



# Noteikumi

Latvijas Sporta Peintbola federācijas noteikumi  
Starpskolas turnīra sākums: **17.04.2010**

Spēles noteikumi.

## 1.1. Starpskolas turnīra atlases kārtas spēles noteikumi:

Starpskolas turnīra atlase norisināties Saulkrastos, murjāņu soseja (*inf.*  
*www.busas.lv*) (*www.paintball.lv*)

Spēļu grafiks.

Abos posmos komandas spēlēs katra ar katru, atkarība no komandu skaita tiks veidotas apakšgrupas:

Līdz 7 komandām – 1 apakšgrupa (ieskaitot); /44 spēles/ (4,2 h tīrais spēļu laiks.)

No 8 – 12 – 2 apakšgrupas; 2 kom. Finalā / 26 - 60 spēles / (2,1-5,1 h, tīrais spēļu laiks.)

No 13 – 17 – 3 apakšgrupas + 2 kom. Finālā; / 46 – 80 / (3,8 – 6,6 h, tīrais spēļu laiks. )

Par katru spēles/etapa uzvaru tiek piešķirti 5+5 p. (Finālā – par katru uzvaru 10+10 punkti.)

1.2. Starta bāzes ir novietotas taisni no laukuma centra uz gala līnijām tieši pa vidu.

Taisnā līnija, kura iet cauri bāzes malām skaitās un ir laukuma robeža. Bāzes tiek iezīmētas ar tīkla gabalu vai baneri, kur ir izkārtota sašauto spēlētāju zona (Dead Box).

1.3. Starta bāzes arī skaitās par sašauto (trāpīto) spēlētāju zonu.

1.4. Uz laukuma katrai komandai savas krāsas apsēji, kopā 5 apsēji katrai komandai.

1.5. Piešaušanas zona izvietota pieejamā vietā, izslēdzot iespēju, ka bumbiņa var izlidot ārpus šīs zonas.

1.6. Hronometrāžas zona ir ne mazāka kā 3x3 metri, nepārprotami ir novietota laukuma tuvumā un izslēdz jebkādu variantu, ka bumbiņa var trāpīt uz laukumu hronometrāžas laikā.

1.7. Hronometrāžas zona tiek nodrošināta vismaz ar vienu, vēlams, lai būtu radara veida, mērītājs, kurš atrastos 1, 2 — 1,5 metra augstumā no zemes.

## Spēlētāju tiesības un pienākumi.

2. Katrā komandā jābūt 5 laukumā un ne vairāk kā 2 rezerves spēlētāji. Uz laukuma var iziet tikai tie spēlētāji, kuri ir iekļauti pieteikuma sarakstā un parakstījušies līdz spēles sākumam par drošību.

2.1. No katras komandas, neatkarīgi no pieteikumu skaita vienam ir jābūt kapteinim.

2.2. Ja kapteinis kaut kādu iemeslu dēļ nevar spēlēt, tad viņam ir jānorīko spēlētājs, kurš viņu aizvieto.

2.3. Visiem dalībniekiem jābūt iepazīstinātiem ar spēles noteikumiem kuri ir jāiegaumē visiem spēlētājiem.

2.4. Dalībniekiem ir jāuzņem tiesnešu brīdinājumi un lēmumi sporta garā.

2.5. Dalībniekiem ir jāizvairās no jebkādas uzvedības un rīcības, kuras spētu iespaidot tiesneša lēmumu vai arī slēptu savas komandas kļūdas.

2.6. Kapteinis pārstāv savu komandu pie izlozes un kapteiņu sanāksmes. Tikai kapteinis ir tiesīgs: parakstīt spēles protokolu, griezties pēc paskaidrojuma par tiesneša lēmumu, iesniegt protestu.

