях, не должны осуществлять действия, которые могут каким-либо образом испортить репутацию организатора.

Во время проведения турнира игроки не должны:

- разряжать маркеры вне игровой зоны;
- беспокоить кого-либо или угрожать кому-либо (в том числе зрителям и обслуживающему персоналу);
- провоцировать потасовки или другие формы насилия;
- носить или показывать неприличные изображения, слова, эмблемы;
- намеренно наносить ущерб или разрушать частную собственность;
- участвовать в любых других криминальных, опасных или наносящих ущерб действиях, которые могут представить пэйнтбол в негативном свете.

Порядок наложения штрафов

В случае выявления у обеих команд нарушений, которые влекут за собой остановку игры и присвоение поинта команде-оппоненту, то данный штраф будет применен против первой команды, нарушившей правила.

Данный пункт правил распространяется только на игровые штрафы.

Наказания за неспортивное поведение, а так же нарушение, влекущие за собой дисквалификацию или удаление игроков и команд, будут применены ко всем нарушителям.

СУДЬИ И ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА

Команда судей

Рекомендованная Команда судей состоит из:

Главный судья,

Полевые судьи,

На каждом игровом поле рекомендуется иметь не менее:

4 полевых судей вместе со главным судьей для форматов 5M (пятерки) и "классический пэйнтбол".

Все полевые судьи находятся под руководством главного судьи соревнований.

Судейство:

Главный Судья поля является высшей властью на этом игровом поле.

Каждое решение главного судьи на его игровом поле является окончательным.

Главный судья является высшей властью соревнования в вопросах, касающихся игровых ситуаций и споров на поле.

Любое решение, принятное главным судьей является окончательным.

Судейская форма - джерси яркой расцветки, игровые штаны и защитная маска. Допускается размещение на судейской форме логотипов спонсоров и организаторов соревнований.

Все судьи должны знать правила и регламент соревнований и должны прилагать все усилия для выполнения ими обязанностей.

Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях за или против любой команды, он будет удален из списка судящей команды до конца турнира.

Судьи не предоставляют командам никакой информации во время игры, за исключением информации, относящейся к безопасности, предупреждениям и объявлению пораженных игроков.

Судьи не должны действием или бездействием раскрывать или обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.

Судейские жесты

Поражение "Аут" - судья обозначает игрока пораженным следующим жестом: одна рука на голове, а другая вытянута строго в направлении пораженного игрока. Судья не может вернуть игрока в игру, после объявления жестом его пораженным. Во время объявления игрока пораженным судья должен четко и громко прокричать "АУТ".

"В игре" - судья покажет, что игрок чист от попаданий и не поражен, совершая вращательное движение пальцем в воздухе.

Сигнал наложения штрафа:

Двойное движение обеих рук со скатыми кулаками вверх и вниз перед игроками, на которых распространяется штраф.

Тип сигнала о наложении штрафа (движение рук) должен быть одинаковым для всех судей и неизменным во время матча.

Сигнал о наложении Майнер штрафа (1-за-1), Майджер штрафа (2-за-1) и ГросМайджер штрафа (3-за-1): Судья сначала обозначит поражение игрока, который совершил нарушение. Затем он подаст сигнал наложения штрафа способом:

Двойное движение обеих рук со скатыми кулаками вверх и вниз перед игроками, на которых распространяется штраф, повторяя сигнал наложения штрафа для каждого игрока, считающегося пораженным в следствие наложения этого штрафа. Судья так же устно обозначит наложение штрафа. Судья прокричит "АУТ" каждому из пораженных игроков.

"60 секунд" - Все судьи должны поднять обе руки вверх, несколько раз прикладывая кулак одной руки к прямой ладони другой.

"10 секунд" - все судьи должны поднять вверх обе руки и вытянуть их, соприкасаясь ладонями. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала "10 секунд". Главный судья поля может голосом объявить "10 секунд". Все судьи должны опустить руки вниз сразу после сигнала старта.

"Время" - один или несколько судей поднимают вытянутые руки над головой, скрещивая их в форме буквы в форме "Т".

ЗАЯВОЧНЫЙ ЛИСТ
на участие в пейтбольном турнире
среди работников структурных подразделений ОАО «Сургутнефтегаз»

Наименование организации _____

Место проведения г.Сургут , Югорский тракт 8, лыжная база "Снежинка"

Дата проведения "_____" 2016г. в ____ ч.

№п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Число, месяц, год рождения	Примечание
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Ответственное лицо _____ Ф.И.О. (контактный телефон ...)

Капитан команды _____

К соревнованиям допущено _____ человек

Дата "_____" 2016г.