

Lietuvos Taktinio Dažasvydžio Lyga

„Patriotas“ Taisyklės

Lietuvos Taktinio Dažasvydžio Turnyrų serija „Patriotas“ (toliau LTDS „Patriotas“) propaguoja sąžiningą ir varžybinį dažasvydį. LTDS „Patriotas“ stengiasi padaryti dažasvydį patrauklesnį ir įdomesnį platesnei visuomenės grupei.

1. Žaidimo aikštelės bendrieji reikalavimai.

1.01. Aikštė – miškas arba specialiai pastatyta dažasvydžio aikštelė. Aikštelės ribos pažymimos, ryškiai matoma juosta, arba virve ir t.t, kuri rišama arba kabinama apie 1 m. nuo aikštelės paviršiaus. Aikštelėje turi būti įrengtos 4 bazės ir 2 starto zonos.

1.02. Aikštė turi būti saugi, negali joje būti objektų ar statinių dėl kurių atsiranda rizika žaidėjams susižeisti.

1.03. Aikštės reljefas ar užtvary skaičius turi būti maždaug tolygus, bet nebūtinai tiksliai vienodas, subalansuoti komandų starto vietas taip, kad bet koku atveju stipresnė komanda laimėtų, nepriklausomai iš kokios bazės startuos.

1.04. Aikštės ilgis nuo 80 iki 150 metrų, aikštės plotis nuo 50 iki 120 metrų.

1.05. Komandos turi turėti savo neutralias zonas aptvertas tinklu, kur žaidėjai galėtų būti be kaukių ir tose zonos galėtų laikyti savo papildomą įrangą, kamuoliukus ir t.t. Komandų zonos išdėstomos priklausomai nuo aikštelės reljefo ir aptarnavimo zonos, netoli nuo savo komandos žaidybinės namų bazės.

1.06. Starto zonos turi būti aiškiai matomos ir suprantamos, organizatoriaus turi būti numatyta žaidėjų išėjimo į aikštelę galimybės viso žaidimo metu (kad priešininkų komanda neturėtų galimybės užspausti starto vietą, 10-15 metrų nuo starto turi būti atžymėta riba kurios negali peržengti priešininkas).

1.07. Starto zonos negali matyti priešininko komanda.

2. LTDS „Patriotas“ žaidėjų startiniai mokesčiai.

2.01. Startinis mokestis etapo žaidėjui yra 20 lt.

2.02. Dažasvydžio įrangos nuoma pas bet kurį organizatorių (jei reikia) -15 lt.

2.03. Aprangos nuoma (kamufližas ar pan.) – 10 lt.

2.04. Kamuoliukų kaina už 2000 vnt. (dėžė) negali būti didesnė nei 170 lt. (kamuoliukai įsigijami tik pas etapo organizatorių, minimalus parduodamų kamuoliukų skaičius 500 vnt.).

2.05. Apsauginės liemenės išduodamos tik moterims ir vaikams – nuomos kaina 10 lt.

3. Komandos sudėtis.

3.01. Komandoje gali būti 15 registruotų žaidėjų, 6 aikštelės žaidėjai (7 jei komandą turi snaiperį).

3.02. Minimalus žaidėjų skaičius komandoje 4 (be snaiperio), jei mažiau komandai užskaitomas techninis pralaimėjimas.

3.03. Kiekvieno žaidėjo keitimas gali būti vykdomas žaidimo atsinaujinimo metu (respaun).

3.04. Komandos neutralioje zonoje gali būti be registruotų žaidėjų 2 padėjėjai, kurie negali nešioti žaidybinės aprangos ir negali keisti registruotų žaidėjų.

3.05. Komandos žaidėjų sąrašas turi būti paduotas registracijos metu, prasidėjus žaidimams jis negali būti keičiamas.

3.06. Kiekvienoje komandoje turi būti kapitonas, kuris atstovauja komandą turnyre traukiant burtus, pasirašant žaidimų protokolus ir t.t.