- 2.7. Komandas kapteinis ir atbildīgs par savas komandas disciplināro uzvedību.
- 2.8. Uz spēles laukuma spēlētājam jābūt ne vairāk kā viens vienstobra pusautomātiskais markers 68 kalibra, kurš tiek darbināt ar ogļskābo gāzi, slāpekli vai saspiestu gaisu. No markera bumbiņas izlidošanas ātrums nedrīkst pārsniegt 300 pēdas/sekundē uz atklātiem vasaras laukumiem un ne vairāk par 290 pēdām/ sekundē uz mazajiem un slēgtiem ziemas laukumiem, un markerim ir.
- 2.9. Visiem spēlētājiem ir obligāti jāvalkā speciālās peintbola maskas visu laiku, kad atrodas spēles laukumā, nošauto spēlētāju zonā, hronometrāžas un šautuves zonās.
- 2.10. Aizliegts nēsāt masku ar redzamām plaisām vai slikti piestiprinātu stiklu.
- 2.11. Apģērbam ir jāatšķiras no tiesnešu krāsas apģērba un karoga krāsas. Apģērbam obligāti jābūt tādām, lai tiktu nosegtas rokas un kājas.
- 2.12. Atļauts izmantot spēles laikā: galvas apsējus, beisbola cepurītes, adītas vilnas cepures, ceļu un elkoņu sargus, cimdus.
- 2.13. Aizliegts izmantot spēles laikā: apģērbu, kurš ir pārāk plats un karājas, mīkstos ieliktnus, kuri ir iešūti apģērbā, izņemot apģērbu, kurš ir speciāli izgatavots priekš peintbola, speciālie krekli - Džersija, kurus pasaulē visi atpazīst piemēram kā firma DYE; ūdens atgrūdošos vai ātri uzsūcošos apģērbus.
- 2.14. Turnīra organizatoriem ir tiesības noteikt ierobežojumus uz: bumbiņu tipu, ražotāju veidu.
- 2.15. Spēlētājs laukumā drīkst nēsāt 68 kalibra bumbiņas neierobežotā skaitā.
- 2.16. Spēlētājs uz laukumu drīkst ņemt līdz: jostu (harnesu) ar neierobežotu bumbiņu tvertņu skaitu, ne vairāk kā divus stobra tīrītājus, neskatoties uz to konstrukciju. Citus priekšmetus ņemt uz laukumu AIZLIEGTS. Starpskolas turnīra atlases un fināla kārtās drīkstēs izmantot TIKAI UN VIENĪGI attiecīgā kluba nomas ieročus un to bumbiņas.
- 2.17. Spēles laukumā aizliegts lietot: lāzera tēmekļus, dūmu sveces, sprāgstvielas, pirotehniku, radio un telefonu sakaru ierīces.

#### **Spēles dalībnieka nosacījumi:**

Starpskolas turnīrā drīkst piedalīties VISAS LATVIJAS SKOLAS no 5 – 12 klasei (pamatskolas un vidusskolas). Skola izvirza 5 spēlētājus, kas pārstāvēs savu skolu. Katra skola aizpilda skolas komandas pieteikuma anketu un laikus iesniedz Latvijas peintbola veikalā – Kr. Valdemāra iela 40, Rīga (mob.tāl. +371-29547564, 26785909). Komandas pieteikuma veidlapa jāiesniedz līdz **12.04.2010**. Pieteikuma veidlapā jābūt norādītam: Skolas nosaukums

Katra skolēna vārds, uzvārds, klase, personas kods, komandas kapteinis, telefona numuri. Komandas pieteikuma veidlapas iespējams iegūt [www.busas.lv](http://www.busas.lv) un [www.paintball.lv](http://www.paintball.lv), kā arī visu nepieciešamo informāciju par Latvijas starpskolas turnīru 2009. Uz katru spēli spēlētājam jābūt līdz skolēnu apliecībai.

**Atlases diena (17.04.2010) var izspēlēt 17 komandas, nākošās komandas tiek pārceltas uz nakošo dienu (11.04.2009). Fināla turnīra diena 01.05.2010.**

**Dalību komandām laukumā jāierodas no paša rīta, pl. 09.<sup>30</sup>, lai organizēti varētu pieteikties spēlēm un izlozēt skolu pret kuru būs jāspēlē.**

### **Sagatavošanās spēlei un spēles gaita.**

3. Ne vēlāk kā 1 stundu pirms pirmās spēles sākuma ir jānotiek kapteiņu sanāksmei, kurā ir jāpiedalās galvenajam turnīra tiesnesim\*, vecākajam tiesnesim, turnīra organizatoriem un federācijas pārstāvjiem. Katra komanda uz kapteiņu sanāksmi drīkst nosūtīt ne vairāk kā divus cilvēkus, tai skaita kapteini.

