

TVIRTINA

„Baltic Sea Paintball Cup
Sportinio dažasvydžio asociacija
Prezidentas
Edvinas Kupčinskas

TVIRTINA

Jonavos sporto centro
direktorė
Jūratė Stanislavaitienė

„BALTIC SEA PAINTBALL CUP“ VARŽYBŲ NUOSTATAI

1. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

- 1.1. „Baltic Sea Paintball Cup“ turnyro organizatoriai yra Lietuvos sportinio dažasvydžio asociacija ir Jonavos sporto centras.
- 1.2. „Baltic Sea Paintball Cup“, tai turnyras, įkurtas 2026 metais. Pagrindinis „Baltic Sea Paintball Cup“ tikslas – sukurti galimybę Lietuvos/ Baltijos šalių ir visos Europos komandoms varžytis kuo aukštesniame sporto lygyje.
- 1.3. „Baltic Sea Paintball Cup“ bus vykdomas remiantis bendrosiomis dažasvydžio taisyklėmis, atitinkančiomis NXL Europe reglamentą.

2. ATSAKOMYBĖ IR SAUGUMAS

- 2.1. Organizatorius turnyro metu atsako už:
 - * Išdėstymo (aikštės) paruošimą ir pripučiama figūrų pastatymą;
 - * Aikštelės dangos paruošimą;
 - * Apsauginių tinklų aplink aikštelę paruošimą;
 - * Oro pildymo zonų nustatymą ir paruošimą;
 - * Saugios zonos „PIT“ nustatymą ir paruošimą;
 - * Komandų poilsio zonos nustatymą ir paruošimą;
 - * Įrangos suregulavimo zonos nustatymą ir paruošimą;
 - * Turnyro vykdymą laikantis turnyro reikalavimų ir taisyklių;
 - * Sanitarinių vietų (WC) aprūpinimą.
- 2.2. Turnyro metu privaloma griežtai laikytis reikalavimų, aprašytų saugumo taisyklių bei žaidimus vedančių asmenų, teisėjų ir techninio personalo nurodymų.
- 2.3. Draudžiama savavališkai įeiti į žaidimo aikštę be įgaliotų ir žaidimus vedančių asmenų – teisėjų arba turnyro personalo – sutikimo.
- 2.4. Asmenys, esantys apsvaigę nuo alkoholio ir kitų narkotinių medžiagų negali dalyvauti turnyre ir bus pašalinami iš jo teritorijos.
- 2.5. Dalyvavimas turnyre reiškia sutikimą su savo atvaizdo fiksavimu garso / foto / vaizdo formatu ir neatlygintinu jo naudojimu dažasvydžio bei turnyro populiarinimo tikslais.
- 2.6. Turnyre gali dalyvauti tik geros sveikatos būklės asmenys.
- 2.7. Nepilnamečiai asmenys privalo dalyvauti žaidime tik tiesiogiai prižiūrimi teisėto globėjo arba įgalioto asmens. Organizatorius arba teisėjas turi teisę pareikalauti pateikti raštišką

teisėto globėjo sutikimą dėl nepilnamečių asmenų dalyvavimo turnyre. Už visus nepilnamečių asmenų veiksmus turnyro metu atsako teisėtas globėjas arba jo įgaliotas asmuo.

2.8. Žaidimo aikštelėje galioja privalomas reikalavimas dėvėti apsauginę kaukę. Kaukės nusiėmimas / atitraukimas būnant žaidimo aikštelėje yra griežtai draudžiamas. Išimtis taikoma tik gavus teisėjo leidimą, užtikrinus tokio veiksmo saugumą. 2.9. Prieš išeidamas iš žaidimo aikštės į „saugią zoną (PIT)“, žaidėjas privalo uždėti ant markerio vamzdžio apsauginį kamštį. Vamzdžio apsauga privalo būti uždėta visą laiką, kol asmuo yra saugioje zonoje (PIT). Ją nuimti galima tik tiesiogiai įėjus į žaidimo aikštę. 2.10. Šaudyti už žaidimo aikštės ribų, išskyrus įrangos suregulavimo zoną, yra draudžiama.

2.11. Žaidėjai privalo neniokoti turnyro aikštės bei įrangos, todėl prisiima finansinę atsakomybę už žalą, kurią padarė naudodami tai ne pagal paskirtį.

