

УТВЕРЖДАЮ

Председатель комитета по физической культуре и спорту администрации города Мурманска



И.А. Цыганкова

УТВЕРЖДАЮ

Президент автономной некоммерческой организации Спортивный клуб «Энергетик»



М.В. Песоцкий

УТВЕРЖДАЮ

Директор муниципального автономного учреждения физической культуры и спорта «Городской спортивный центр «Авангард»



С.Н. Тяп

УТВЕРЖДАЮ

Президент региональной общественной физкультурно-спортивной организации «Федерация лазерного боя Мурманской области»



М.В. Песоцкий

РЕГЛАМЕНТ

о проведении турнира по лазерному бою (лазертагу) в рамках фестиваля спорта «Гольфстрим»

1. Общие положения

Физкультурное мероприятие - турнир по лазерному бою (лазертагу) в рамках фестиваля спорта «Гольфстрим» (далее – мероприятие) проводится в соответствии с календарным планом официальных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий муниципального образования город Мурманск на 2025 год.

Мероприятие проводится с целью развития массового спорта на территории муниципального образования город Мурманск.

Основными задачами мероприятия являются:

- популяризация физической культуры и спорта;
- привлечение населения к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- пропаганда здорового образа жизни среди населения;

Настоящее положение является основанием для направления участников на мероприятие.

2. Программа физкультурного мероприятия

Мероприятие проводится 14 сентября 2025 года на площадке под мостовым переходом через Кольский залив.

Программа мероприятия

09.00	Начало сбора команд
09.30	Регистрация

09.40	Сбор капитанов команд
09.50	Церемония открытия мероприятия, инструктаж
10.00	Начало мероприятия
14.00	Окончание мероприятия
14.30	Церемония награждения победителей и призёров мероприятия

3. Организаторы физкультурного мероприятия

Общее руководство организацией и проведением мероприятия осуществляет комитет по физической культуре и спорту администрации города Мурманска.

Полномочия по финансовому обеспечению возлагаются на муниципальное автономное учреждение физической культуры и спорта «Городской спортивный центр «Авангард».

Непосредственное проведение мероприятия возлагается на РОО «Федерация лазерного боя Мурманской области» и АНО Спортивный клуб «Энергетик».

Главный судья мероприятия – М.В. Песоцкий.

4. Участники физкультурного мероприятия

В мероприятии могут принимать участие жители города Мурманска и Мурманской области в возрасте от 9 лет (возраст исчисляется на дату проведения мероприятия).

Состав команды – 6 человек: 5 игроков в поле + 1 запасной (допускается не более 1 запасного участника).

Капитан команды – игрок из состава команды.

При регистрации предоставляются оригиналы следующих документов:

– оригинал заявки в соответствии с Приложением № 1 к настоящему Положению;

– справка-допуск к участию в спортивном мероприятии (оригинал на каждого участника). Возможно проставление визы врача о допуске к мероприятию в заявке.

Команды, не предоставившие перечисленные документы при регистрации, к мероприятию не допускаются.

Экипировка участников мероприятия включает в себя:

- форма одежды – спортивная, по погоде;
- обувь – спортивная, предназначенная для бега по песчаному покрытию.

5. Условия подведения итогов физкультурного мероприятия

К участию в мероприятию допускается не более 7 команд.

Матчи проводятся в один день.

Игровой инструктаж проводится перед началом мероприятия согласно Приложения 2

Мероприятие проводится в формате «Команда на Команду» или «Team Death Match» (далее - TDM), согласно п.2.2.1.2. «Правил вида спорта «Лазерный бой (лазертаг)».

Время матча:

Максимальное время матча: 6 мин (чистого игрового времени) + (2 мин. x 3 гейма) + (2 x 1 мин. «Тайм-аут») = 14 минут.

Минимальное время матча: не ограничивается.
Один матч может состоять из одного – трёх геймов.
Перерывы между матчами – три минуты

Начало игры:

Базы разыгрываются жребием. Объявление «Две минуты», «Минута», «30» и «10» секунд перед каждой игрой. Перерыв 2 минуты между геймами.