3.1. Kapteiņu sanāksmē tiek pārrunāts: izmaiņas un papildinājumi pie noteikumiem, komandām tiek izdoti spēļu laiku saraksti pa divīzijām ar norādītu oficiālo spēles laika sākumu; informācija par papildus strādājošām instancēm (tehniskais nodrošinājums, bufete, u.t.t); atbildes uz jautājumiem; atbildības dokumentu savākšanu.

3.2. Komandām uz spēli ir jābūt gatavām ne vēlāk kā 5 minūtes pirms spēles sākuma, pēc saraksta. Katram spēlētājam pirms spēles ir jāveic inventāra apskate.

3.3. Spēlētājam jau uz pirmo uzaicinājumu ir jāuzrāda savs ekipējums atbildīgajam tiesnesim. Ja spēlētājam nav atbilstošs inventārs viņš pēc tiesneša brīdinājuma tiek pielaists pie spēlēšanas tikai tad, kad ir atbilstošs inventārs dotajām prasībām.

3.4. Spēlētājs, kurš pēc apskates ir pielaists pie spēles, tikai tad drīkst doties uz laukuma, kad tiek dots signāls.

3.5. Spēles laukuma izlozēšanu veic laukuma tiesnesis, šajā procesā piedalās abu komandu kapteini, izlozei ir jānotiek ne vēlāk kā 5 minūtes pirms spēles sākuma.

3.6. Pirms starta signāla, tas ir atkarīgs no laukuma konstrukcijas, spēlētājiem ir jāatrodas savas bāzes priekšpusē, stobriem ir jābūt vērstiem uz bāzes pusi vai pieskarties pie tīkla, vai pie banera, kur tiek atdalīts no starta bāzes un nošauto spēlētāju zonas (Dead Box).

3.7. Pirms spēles sākuma komandām tiek noziņots 10 sekundes. Starta signāls tiek dots signāls tāds, lai abas komandas labi dzirdētu un atpazītu (piem. svilpes signāls).

3.9. Lēmumu par trāpījumu pieņem laukuma tiesnesis vai pats izšautais spēlētājs.

Trāpījums skaitās jebkurš trāpījums ar bumbu/ām, kura ir atstājusi šāvīņa rezultātā jūtamu trāpījumu un spēlētājs pats piesakās, kā neitralizēts. Ja traips ir izveidojies rezultātā no tā, ka sportists pieskāries pie virsmas, kura bijusi ar krāsu notraipīta vai arī uzkāpis zemē guļošanai bumbiņai, tad spēlētājam ir jābrīdina tiesnesis, lai notīra netīro virsmu un novāc bumbiņas, kuras traucēt varētu. Spēlētājs drīkst savākt un iznest ārā bumbiņu tvertnes, kuras tika samestas spēles laikā. Trāpījumi pa bumbiņu tvertnēm šajā gadījumā neskaitās par trāpījumu. JA TIESNESIS IERAUGA, KA SPĒLĒTĀJS SEVI NEPIESAKA, spēlētāju diskvalificēs un komandai izsniegs kauna punktu.

3.10. Trāpījums tiek skaitīts, kad: spēlētājs ir pārkāpis laukuma robežas; neskatoties uz to ir traipīts vai nav; atkāpties no sava inventāra (izņemot bumbiņu tvertnes un stobra tīrāmo) tālāk par 1,5 m. tika noraidīts no laukuma par nesportisku uzvedību; drošības tehnikas pārkāpumu dēļ vai kāda soda dēļ.

3.11. Tiešs trāpījums skaitās tad, kad spēlētājs jūt, kad bumbiņa ir skārusi spēlētāja ekipējumu vai atstājusi krāsas traipu, un ar tādu noteikumu, kad spēlētājs ir sajutis un redzējis trāpījumu. Tādos gadījumos spēlētājam nekavējoties jāpaziņo par nošauto un jāatstāj spēles laukums pretējā gadījumā spēlētājs būs noraidīts no laukuma ar attiecīgo soda punktu skaitu.