2.12. Organizatorius neprisiima atsakomybės už žaidėjų nelaimingus atsitikimus ir traumas, atsiradusias dėl reikalavimų nesilaikymo; už nelaimingą atsitikimą, kilusį dėl dalyvavimo žaidime; nelaimingą atsitikimą, kilusį neinformavus instruktoriaus apie galimus naudojamų įrangos techninius gedimus; taip pat neinformavus apie prastą sveikatos būklę, kuri yra netinkama dalyvauti turnyre. Kiekvienas žaidime dalyvaujantis asmuo patvirtina, kad susipažino su žaidimo aikštės technine būkle bei reljefo sąlygomis ir jas priima.

2.13. Apie visus įvykius ar nelaimingus atsitikimus organizatoriui turi būti pranešta per vieną valandą. Nepranešus per šį terminą, laikoma, jog šalys sutinka su prezumpcija, kad šis įvykis įvyko ne dėl organizatoriaus kaltės.

2.14. Kiekvienas žaidėjas privalo būti apsidraudęs asmens draudimu nuo nelaimingų atsitikimų savarankiškai arba per klubą, registruojantį komandą turnyrai. Organizatorius nesuteikia draudimo nuo nelaimingų atsitikimų ir neprisiima atsakomybės už įvykius, patenkančius į tokio draudimo aprėptį.

2.15. Maksimalus leistinas kamuoliukų išlėkimo iš vamzdžio greitis yra 300 FPS (pėdų per sekundę), o šaudymo sparta – 10,5 BPS (kamuolių per sekundę). Organizatorius arba teisėjas turi teisę prieš žaidimą patikrinti kiekvieną markerį naudodamas greičio matuoklį.

2.16. Pildyti markerių balionus oru gali tik turyną aptarnaujantis personalas arba asmenys, turintys tam atitinkamą parengimą, ir tik prisiimdami visišką asmeninę atsakomybę.

2.17. Markerių balionai, kuriuos žaidėjai naudoja turnyro metu, privalo turėti galiojančią patikrą (legalizaciją).

2.18. Asmenys, nesilaikantys reikalavimų, bus pašalinti iš turnyro teritorijos, neatleidžiant jų nuo prievolės sumokėti mokesčius.

2.19. Komandų kapitonai – asmenys, registruojantys komandą turnyrai – privalo supažindinti visus komandos žaidėjus su turnyro taisyklėmis ir privalo prižiūrėti savo komandą, kad būtų laikomasi visų turnyro reikalavimų.

3. BENDROJI INFORMACIJA

3.1. Visos komandos bus skirstomos pagal burtų traukimą.

3.1.1. Komandų burtų traukimas vyks likus bent 2 dienoms iki turnyro ir bus tiesiogiai transliuojamas „Baltic Sea Paintball Cup“ oficialioje socialinių tinklų paskyroje. 3.2. „Baltic Sea Paintball Cup“ tvarkaraštis

3.2.1. Turnyro tvarkaraštis bus skelbiamas likus bent 1 dienai iki turnyro. 3.3.

Teisėjai

3.3.1. Organizatorius užtikrina licencijuotus POL-REF / NXL Europoje teisėjus. 3.3.2.

DIV-1 ir DIV-2: mažiausiai 6 teisėjai aikštelėje.

3.3.3. DIV-3: mažiausiai 4 teisėjai aikštelėje.

3.4. Aikštės išdėstymai

3.4.1. Turnyre bus žaidžiama „NXL / MLP 2025“ arba kitame organizatoriaus pasirinktame aikštelės išdėstyme.

3.4.2. Išdėstymas bus skelbiamas likus bent 7 dienoms iki turnyro.

4. „BALTIC SEA PAINTBALL CUP“ ŽAIDIMO FORMATAI

4.1. „Baltic Sea Paintball Cup“ turnyras bus žaidžiamas „X-Ball -3 Man“ formatu (komandos po 3 žaidėjus aikštelėje).

4.2. Visas „Baltic Sea Paintball Cup“ turnyras bus žaidžiamas trijose divizionuose: DIV 1, DIV-2, DIV-3 (priklausomai nuo užsiregistravusių komandų skaičiaus). 4.3. Komandų limitas: DIV-1 ir DIV-2- iki 8 komandų, DIV-3 – iki 12 komandų. 4.4. Kiekviena komanda per turnyrą sužais mažiausiai 3 kartus.

4.5. Kiekvienas divizionas bus žaidžiamas atkrintamųjų sistema.

4.5.1. Atrankinis etapas: 8 arba 12 komandų dviejose grupėse po 4 arba 6 komandas (esant didesniai arba mažesnei komandų skaičiui, organizatorius gali pakeisti turnyro sistemą grupėje).