3.07. Aikštelėje vienu metu gali žaisti max 7 komandos žaidėjai.

Žaidėjai aikštelėje:

- 1 žaidėjas snaiperis (jeigu komandoje yra, markeris pompa) turi dėti papildomą raištį;
- 4 žaidėjai kovotojai (markeriai be apribojimų, vienintelis apribojimas gravitacinė dėtuvė, išskyrus markerius kurių dėtuvės yra kartu su markeriu (pvz. tippman A-5), mechaniniai markeriai gali būti su elektroninėmis dėtuvėmis)
- 1 žaidėjas kulkosvaidininkas (markeris be apribojimų, FULL Auto) turi dėti papildomą raištį;
- 1 žaidėjas kovotojas (markeris be apribojimų dėtuvė iš šio sąrašo:
 - Empire: Reloader, Reloader II;
 - Spyder: Fast 9 volt, VL Revolution 9v, 12v non force fed, Quantum;
 - Turbo: All;
 - Extreme Rage: Overdrive;
 - Ricochet: AK, 2K, 2KY, Rhino;
 - Q-loader: Q-Loader;
 - BT: Rip Clip).

- Jeigu komanda neturi snaiperio žaidžia 6.

4. Žaidimo laikas.

4.01. Žaidimo trukmė 15 min.

5. Komandų reitingas.

5.01. NTDTS „Patriotas“ nugalėjo komanda tai daugiausia reitinginių taškų visuose įskaitiniuose turnyruose surinkusi komanda.

5.02. NTDTS „Patriotas“ įskaitiniai turnyrai priklauso nuo etapų skaičiaus, sprendžiama organizatorių metų pradžioje .

5.03. Reitingo taškai:

Turnyre dalyvauja 10 komandų tai 10x5 viso 50 reitingo taškų tame turnyre.

1 vieta – 50 taškų; 2 vieta-45 taškai; 3vieta-40 taškų; 4 vieta-35 taškai; 10 vieta-5 taškai.

Jei po įskaitinių turnyrų kelių komandų reitingų taškai yra vienodi, tada žiūrima:

1. Jų tarpusavio kovų santykį.

2. Surinktus taškus.

5.04. Turnyro nugalėtojas - daugiausia žaidimo taškų turnyro rungtynėse surinkusi komanda.

5.05. Jei turnyro metu komandos žaidžia 2 pogrupiuose, turnyro nugalėtojas daugiausia taškų surinkusi komanda (pvz. 1 pogrupis. 1 vieta 412 taškų, kita komanda kitam pogrupyje surinko 410, tai nugalėtojas pirmo pogrupio komanda su 412 taškų)(pusfinalių ir finalų nėra).

6. Žaidimai.

6.01. Kiekviena komanda 1 turnyre sužais ne mažiau kaip 4 žaidimus.

6.02. Jei užsiregistravusių komandų skaičius yra didelis, tada komandos dalinamos į pogrupius.

6.03. Pogrupiai tarpusavyje nežaidžia (nėra pusfinalių ir finalų).

7. Teisėjavimas.

7.01. Visiems etapams teisėjavimui vadovauja tas pats vyr. teisėjas, kuris klubų organizatorių išrenkamas iš pageidaujančių tarpo ir nustatomas jo atlygis, nesant galimybės teisėjauti susirgus ar panašiai, vyr. teisėjo pareigas gali perimti asmuo turintis 5 m dažasvydžio turnyrų, žaidimų organizavimo bei teisėjavimo patirties.

7.02. Aikštėje teisėjauja klubo organizatoriaus teisėjų brigada arba klubo organizatoriaus LTDTS „Patriotas“ žaidėjų komanda, kuri pas save namuose gali ir nežaisti, už teisėjavimą tame etape ji gauna tiek taškų kiek surenka 1-3 vietų komandos (priklauso nuo teisėjavimo kokybės, sprendžia vyr. teisėjas ir komandų kapitonai), nesant galimybei teisėjauti klubo organizatoriaus komandai, klubas organizatorius gali pasirinkti kitą LTDTS „Patriotas“ žaidėjų komandą pagal savo nuožiūrą, kuri teisėjaus tame turnyre.

7.03. Aikštelėje minimaliai turi būti 1 vyr. teisėjas ir 4 aikštės teisėjai, max iki 20 teisėjų.

7.04. Visi aikštės teisėjai teisėjauja pagal vyr. teisėjo nurodymus.

7.05. Aikštėje gali teisėjauti tik tie teisėjai kuriuos paskyrė vyr. teisėjas.

7.06. Visi aikštės teisėjai turi gerai žinoti LTDTS „Patriotas“ taisykles, negali padėti vienai ar kitai komandai, teisėjauti vienos ar kitos komandos naudai. Jei tokie atvejai bus įrodyti, toks teisėjas yra šalinamas iš aikštelės vyr. teisėjo, kuris ir sprendžia apie to teisėjo darbą, ir toks teisėjas netenka teisės teisėjauti tais metais LTDTS „Patriotas“ .