3.12. Trāpījums, kuru nevarēja pamanīt skaitās tad, kad bumbiņa ir saplīsusi slikti pārredzamā vietā, ar tādu noteikumu, kad spēlētājs nav sajutis vai ievērojis trāpījumu. Tādā gadījumā spēlētājs tiek noraidīts no laukuma bez papildus soda punktiem. Ja spēlētājs ir uzzinājis par nepamanītu trāpījumu pats vai no komandas biedra, tad no tā momenta tāds trāpījums skaitās acīmredzams.

3.13. Spēlētājam, kuram trāpa ir jāpaceļ roka vai markers augšā, ar paceltu ieroci vai roku nerunājot sportistam ir jāatstāj spēles laukums uz nošauto spēlētāju zonu pa īsāko ceļu, kur jāgaida kamēr tiesneši nedos kādu signālu. Slepus ir aizliegts atstāt laukumu — tas ir izstāties nepieceļoties kājās (piem., četrtrāpus).

3.14. Spēlētājam ir tiesības griezties pie tiesneša, lai pārbaudītu spēlētāju ar tādu frāzi: Tiesnesi, pārbaudi mani vai ir trāpījums? vai arī; Tiesnesi, pārbaudi spēlētāju, precīzu vietu, kur ir bijis trāpījums.

3.15. Tiesnešiem vajag censties pārbaudīt spēlētājus, nepaziņojot, ka viņš ir neitrālais un netraucēt risināties spēles gaitai. Tiesnesis var, bet tas nav obligāti paziņot spēlētājam par neitrālo sekojošo darbību: uzlikt vienu roku spēlētājam uz pleca otru paceļot gaisā un skaļi noziņot: neitrālais spēlētājs. Tiesnesis ir tiesīgs piecelt kājās spēlētāju, lai labāk varētu apskatīt trāpījumu. Pēc pārbaudes tiesnesis ar balsi palīdzību un ar žestu dod signālu; nošautais spēlētājs; (AUTS) vai arī; spēlētājs turpina spēli, tas ir atkarīgs no situācijas.

3.16. Spēlētājam ar karogu ir jānes karogs tā, lai to labi pārredzētu tiesneši un skatītāji.

3.17. Ja gadījumā spēlētājam ar karogu tiek trāpīts, tad spēlētājam ir jāatstāj karogs tajā vietā kur ticis sašauts un nekavējoties jāatstāj spēles laukums. Tiesnesim ir pienākums karogu pakārt vai uzlikt uz tuvākās figūras, ja tas ir nepieciešams.

3.18. Karoga paņemšanas moments skaitās tad, kad nesašautais spēlētājs ir paņēmis karogu no sākuma punkta un atkāpies 1,5 m attālumā.

3.19. Karoga nolikšanas moments skaitās tad, kad nesašautais spēlētājs ar pretinieka karogu ir pārkāpis savas bāzes robežu (vai pieskāries). Punkti tiek piešķirti tai komandai, kura ir atnesusi pretinieka karogu uz savu bāzi vai speciāli norādītā vietā, ko ierādīs spēles galvenasi tiesnesis.

3.20. Spēles laikā ir atļauts nesašautajiem spēlētājiem padod bumbuņu tvertnes ar bumbuņām un vai nu mainīties ar aprikojumu.

3.21. Spēles laikā spēlētājam ir jāievēro: noteikumus par nošauto spēlētāju tajā gadījumā, kad trāpīts vajag atrasties sašauto spēlētāju zonā, nerunājot un nedodot nekādus signālus un neveicot nekādas darbības, attiecībā pret spēlētājiem, tiesnešiem un skatītājiem; sašauto spēlētāju zonu atstāt tikai tajā mirklī, kad tiesnesis ir devis signālu; atturēties no kustības pret neitrālu spēlētāju; bez iebildumiem pakļauties tiesnešu prasībām.