Ход игры:

Команда, первой набравшая в геймах 2 очка считается победителем матча. После каждого гейма - смена баз. Каждая команда имеет право на один 1 минутный таймаут в МАТЧЕ.

В «Зоне обеспечения (зоне поражённых игроков)» может находиться не более 7 человек включая команду и Руководителя. Замена игроков внутри команды возможна **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** в перерыве между геймами (матчами).

Команды получают очки в гейме:

В случае успешного поражения всех игроков команды-соперницы и касания баннера.

В случае признание поражения тренером команды-соперницы («Полотенце»).

Команда-соперница начинает игру в количестве игроков, большем, чем установлено правилами мероприятия.

Регламент игры и подсчёт результатов:

В каждая команда сыграет с каждой по одному матчу (состоящему из одного-трёх геймов).

Победа в двух геймах - 1 очко за матч, проигрыш - 0 очков (если по итогам регулярного времени очки в геймах равные, то назначается овертайм овертайм без ограничения по времени, до первого касания баннера).

Каждая команда сыграет с каждой по одному матчу (состоящему из одного-трёх геймов).

Победителем считается команда, набравшая максимальное по отношению к другим командам число очков в матчах, серебряными и бронзовыми призёрами считаются команды, набравшие соответственно, второе и третье количество очков в матчах турнира.

6. Награждение

Команды, занявшие 1, 2 и 3 места награждаются Кубками и грамотами. Игроки команд, занявших 1, 2 и 3 места, награждаются медалями.

7. Заявки

Предварительные заявки на участие в подаются в до 10 сентября по телефону (921) 040 17 00 и дублируются на адрес электронной почты good_fox@mail.ru, ответственный - Песоцкий Михаил Викторович. В случае несвоевременной подачи заявки, организаторы мероприятия имеют право отказать команде в участии

ФОРМА ЗАЯВКИ

на участие в турнире по лазерному бою (лазертагу)
в рамках фестиваля спорта "Гольфстрим"

Наименование команды _____

№ п/п	Фамилия, Имя (полностью)	Дата рождения	Медицинский допуск
1			
...			

Представитель команды _____ / _____ /

Контактный телефон представителя _____

ИГРОВОЙ ИНСТРУКТАЖ.

Общее время матча – ШЕСТЬ минут, за это время можно сыграть несколько геймов (от одного до трёх). Перерыв между ГЕЙМАМИ – ДВЕ МИНУТЫ. Перерыв между МАТЧАМИ – ТРИ МИНУТЫ. Команда, выигравшая гейм, получает одно очко в поинтах. Матч играется до двух выигранных геймов. Чтобы выиграть гейм, команде необходимо полностью деактивировать («убить») всех игроков команды-соперника и добежав до стартового баннера соперника, коснуться его рукой или стволом оружия. Коснуться базы соперника может любой активный игрок. Нельзя касаться баннера противника, не деактивировав предварительно всех игроков команды-соперника, в этом случае время матча остановлено не будет.

Победа в двух геймах, либо в одном гейме при истечении общего времени матча - 1 очко за матч, проигрыш - 0 очков, если по итогам регулярного времени очки в геймах равные, то назначается овертайм до первого очка.

Если матч состоял всего из одного гейма и времени матча не хватило для определения победителя, то то назначается овертайм до первого очка.

Перед матчем каждому игроку выдаётся повязка с датчиками поражения и оружие, которое называется ТАГЕР.

Выдаёт оборудование лично в руки «выдающий» судья, он же поможет правильно надеть и подогнать по размеру повязку. По окончании игры игрок сдаёт оборудование лично в руки судье, ни в коем случае нельзя просто складывать оборудование самостоятельно.

Каждый тагер имеет номер и «привязан» по блютуз-соединению к «своей» повязке. Поэтому запрещается оставлять где-либо оружие и отходить от него на расстояние более двух-трёх метров в надетой повязке.

Судья, выдающий оборудование или судья на стартовой базе «запускает» игрока перед игрой. Данная процедура приводит в работоспособное состояние оборудование, восстанавливая боезапас и жизни.