7.07. Pagrindinė teisėjo taisyklė tai: netrukdyti žaisti, neišduoti žaidėjų pozicijų ir pan.

7.08. Visi teisėjų sprendimai aikštelėje, turi būti patvirtinti vyr. teisėjo ir bet kokį sprendimą gali pakeisti tik vyr. teisėjas.

7.09. Komandų pretenzijos vienam ar kitam teisėjui, dėl vienos ar kitos žaidybinės situacijos priimamos tik iš komandos kapitono ir tik raštu. Pretenzijas raštu sprendžia klubo organizatoriaus 1 atstovas, vyr. teisėjas, (aikštės teisėjas jei tokio reikia) ir pretenziją pareiškusios komandos kapitonas. Sprendimą priima balsuodami klubo organizatoriaus atstovas ir vyr. teisėjas. Jeigu sprendimas netenkina, galima rašyti pretenziją raštu visiems LTDTS „Patriotas“ organizatorių atstovams kurie priims sprendimą (Pretenzijos priimamos raštu ir tik apmokėjus 50 lt. apskundimo mokestį, kuris esant teigiamam sprendimui komandos atžvilgiu yra grąžinamas).

8. Apranga.

8.01. Apranga bet kokia, išskyrus vandenį išstumiančius drabužius.

8.02. Negalima dėvėti minkštų, pūkinių striukų ir pan., negalima dėtis paminkštinius į savo aprangą bei į krepšius ar pan., ką su savimi turi (laikomasi protingumo principo).

8.03. Galima naudoti sportinio dažasvydžio aprangą.

8.04. Žaidėjai atskiriami skirtingų spalvų raiščiais ant kairės rankos.

8.05. Galima ant dėtuvių ir balionų dėti neopreninius apdangalus.

8.06. Rekomenduojamas tautinės vėliavos antsiuvas.

9. Apsaugos priemonės.

9.01. Žaidėjai turi dėvėti apsaugines veido kaukes, be modifikacijų kurios sumažina apsaugines veido kaukės funkcijas, taipogi negalima dėvėti jau susinešiojusių, sulūžusių arba įskilusiais stiklais kaukių. Už šiuos pažeidimus teisėjai gali skirti komandai kapitoniui įspėjimą, jei nebus į tai atsižvelgta žaidėjas arba net visa komanda gali būti diskvalifikuoti.

9.02. Žaidėjai gali nešioti alkūnių ir kelių apsaugas ant aprangos arba po ja.

9.03. Vamzdžio kaiščius privaloma nešioti visur, išskyrus tirą ir aikštę žaidimo metu, už pažeidimus teisėjai gali skirti komandai kapitoniui įspėjimą, jei nebus į tai atsižvelgta žaidėjas arba net visa komanda gali būti diskvalifikuoti.

10. Papildoma įranga.

10.01. Markerių ir dėtuvių apribojimus žr. 3.07 punktą.

10.02. Galima turėti ryšio priemones.

10.03. Galima nešti į aikštę papildomus oro balionus bei dėtuves (išskyrus oro užpildymo balionus).

10.04. Galima naudoti dažasvydžio minas ir granatas (tik oficialių, pramoniniu būdu pagamintu ir sertifikuotų).

10.05. Negalima naudoti dūmų užsklandos.

10.06. Nukauti žaidėjai negali perdavinėti savo įrangos.

11. Startas.

11.01. Komandų starto pozicijos traukiamos burtais.

11.02. Komandos gali turėti kiek tik nori kamuoliukų ir oro balionų išskyrus transportinius užpildymo balionus.

11.03. Komandos į starto poziciją pakviečiamos likus 2 min. iki starto.

11.04. Startas duodamas garsiniu signalu (organizatoriaus reikalas) jis turi būti girdimas abiems komandoms.

11.05. Esant falstartui teisėjai gali pakartoti startą, sprendžia vyr. teisėjas.

11.06. Komandos snaiperis į aikštę išleidžiamas 10 sekundžių anksčiau starto signalo.

12. Žaidimo sustabdymas.

12.01. Žaidimą gali sustabdyti tik vyr.teisėjas esant ypatingiems atvejams, komanda „Stop žaidimas“.

12.02. Po sustabdymo žaidėjai lieka savo vietose ir laukia papildomų vyr.teisėjo nurodymų.

13.Žaidimo pabaiga.

13.01.Žaidimas baigiasi po 15 min. nuo starto signalo.