3.22. Spēles laikā spēlētājam ir aizliegts: šaut uz tiesnešiem, skatītājiem, nošautajiem un neitrālajiem spēlētājiem; noņemt masku; stāties agresīvā, fiziskā kontaktā ar pretējās komandas spēlētājiem un tiesnešiem; notīrīt krāsu no sevis vai arī no citiem spēlētājiem; pārbaudi uz krāsu izmantot kā taktisko gājienu; izmantot nošautos spēlētājus un tiesnešus kā aizsegu.

### **Spēles pabeigšana un spēles protokola parakstīšana.**

4.0. Spēles beigu signāls tiek dots, kad karogs tiek nogādāts uz savu bāzi kādai no komandām vai spēles laiks ir beidzies, kā arī ja ir izpildīts kāds no citiem etapiem.

4.1. Pēc spēles beigu signāla visiem uz laukuma palikušajiem spēlētājiem ir jādodas uz nošauto spēlētāju zonu.

4.2. Pie nošauto spēlētāju zonas spēlētājiem ir jānodod apsēji, spēles tiesnesim, pēc vecāka tiesneša rīkojums tiek nosūtīti uz hronometrāžu norādītie cilvēki.

4.3. Pēc hronometrāžas komandas kapteinim ir jāparaksta spēles protokols.

4.4. Visas strīdīgās situācijas tiek risinātas ar laukuma vecāko tiesnesi un tikai ar komandas kapteini, ne savā starpā.

4.5. Situācijas atjaunošanai, kuri skaitās kā strīdu situācija, lai viņu atrisinātu ir vajadzīga vecākā tiesneša atļauja un tad komandas kapteinis pieved to spēlētāju, kurš tika iejaukts šajā situācijā. Vecākajam tiesnesim ir obligāti jāauzicina tieši tas tiesnesis, kurš atradās tajā momentā, tieši šajā strīda situācijā.

4.6. Gadījumā, kad komandas kapteinis atsakās parakstīt spēles protokolu, tad viņam ir jāsniedz īss mutisks paskaidrojums. Lai viss beigās pilnībā noskaidrotos, tad vecākajam tiesnesim uz situācijas izskaidrošanu ir jāauzicina galvenais tiesnesis, kuram ir tiesības apstiprināt spēles protokolu arī bez komandas kapteiņa paraksta. Pēc tiesneša iniciatīvas, strīda brīžos tiesnesis drīkst izlemt alternatīvus problēmu atrisināšanas risinājumus.

4.7. Uz pēcspēles hronometrāžu katram spēlētājam ir tiesības izdarīt 3 šāvienus, pēc tam peintbola ierocis tiek dots tiesnesim, kurš veic hronografēšanu, tiesnesis veic 3 hronografēšanas šāvienus, ja ātrums nav atbilstošs t.i., lielāks nekā pieļaujamā norma, tad komanda iegūst soda punktus.

### **Soda punkti, noraidījumi un brīdinājumi, gūtie punkti, protesti.**

5. Tiesnesis mutisko brīdinājumu dod par pirmo pārkāpumu: neitrāla spēlētāja ignorēšana; stobra aizbāžņi, kad netiek uzlikt pēc spēles; par ļaunprātīgu lūgumu tiesnesim par krāsas esamību.

5.1. Tiesneši spēlētāju noraida par pirmo pārkāpumu: laukuma robežas, nav spēlētājam aizsarg maska; uz laukumu līdzī paņemti dažādi neatļauti priekšmeti; jebkura neatļauta veida manipulācija ar peintbola ieroci, ātruma mainīšana uz peintbola ieroča. Tiesneši spēlētāju noraida par otro pārkāpumu: pilnīga ignorēšana par neitrāla spēlētāja paziņošanu; stobri netiek aizbāzti pēc pirmā uzaicinājuma; tīšu pieprasījumu, lai pārbauda vai ir trāpījums, netraucējot spēles gaitai; tiek lietoti lamuvārdi.