4.5.2. Atrankos etapas bus žaidžiamas „kiekvienas su kiekvienu“ principu. 4.5.3. Iš DIV-1-DIV-2 atrankinio etapo į turnyro pusfinalį (½) patenka dvi geriausios komandos iš kiekvienos grupės, o likusios komandos žais dėl 5-8 vietų. 4.5.4. Iš DIV-3 atrankinio etapo į turnyro pusfinalį (½) patenka dvi geriausios komandos iš kiekvienos grupės, likusios komandos baigia pasirodymą atrankos etape.

4.6. Esant lygiam rezultatui, DIV-1 ir DIV-2 bus žaidžiamas pratęsimas, žaidimo laikas- 2 minutės.

4.7. Esant lygiam rezultatui, DIV-3 pratęsimų nėra, o žaidimas gali baigtis lygiosiomis. 4.8. Taškų skaičiavimas žaidimuose

4.8.1. 3 taškai už laimėtą žaidimą.

4.8.2. 1 taškas už lygiąsias.

4.8.3. 0 taškų už pralaimėtą žaidimą.

4.9. Pusfinalio etapas

4.9.1. Visų divizionų pusfinalyje (½) 1-oji A grupės komanda žais su 2-ąja B grupės komanda, o 1-oji B grupės komanda žais su 2-ąja A grupės komanda. Šio turnyro nugalėtojai žais finale, o pralaimėjusieji –dėl 3 vietos.

4.9.2. DIV-1 ir DIV-2 divizionuose 3-iasias vietas grupėse užėmusios komandos žais dėl 5-6 vietos.

4.9.3. DIV-1 ir DIV-2 divizionuose 4-iasias vietas grupėse užėmusios komandos žais dėl 7-8 vietos.

4.9.4. DIV-1 ir DIV-2 divizijose, esant sudėtingoms oro sąlygoms ar nenumatytiems vėlavimams turnyro metu, organizatorius gali atsisakyti vykdyti žaidimus dėl 5-8 vietų. 4.9.4.1. Tokiu atveju vietą turnyre paeiliui lemia:

- vieta grupėje;
- didžiųjų taškų skaičius;
- pelnytų ir praleistų mažųjų taškų skirtumas;
- pelnytų mažųjų taškų skaičius;

- jei neįmanoma nustatyti laimėtojo, organizatorius surengia „monetos metimą“ dalyvaujant atitinkamų komandų kapitonams.

4.10. Taškų skaičiavimas turnyre

4.10.1. DIV-1: „Race to 4“, t. y. žaidžiama iki keturių pergalių.

4.10.2. DIV-2: „Race to 3“, t. y. žaidžiama iki trejų pergalių.

4.10.2. DIV-3: „Race to 2“, t. y. žaidžiama iki dvejų pergalių.

4.11. Pusių / bazių keitimas atliekamas po kiekvieno pelnyto taško. 4.11.1.

„No point“ (nepelnius taško) atveju – pusės nekeičiamos.

4.12. Turnyras žaidžiamas persidengiančiai, kai PIT zonoje (pasiruošimo zonoje) vienu metu yra keturios komandos.

4.13. Žaidimo laikas

4.13.1. DIV-1, DIV-2 ir DIV-3 – 8 minutės.

4.14. Dažų kamuoliukų limitas

4.14.1. DIV-1 – viena dėtuvė (loader) ir trys tūbos (pods) vienam žaidėjui. 4.14.2.

DIV-2 – viena dėtuvė (loader) ir dvi tūbos (pods) vienam žaidėjui 4.14.3. DIV-3 –

viena dėtuvė (loader) vienam žaidėjui.

5. BENDROSIOS SĄLYGOS

5.1. Visų divizionų „Baltic Sea Paintball Cup“ turnyre komandos gali žaisti su skirtingais marškinėliais.

5.2. DIV-3 komandos sudėtyje negali žaisti aukštesnių divizionų žaidėjai. 5.3. Kiekvienas žaidėjas, dalyvaujantis „Baltic Sea Paintball Cup“ turnyre, privalo susipažinti su šiame „Baltic Sea Paintball Cup“ reglamente bei bendrosiose „NXL Europe“ taisyklėse nustatytomis taisyklėmis ir jų laikytis.

5.4. Kiekvienas žaidėjas ir PIT zonos komandos narys (PIT Crew) privalo laikytis garbingo žaidimo („fair play“) principų, kultūringai elgtis bei gerbti varžovus ir organizatorių komandą.

5.5. Bet koks nesportiškas žaidėjo ar bet kurio komandos nario elgesys bus vertinamas organizatorių.

5.6. Jeigu Vyriausiasis teisėjas (HEAD REF) nusprendžia, kad kuri nors komanda vengia varžytis ar nežaidžia su tinkamu atsidavimu, jis gali nutraukti žaidimą, o visą incidentą įvertins organizatoriai, kuri skirs baudą atitinkamai komandai, žaidėjui ar kitam komandos nariui.