13.02.Žaidimas gali baigtis dėl techninės pergalės (pvz. išvažiavo priešininkų komanda) tada komanda gauna 70 taškų.

13.03.Žaidimas gali baigtis ir jei komanda pasiduoda arba atsisako eiti i aikštę žaisti toliau, tada kita komanda gauna 70 taškų.

14.Žaidėjų išėjimas į aikštę (respaun).

14.01.Žaidėjai išeina į aikštę visą žaidimą bet kuriuo metu (pvz.nukautas žaidėjas grįžta į savo neutralią zoną, apsivalo dažų dėmes, pasitikrina įrangą ir vėl iš savo starto pozicijos įsijungia į žaidimą).

14.02.Komanda turi kontroliuoti savo žaidėjų skaičių aikštelėje, kad jis neviršytų limito.

14.03.Žaidėjų keitimas vykdomas bet kuriuo žaidimo metu (pvz. nukautas žaidėjas grįžta į neutralią zoną, tai jį gali pakeisti bet kuris kitas atsarginis žaidėjas, pradėdamas žaidimą iš starto pozicijos, keičiant snaiperį ar kulkosvaidininką reikia persirišti jų papildomus raiščius, raiščiai išduodami kiekvienai komandai prieš žaidimą, komanda gauna vieną snaiperio raištį (jei toks yra) ir vieną kulkosvaidininko raištį.

15.Žaidėjų patikrinimo procedūra.

15.01.Nukauti žaidėjai turi būti komandos neutralioje zonoje iki atsinaujinimo (respaun).

15.02.Po žaidimo pabaigos likę nenukauti žaidėjai laukia prieinančių teisėjų apžiūrai.

15.03.Žaidėjų markerių greičiai aikštelėje, teisėjų gali būti patikrinami bet koku metu.

15.04.Teisėjai turi tikrinti šaudymo greitį taip , kad jo įtaka žaidimui būtų minimali.

15.05.Žaidėjai kurių markerių greitis iki 300 bps, lieka aikštėje.

15.06.Žaidėjai kurių markerių greitis 301-310 bps, skaitomas nukautu.

15.07.Žaidėjai kurių markerių greitis daugiau kaip 310 bps, skaitomas nukautu ir iš aikštės išeina su dar vienu savo komandos nariu (1 x4x1). Tikrinamas trijų šūvių vidurkis.

16.Vėliavos.

16.01.Aikštelėje yra 4 vėliavos (4 bazėse), dviejų spalvų įtvirtintos ant trosų.

16.02.Po 1 namų bazėse ir 2 centrinėse bazėse.

16.03.Bazė skaitosi komandos užimta, kai jos spalva yra viršutinėje padėtyje.

17.Žaidėjų patikrinimas.

17.01. Teisėjai juos vykdo norėdami įsitikinti ar žaidėjas nėra nukautas.

17.02. Teisėjas vykdo patikrinimus tais atvejais :

-jei mato, kad žaidėjas yra apšaudomas;

-jei apšaudomo žaidėjo jis negali matyti pilnai;

-jei vieta į kurią tikėtinai pataikė kamuoliukas yra nematoma;

-jei patikrinimo paprašė kitas teisėjas.

17.03. Teisėjai gali, bet neprivalo tikrinti žaidėjų pačių žaidėjų prašymu.

18. Žaidėjas laikomas nukautu.

18.01. Žaidėjas skaitosi nukautu, jei kamuoliukas paleistas bet kurio nenukauto žaidėjo, sudužo į bet kurią kūno vietą, aprangos vietą ar turimą įrangą.

18.02. Žaidėjas laikomas nenukautu jei kamuoliukas atšoko ir nesudužo.

18.03. Jei žaidėjai iš skirtingų komandų beveik vienu metu iššovė ir vienas į kitą pataikė ir nėra galimybės nuspręsti kuris iššovė pirmas, tada abu žaidėjai skaitomi nukautais.

18.04. Teisėjas gali bet kuriuo metu, kad netrukdytų teisėjavimui nuo žaidėjo nuvalyti įvairius aptaškymus bei dažų purslus, kurie nėra pataikymai.

18.05. Žaidėjas skaitomas nukautu jei bet kuri jo kūno dalis ar įrangos dalis užseina už aikštelės ribų.

18.06. Žaidėjas gali būti paskelbtas nukautu, dėl baudos, dėl kito žaidėjo veiksmų (1x4x1), (1x4x2), (1x4x3).