Команды стартуют от двух стартовых баз – ближней и дальней (левой и правой). Перед стартом всем игрокам необходимо стоять у стартового баннера, касаясь «своего» баннера стволом тагера. Каждый следующий гейм команды стартовыми базами меняются.

Перед началом гейма судья подаёт команды «минута», «тридцать» и «десять», что означает время в секундах до начала гейма. Начинать стрельбу можно только после стартового свистка. Игроки, начавшие стрелять раньше свистка, будут получать предупреждение.

Гейм начинается по сигналу стартовой сирены. При нажатии на курок слышится звук выстрела. Однократное нажатие на курок приводит к одиночному выстрелу. Если курок зажать и держать, то стрельба будет производиться очередью. У каждого игрока 20 магазинов и в каждом магазине по 30 патронов. То есть после 30 выстрелов игрок услышит не привычные звуки выстрелов, а просто щелчки. Они означают, что патроны закончились и необходимо сменить магазин. Перезарядка производится автоматически. Длится она ТРИ секунды и во время перезарядки слышны два щелчка, паузу, и снова два щелчка). То есть происходит имитация того, что игрок достал магазин и вставил новый магазин.

Всё время смены магазина (три секунды) тагер стрелять не сможет, но в игрока смогут попадать, поэтому в это время игроку лучше спрятаться за укрытием.

Возможна принудительная перезарядка, ей можно пользоваться в крайнем случае, когда в обойме остаётся мало патронов. Игрок нажимает кнопку в левой части тагера. Если патроны ещё не полностью кончились, а игрок сменил магазин, то все оставшиеся в нём патроны «выбрасываются».

Датчики поражения находятся только на головной повязке, поэтому при стрельбе нужно целиться исключительно в голову. Запрещается скрывать датчики поражения – прикрывать их руками, закрывать капюшоном, высовывать из-за укрытия только оружие, пряча при этом голову.

В случае, если игрок прячет голову, выставляя одно оружие и «выстрел» попадает не в повязку, а в оружие, то происходит «поломка оружия». Оружие сообщает «Оружие повреждено. Я не могу стрелять» и «зависает» на ПЯТЬ секунд. В это время игрок, оружие которого «повреждено», стрелять не может, однако его поражать по прежнему могут.

При попадании в игрока тагер сначала сообщает «Я ранен», повязка вспыхивает цветом команды цветом и кратко (0.7 секунды) вибрирует. Игрок не погибает после первого же попадания, у игрока несколько «жизней». Всего у игрока их четыре, то есть при попадании в игрока тагер три раза скажет «Я ранен» и после четвёртого, последнего попадания, из тагера донесётся «Убит в бою, возвращаемся на базу», повязка засветится цветом команды и будет вибрировать порядка шести секунд, после чего тагер переходит в неактивный режим. «Убитые» игроки возвращаются туда, где получали оборудование, где оборудована зона поражённых игроков. «Убитые» игроки до завершения поинта находятся в зоне поражённых игроков, им запрещено делать подсказки активным игрокам в поле.

При попадании «выстрела» в игрока наступает так называемый «шок» – 0,8 секунды игрок не сможет стрелять, при этом в игрока в течение 0,6 секунды тоже попасть не смогут. Поэтому при первом же попадании в игрока ему желательно спрятаться и переждать время «шока». Кроме того, если противник «плотно» взял игрока на мушку и попал сразу несколько раз подряд, то тагер может не успеть произнести «Я ранен» несколько раз. То есть уже после одного «Я ранен» может сразу последовать «Убит в бою». Поэтому, после первого же попадания рекомендуется поменять местоположение а пространстве – присесть, привстать, сместиться вправо или влево, т.е. уйти с линии прицела противника.

Функция «Дружеский огонь» отключена, поэтому «поразить» игроков своей команды невозможно.

Так же рекомендуется не прятаться сразу по несколько человек рядом или за одним укрытием, так как выстрел, несмотря на название ЛАЗЕРтаг, происходит не лазерным, а инфракрасным лучом. Луч имеет определённое рассеивание и при нахождении рядом двух и более игроков, одним выстрелом может «зацепить» сразу всех находящихся рядом (в пределах 0.2 м друг от друга).