5.2. Noraidījums;1+1; (no spēles tiek noraidīts viens spēlētājs un vēl viens no komandas) tiek piešķirts par: ja ņem uz laukumu jebkādu instrumentu, lai veiktu labojumus peintbola ierocim; tīšu prātu izmanto, lai pārbauda spēlētāju uz trāpījumu, traucējot spēles gaitai; spēles turpināšanu ar acīmredzamu trāpījumu; atkārtotu atgriešanos uz spēles laukumu pēc tam, kad tika paziņots par nošautu spēlētāju; kontaktu ar citiem spēlētājiem, kuri ar trāpījumu atstāj spēles laukumu; mēģinājumu slēpt vai nolikt citā vietā karogu; fiziskā spēka pielietošanu.

5.3. Noraidījums;1+2; (no spēles tiek noraidīts viens spēlētājs un vēl otrs no komandas) tiek piešķirts par: spēles turpināšanu ar acīmredzamu trāpījumu, kas maina spēles gaitu; krāsa traipu tīrīšanu; spēlē izmantotiem automātiskajiem peintbola ieročiem.

### **5.4. SODA PUNKTI.**

5.4.1. Tiesneši piešķir soda punkti par to ka: spēlētājs turpina spēli ar trāpījumu, notīra krāsu traipus, rupju fizisko kontaktu, lamājas spēles laikā.

5.4.2. Par rupju fizisko kontaktu tiesneši noraida 1+2, spēlētājs tiek diskvalificēts līdz turnīra beigām ar tiesībām nomainīt ik pēc 3 spēlēm. Ja līdz turnīra beigām ir palikušas mazāk par 3 spēlēm, tad komandai tiek piešķirti 2 soda punkti par katru spēli.

5.4.3. Pa spēles laukuma atstāšanu pes savas iniciatīvas – 5 soda punkti, Ja spēlētājs nepamet laukumu pēc trāpījuma un turpina spēli un to redz tiesnesis vai kāds cits spēlētājs, tad komanda par so spēles etapu zaudē visus 10 punktus, ja arī gūst uzvaru un konkrētais spēlētājs pamet spēles laukumu.

5.4.4. Vecākais tiesnesis var piešķirt noraidījumu 1+1 spēles laikā vai uzlikt 5 soda punktus pēc spēles par: nepiekāpšanos uz tiesneša lēmumiem.

5.4.5. Ja priekš grupas noraidījuma pietrūkst spēlētāji, tad tiek uzlikti soda punkti: pie 1+1 noraidījuma — 2 punkti; pie 1+2 noraidījuma par katru iztrūkstošo spēlētāju — 3 punkti;

5.4.6. Par aizsarg maskas noņemšanu uz spēles laukuma — 20 punkti; strīdēšanos ar tiesnešiem — 10 punkti; fiziska iedarbība uz figūrām vai barjerām (pārnešana u.t.t) — 1 punkti; par inventāra atstāšanu uz spēles laukuma (izņemot bumbu un tvertnes un stobra tīrāmos) — 2 punkti; Par šaušanu par;nošautajiem spēlētājiem — 2 punkti; par šaušanu pa tiesnesi — 3 punkti; par priekšā teikšanu un palīdzību savas komandas spēlētājiem ar vārdiem vai žestiem no nošauto; spēlētāju zonas, līdzjutēju zonas, ja to neizmanto spēlētājs, tad pirmajā reizē — brīdinājums, pēc tam — 1 punkti, ja tiek izmantota palīdzība, tad — 5 punkti.

5.4.7. Soda punkti par lielāku ātrumu nekā atļauts: uz atklātajiem (vasaras) laukumiem par ātruma pārsniegšanu uz pēc hronografēšanu tiek piešķirts sods 2 punkti.

5.4.8. Par lamāšanos spēles laikā uz laukuma sods — 1 punkti par katru gadījumu.

5.4.9. Spēlētājs, kurš pamet laukumu slepus, atbilstoši punktam 3.16 — iegūst 1 soda punktus.

5.5. Lēmumu par komandas diskvalifikāciju piešķir tikai vecākais laukuma tiesnesis, bet obligāti jābūt galvenajam tiesnesim, kuru palīdzis kāds no laukuma tiesnešiem.

Komandas diskvalifikācija tiek piešķirta sekojošos gadījumos: agresīvs fizisks kontakts vai fiziskā kontakta izprovocēšana; pastāvīga nepakļaušanās tiesnešu lēmumiem; lamāšanās un draudu izteikšana tiesnešiem, spēlētājiem un skatītājiem.