6. KOMANDŲ IR ŽAIDĖJŲ REGISTRACIJA

6.1. Komandų ir žaidėjų registracija vykdoma siunčiant paraišką el. paštu info@ltdazasvydis.lt per organizatoriaus nustatytą ir oficialioje socialinių tinklų paskyroje viešai paskelbtą terminą.

6.2. Užregistravus komandą turnyrui, už registraciją atsakingas komandos atstovas privalo atsiųsti turnyre dalyvaujančių žaidėjų sąrašą 2 dienos iki renginio. 6.3. Norint užbaigti ir patvirtinti komandos registraciją, būtina sumokėti registracijos mokestį už turnyrą / sezoną per Organizatoriaus nustatytą ir oficialiose socialinių tinklų paskyrose viešai paskelbtą terminą.

7. REGISTRACIJOS MOKESTIS

7.1. Registracijos mokesčio taisyklės ir sumas „Baltic Sea Paintball Cup“ oficialiai skelbs savo oficialioje socialinių tinklų paskyroje.

7.2. Registracijos mokestį reikia sumokėti būdu, nurodytu registruojant komandą.

8. KAMUOLIUKAI

8.1. „Baltic Sea Paintball Cup“ turnyre leidžiama naudoti kamuoliukus, įsigytus turnyre, arba savo kamuoliukus, įsigytus ne turnyro metu, iš anksto suderinus detales su organizatoriumi ir sumokėjus papildomą mokestį.

8.2. Kamuoliukai privalo turėti atitinkamus sertifikatus.

8.3. Kamuoliukai privalo būti ekologiški ir biologiškai skaidūs.

8.4. Kamuoliukai privalo būti 0,68 colio dydžio.

8.5. Organizatorius neleidžia naudoti kamuoliukų su raudonos spalvos užpildu.

9. TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

9.1. Už laimėtą žaidimą – 3 taškai.

9.2. Už lygiąsias – 1 taškas.

9.3. Už pralaimėtą žaidimą taškų neskiriama – „0“.

9.4. Atrankiniuose žaidimuose skaičiuojami visi taškai:

9.4.1. „Didieji“ taškai – pagal šio reglamento 9.1, 9.2, 9.3 punktus. 9.4.2.

„Mažieji“ taškai – pelnyti žaidimo metu.

9.5. Sprendimai dėl rezultatų, kai dvi ar daugiau komandų atrankiniuose žaidimuose surenka vienodą skaičių didžiųjų taškų, priimami šia tvarka:

9.5.1. Tarpusavio žaidimų rezultatas.

9.5.2. Pelnytų ir praleistų taškų skirtumas atrankos etapo žaidimuose. 9.5.3.

Didesnis pelnytų mažųjų taškų skaičius.

9.5.4. Jeigu aukščiau nurodyti kriterijai neleidžia nustatyti nugalėtojo, organizatorius surengia papildomą dvikovą 1 prieš 1.

9.5.4.1. Dvikoja 1 prieš 1 – žaidimo laikas 2 minutės.

9.5.4.2. Žaidžiama iki 1 taško.

9.5.4.3. Jeigu po 2 minučių žaidimo laiko nė vienas žaidėjas nepelno taško arba nepašalina varžovo, komandos į dvikovą 1 prieš 1 privalo išleisti kitą žaidėją, ir taip tol, kol paaiškės nugalėtojas.

9.5.5. Leidžiama surengti ne daugiau kaip 3 dvikovas 1 prieš 1.

9.5.6. Jei vis dar neįmanoma nustatyti nugalėtojo, organizatorius surengia „monetos metimą“ dalyvaujant atitinkamų komandų kapitonomams.

10. VARŽYBŲ ORGANIZAVIMAS IR VYKDYMAS

10.1. Sportinio dažasvydžio asociacija koordinuoja, vykdo ir prižiūri organizacinius čempionato procesus.

10.2. Jonavos sporto centras atsakingas už sportinio inventoriaus (figūrų) nuomą, pripučiamų pramogų nuomą.

10.3. Registracijos mokesčio administravimą vykdo Sportinio dažasvydžio asociacija

10.4. Pol-Ref Polish Paintball Referees atsakingi už teisėjavimą. Vyr. teisėjas: Damian Liszkiewicz

11. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

11.1. Šis reglamentas gali būti keičiamas. Atlikus pakeitimus, organizatorius privalo nedelsdamas informuoti „Baltic Sea Paintball Cup“ dalyvaujančias komandas apie įvestas reikalavimų pakeitimus.