**Сценарий "Захват контрольных точек"**

**СОРЕВНОВАНИЙ ПО «СПОРТИВНОМУ ЛАЗЕРТАГУ»,**

1. Допускаются участники, имеющие опыт игры в лазертаг, знающие правила игры и правила безопасности при игре и допущенные к игре судьей этапа «Обучение». В случае несоответствия команды требованиям Положения и Условий команда может быть не допущена к игре, в этом случае команде засчитывается техническое поражение.
2. Команды приходят в зону брифинга команд 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 расположены 3 контрольных точки (КТ), в противоположных концах полигона расположены стартовые «базы» команд с пунктами обновления жизней и патронов.
4. Контрольная точка (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 одной из команд, она начинает мигать цветом этой команды (при этом КТ отключается, стрелять в нее бесполезно) и считается «удержанной» или «отыгравшей». Такая «точка» приносит 1 победное очко удержавшей ее команде.
5. На момент начала игровой встречи по 5 игроков начинают игру из своей стартовой зоны. На момент старта все КТ «нейтральны», задача игроков – удерживать как можно большее количество КТ.
6. Цель игры – «удержать» как можно большее количество «точек». Игра считается оконченной на момент «удержания» всех КТ и/или по окончании контрольного времени (КВ=4 мин).
7. 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.

**УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ**

**СОРЕВНОВАНИЙ ПО «СПОРТИВНОМУ ЛАЗЕРТАГУ»,**

**вид "Команда на команду" (TDM)**

1. Допускаются участники, имеющие опыт игры в лазертаг, знающие правила игры и правила безопасности при игре и допущенные к игре судьей этапа «Обучение». В случае несоответствия команды требованиям Положения и Условий команда может быть не допущена к игре, в этом случае команде засчитывается техническое поражение.
2. Команды приходят в зону брифинга команд 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 противоположных концах полигона расположены стартовые «базы» команд без пунктов обновления жизней и патронов.
4. На момент начала игровой встречи по 5 игроков начинают игру из своей стартовой зоны. Задача игроков – за отведенное для игры время деактивировать как можно большее количество игроков противоположной команды.
5. Цель игры – «деактивировать» как можно большее количество игроков противоположной команды до окончания контрольного времени (КВ=5 мин).
6. Во время игры запрещено закрывать датчики на повязках, недопустим любой физический контакт между игроками, 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.

Приложение № 2

**Пример расстановки фигур на игровом поле.**

**Контрольные точки на центральной линии.**