5.6. Spēles rezultāts beigās tiek noskaidrots no gūtajiem spēļu punktiem: 1 punkti par katru nošauto pretinieka spēlētāju; 2 punkti par to, ka pirmie paņēmuši karogu; 5 punkti par karoga nogādāšanu savā bāzē; secinājumi, par spēli max.

5.7. Komanda, kura vēlas iesniegt protestu par neapmierinātu spēles rezultātu vai kādu tiesneša lēmumu, tad tas ir jāiesniedz rakstiskā veidā galvenajam tiesnesim līdz nākošās spēles sākumam. Protests tiek pieņemts tikai no komandas kapteiņa. Situācijas atjaunošanai, kura skaitās kā strīdus situācija, komandas kapteinis var ar vecākā tiesneša atļauju uzaicināt spēlētāju, kurš bija iesaistīts situācijā, vecākajam tiesnesim obligāti jāuzaicina tas tieši tiesnesis, kurš atradies vistuvāk notikušajai situācija. Galvenā tiesneša lēmums ir noteicošais un nepārstrīdams.

5.8. Komandas, kuras tīšuprāt izmanto neizskaidrojamo situāciju protestus, lēmumā galvenais tiesnesis var piešķirt soda punktus tai komandai.

#### **Tiesneši un tiesāšanas secība.**

6. Lai varētu rīkot sacensības ir vajadzīga vismaz viena tiesnešu grupa, kurā: ietilpst: vecākais laukuma tiesnesis; ne mazāk kā 3 laukuma tiesneši; tiesnesis — hronometrāžists.

6.1. Vecākais laukuma tiesnesis ir atbildīgs par visām spēlēm, kuras notiek uz laukuma. Galvenajam tiesnesim ir pakļauta visa tiesnešu brigāde un abu komandu spēlētāji. Tikai vecākajam tiesnesim ļauts pieņemt lēmums par visiem jautājumiem, kas ir izveidojušies sakarā ar spēli un protokola parakstīšanu. Vecākais tiesnesis pieņem lēmumu kā tiks izvietoti tiesneši pa visu spēles laukumu.

6.2. Pirms spēles dienas vecākajam tiesnesim ir jāpārlicinās: lai būtu laukums gatavs

spēles dienā, savākti pietiekoši daudz spēles karogi, apsēji, protokoli, pildspalvas, svilpes u.t.t.; hronometrāžas zonai jābūt gatavai. Vecākajam tiesnesim ir jānoorganizē tiesnešu darbs uz laukuma ņemot vērā reljefu un vietu, kur noslēpties, sekot tiesnešu darbam uz laukuma, un nepieciešamajos gadījumos griezties pie galvenā tiesneša pēc papildus laukuma tiesnešiem. Spēles laikā vecākais laukuma tiesnesis izpilda tādas pašas funkcijas, ko arī laukuma tiesneši.

6.3. Pirms protokolu parakstīšanas vecākajam tiesnesim ir laicīgi jāizpilda protokols un jāpiedāvā komandu kapteiņiem parakstīties; piedāvāt iesniegt rakstisku protestu tajā gadījumā, ja atsakās parakstīt protokolu.

6.4. Tiesneši laukumā: seko, lai spēlētāji laukumā ievērotu noteikumus; noziņot par neitrālu spēlētāju, ir tiesīgi pielietot soda sankcijas pret spēlētājiem; noņemt nost no nošautajiem; spēlētājiem apsējus; dod starta signālus; ir tiesīgi apskatīt ieročus un spēlētājus jebkurā spēles laikā, izteikt aizrādījumus spēlētājiem; pieņemt lēmumu, kad spēlētājs ir izšauts kaut kādā veidā ir jānorāda spēlētājam tā vieta, kurā ir bijis trāpījums un krāsa ir atstājusi traipus.