18.07. Žaidėjas kuris yra paskelbtas nukautu, turi užkimšti šautuvo vamzdį kaiščiu ir pakėlęs ranka palikti aikštelę. Nukautas žaidėjas išeidamas negali pasakinėti ar kitaip perdavinėti informaciją savo komandai apie priešininkų komandą, tokiu atveju teisėjas gali išvaryti iš aikštelės dar vieną žaidėją (1x4x1).

18.08. Žaidėjas kuris yra paskelbtas nukautu, turi išjungti savo ryšio priemones, kitokiu atveju bus traktuojama kaip 18.07 punkto pažeidimu.

18.09. Žaidėjas gali paprašyti teisėjo jį patikrinti (tuo nepiktnaudžiaujant, pvz. yra ryški ir jam pačiam matoma dažų dėmė).

18.10. Granatos pataikymas, tai išilginė dažų dėmė apie 1 cm, tada žaidėjas laikomas nukautu.

19. Taškai.

19.01. Savo komandos vėliavos iškėlimas vienoje neutralioje bazėje – 5 taškai.

Vėliavos iškėlimas neutraliose bazėse fiksuojamas:

- 5 žaidimo minutę (pvz. teisėjas 5 žaidimo minutę užfiksuoja kokios spalvos vėliavos iškeltos tose bazėse), 10 žaidimo minutę ir 15 žaidimo minutę (pvz. vienos komandos vėliava kabojo abiejose bazėse 5, 10 ir 15 min, komandos iškovoti taškai už abi bazes 5 min. 5+5=10; už abi bazes 10 min. 5+5=10; už abi bazes 15 min. 5+5=10 min, viso komanda iškovojo 30 taškų.

19.02. Papildomi iškovoti taškai skiriami:

- 40 taškų jei žaidimui pasibaigus (15 min.) užimta priešininkų bazė (yra iškelta jūsų komandos vėliava);
- 20 taškų jei žaidimui pasibaigus (15 min.) išsaugota savo bazė (yra iškelta jūsų komandos vėliava);
- Papildomi taškai skiriami tik pasibaigus žaidimui (iki 15 min. už tai, kad bus pakeliamos namų bazėse vėliavos taškai neskiriami).

19.03. Maksimalus taškų skaičius vieno žaidimo metu yra 90 taškų (30 taškų už 2 neutrales bases žr. punktą 19.01; 40 taškų už priešininko bazę ir 20 taškų už savo bazę žr. punktą 19.02).

19.04. Techninė pergalė (pvz. išvažiavo priešininkų komanda) komanda gauna 70 taškų.

19.05. Komanda pasiduoda arba atsisako eiti į aikštę žaisti toliau, tada kita komanda gauna 70 taškų.

20. Nesportinis elgesys.

20.01. Tyčinis šaudymas į teisėjus.

20.02. Tyčinis šaudymas į jau nukautą žaidėją, siekiant padaryti jam žalos.

20.03. Žodinis įžeidimas teisėjų, žaidėjų, aptarnaujančio personalo bei žiūrovų.

20.04. Mėtymas ar kitoks gadinimas dažasvydžio įrangos, specialiai laužomos užtvaros ir kt. (remiamės protingumo principu).

20.05. Už visus paminėtus atvejus baudžiama išvarymu iš aikštės visoms 20 min. arba diskvalifikavimu iš turnyro, sprendžia vyr. teisėjas su turnyro organizatoriumi.

21. Baudos.

21.01. Pašalinimas iš aikštelės pažeidėjo ir dar vieno žaidėjo (1x4x1).

-žaidimas su aiškiu pataikymu;

-bandymas fizinio kontakto su kitu asmeniu aikštelėje;

-šaudymas daugiau nei 310 bps;

-ginčas su teisėju (traktuojamas kaip trukdymas teisėjauti);

21.02. Pataikymo nusivalymas, bauda pašalinamas iš aikštelės pažeidėjas ir dar du žaidėjai (1x4x2).

21.03. Apsauginės veido kaukės pasikėlimas žaidimo aikštelėje, bauda pašalinamas iš aikštelės pažeidėjas ir dar trys žaidėjai (1x4x3), atskiru vyr. teisėjo ar organizatoriaus sprendimu, už pastovų, piktybišką ir pan.

21.03. Punkto ignoravimą galima žaidėją arba visą komandą diskvalifikuoti.

21.04. Tyčinis šaudymas pasibaigus žaidimo laikui minus 10 iškovotų komandos taškų.

21.05. Komanda viršijusi žaidėjų limitą aikštelėje 1x4x2.