6.5. Tiesnesis — hronometrāžists ir tiesīgs: veikt ieroču apskati; gadījumā, kad ātrums ir pārsniegts pēc spēles uz atkārtotās hronometrāžas, tad komandai tiek piešķirti soda punkti. Tiesneša — hronometāžista pienākumos ietilpst: sekot līdzi, lai visiem atbilstu ātrums, veikt pēc spēles hronometrāžu; ziņot laukuma vecākajam tiesnesim par soda punktiem.

6.6. Priekš spēļu rezultātu sakopojuma tiek izveidots sekretariāts, kurā ietilpst: tiesnesis — hronometrāžists, sekretāre. Sekretariāta biedri ir oficiālas personas, kuru lēmumi un prasības ir obligāti priekš visiem spēlētājiem, ja tikai neiespaido īstos noteikumus. Turnīros, kuros piedalās līdz 10 komandām ir pieļaujama sakopošana.

6.7. Tikai tiesnesim — informatoram ir tiesības: glabāt spēļu protokolus; aizpildīt un veikt korekcijas kopējā tabulā; sekot, lai pareizi tiktu aizpildīti pieteikumi; organizēt un dot papildus darbus sekretārēm.

6.8. Tiesnesim informatoram darba pienākumos ietilpst: sekot, lai tiktu saglabāti spēļu protokoli; laicīgi savākt pieteikumus un sekot, lai būtu pareizi aizpildīti; laicīgi aizpildīt un ieviest attiecīgās izmaiņas gala tabulā; organizēt sekretāru darbu, informēt spēlētājus un skatītājus par spēles gaitu; iepazīstināt skatītājus ar komandām, dalībniekiem, un tiesnešiem; piedāvāt sadarbību vadot spēles; paskaidrot skatītājiem, kādu lēmumu un kāpēc tiesnesis ir piešķīris spēlētājam un spēlētāja kļūdu.

6.9. Tikai sekretariāts ir tiesīgs savākt no vecākā laukuma tiesneša spēļu protokolus un laiku pa laikam tiesnešu sekretāram jāziņo kāds ir spēles iznākums.

6.10. Jebkurš tiesnesis vai sekretārs, kurš ir ievērojis drošības tehnikas pārkāpumus ir obligāti un nekavējoties jāziņo par to galvenajam tiesnesim.

6.11. Tiesnešu sastāvā ietilpst: galvenais tiesnesis, galvenā tiesneša vietnieks, tiesnesis — informators, vecākais laukuma tiesnesis, sacensību ārsts (kurš tiesīgs aizstāt galveno tiesnesi).

6.12. Galvenais tiesnesis nes pilnu atbildību par novadītajām sacensībām kuras pilnībā atbilst noteikumiem, kura darba pienākumos ietilpst: Kontrolēt vietu sagatavošanu sacensībām; vadīt tiesnešu darbu un risināt visas problēmas, kuras saistītas ar sacensībām; sadalīt tiesnešu darbu un apstiprināt spēļu sarakstus; nodrošināt dalībniekus, skatītājus un masu mēdiju pārstāvjus ar informāciju par sacensībām un to rezultātiem; apstiprināt sacensību rezultātus un novērtēt tiesnešu darbu; gadījumos, kad tiesnesis ir

redzējis kā laukuma tiesnesis ir nonācis pie nepareiza lēmuma un apstiprinājis to, tad piedāvā caur vecāko tiesnesi risināt šo jautājumu. Galvenā tiesneša rīkojumi ir obligāti jāiegaumē visiem sacensību dalībniekiem.

6.13. Galvenais tiesnesis ir tiesīgs: tiesnešus sacensību laikā izsūtīt no sacensībām, kurš nav ticis galā ar saviem darba uzdevumiem; pārcelt vai atlikt sacensības, kas saistītas ar sacensību vietu nesagatavošanu; ieviest izmaiņas sacensību programmā, tikšanās sarakstus vai tiesnešu rīkojumus (ja tajā ir kāda nepieciešamība).

6.14. Galvenā tiesneša vietnieks ir atbildīgs par to, lai tiktu rīkotas sacensības tur, kur tika paredzēta sacensību vieta. Kad galvenais tiesnesis ir citās darīšanas, tad viņa vietnieks ieņem šo amatu un pārņem viņā visus pienākumus, vietnieks var izmantot visas galvenā tiesneša tiesības.

