

ИКСБ РОССИИ

Регламент

проведения соревнований в дисциплине

«Командные бои»

версия 2.1 от 1 мая 2020 г.



1. Общие положения

- 1.1** Бои номинации «Командные бои» проводятся без учета весовых категорий бойцов.
- 1.2** В судейскую бригаду входят Гофмаршал (главный судья), судьи (2-4 человека), линейные судьи или судьи на видеонаблюдении, секретари-хронометристы и эксперт по аутентичности.
- 1.3** Бои номинации «Командные бои» проводятся на жестком ристалище размером 10 м в ширину, 20 метров в длину, при высоте борта ристалища 1, 30 м. В зависимости от типа соревнований возможны изменения размеров ристалища при условии согласования с НМВИА и внесении пункта об изменении размеров ристалища в положение о мероприятии.

Важно!

Организаторам необходимо обеспечить зону безопасности, огражденную внешним жестким барьером. Ширина зоны безопасности – 2 м от каждой стороны ристалища. Во время проведения боя (раунда) в зону безопасности допускаются только маршалы, капитан команды (либо лицо, его заменяющее), секундант команды (тот, кто подает оружие), секретари, техники и аккредитованные операторы. Лицам, допущенным в зону безопасности (кроме маршалов), запрещается держать руки на ограждении ристалища. Проникновение любого боевого или не боевого члена команды в зону безопасности влечет наложение на него или его команды штрафных санкций (желтая карточка).

- 1.4** Группа для боев в номинации «Командные бои» состоит из основных и запасных бойцов, в зависимости от определённого количества участников

Важно!

- Запасные бойцы могут менять бойцов основного состава с любой частотой и в любом количестве между раундами или боями.
 - Бойцы запаса не могут принимать участие в боях в составе других команд.
 - Количество запасных бойцов:
 - в боях 3 на 3 - 2 запасных
 - в боях 5 на 5 – 3 запасных
 - в боях 12 на 12 – 8 запасных
- в категории «Массовые бои 30 на 30» – количество основных бойцов 30, количество запасных бойцов 20, общее количество человек в команде - 50.
в иных категориях – по усмотрению организаторов соревнований

- 1.5** Бой идет до двух побед в раундах и состоит из 2, 3 и более раундов (если в решающем раунде – ничья). Победу в раунде зарабатывает та команда, которая первой вывела из боя всех бойцов соперника.
- 1.6** Каждый бой длится не более 10 минут. Максимальное время одного раунда – 5 мин. Если отведенное время истекает, побеждает команда, у которой в бою осталось большее количество бойцов.

Если счёт на момент окончания времени равный (по раундам, по количеству очков и т.п.), то:

в случае, если бой проходил в групповом (рейтинговом, круговом или ином) этапе турнира, не предусматривающем выбывание, командам присуждается «ничья»

в случае, если бой проходил в этапе турнира, предусматривающем обязательное выбывание проигравшей команды, назначается дополнительный раунд в полном составе продолжительностью в 5 минут. В случае если дополнительный раунд также завершился с ничейным результатом, то определение победителя происходит исходя из подсчета очков.

в случае невозможности выявить победителя, исходя из количества очков, то победитель боя определяется по следующим показателям:

- результат личной встречи (в том случае, если таковая происходила в ходе текущих соревнований в данной номинации)
- курс раундов (разница количества выигранных (Rw) и проигранных (Rl) раундов в ходе текущих соревнований в данной номинации)
- курс очков (разница количества заработанных и потерянных очков (бойцов на ногах) в ходе текущих соревнований в данной номинации)
- количество полученных штрафных санкций, полученных в ходе текущих соревнований в данной номинации

1.7

Счет очков за победу в раунде начисляется из расчета 1 очко за каждого стоящего на ногах бойца.

Важно!

В случае трёхкратного и более перевеса одной из команд бой останавливается. Победа присуждается команде, имеющей преимущество. Счёт объявляется по формуле: (количество оставшихся бойцов победившей команды) - (0). Минимальный счёт в данном случае: 3-0.

1.8

Победа в бою – это основной балл рейтинга. Количество побед в раундах счет в них – это дополнительные данные для рейтинга.

1.9

Гофмаршал (главный судья) самостоятельно или через ведущего (секретаря) приглашает на ристалище две команды и объявляет о готовности двух следующих команд.

Важно!

Две приглашенных для следующего боя команды должны подойти к специальному месту у ристалища, где они проходят предбоевую историческую, эстетическую и техническую проверку снаряжения. Функции технической комиссии на мероприятии выполняют судьи и Гофмаршал. Функции исторической комиссии на мероприятии выполняют эксперты по аутентичности.

1.10

Приглашенные команды выходят на ристалище в течение 1 минуты.

Важно!

- Гофмаршал может попросить бойцов выйти на ристалище со снятыми шлемами. После проверки соответствия вышедших бойцов заявленному списку, им будет дано не более 90 секунд, чтобы надеть шлем и принять боевую готовность. Секунданты, находящиеся за бортом ристалища, могут помогать бойцам надеть шлем. Боец, при этом, не имеет права покидать ристалище до начала боя. Данная мера необходима для того, чтобы исключить возможность подмены состава.
- Если после приглашения на ристалище бойцы задерживаются более чем на 3 минуты или выходят не готовым к бою, команде соперника присуждается «техническая победа» или бой объявляется в дифференцированном составе 4-5, 3-5. Капитан может попросить тайм аут 1 мин 2 раза за турнир.

1.11 Процедура подготовки к бою (раунду):

- После приглашения команды выходят на ристалище полностью готовыми к бою и строятся для пересчета. При проведении боев 12 на 12 – в 2 шеренги по 6 бойцов, при проведении брев 30 на 30 – в 3 шеренги по 10 бойцов, соблюдая равенство в рядах и шеренгах. При боях 5 на 5 или 3 на 3 – в одну шеренгу. В иных случаях – в соответствии с Положением о мероприятии или (если иное не указано в Положении о мероприятии) на усмотрение гофмаршала.
- Все, кроме гофмаршала, полевых судей, бойцов и капитана (представителя) каждой команды покидают ристалище.
- Капитан (или представитель) команды пересчитывает бойцов и докладывает о готовности гофмаршалу. Гофмаршал проверяет количество бойцов в каждой команде.

Важно!

Ответственность за соответствие числа бойцов в команде на ристалище, обозначенному числу в правилах целиком лежит на капитане команды! В случае нарушений взыскание накладывается на команду в целом, в соответствии с п.2.7

- Капитан (представитель) команды покидает ристалище. Полевые маршалы занимают места за спинами команд у ворот ристалища.
- Капитан (представитель) команды и секундант (подающий оружие) занимают места у специально обозначенной зоны за пределами ристалища.
- Гофмаршал запрашивает полевых маршалов о готовности и об отсутствии посторонних на ристалище.
- Гофмаршал подает команду «к бою готовсь!» после которой команды могут принять боевое построение.

1.12 Гофмаршал сигнализирует о начале боя на ристалище командой «Бой!». После команды «Бой!» гофмаршал может временно покинуть ристалище (исходя из требований безопасности), после того, как команды вступили в боевое взаимодействие – обязан вернуться на ристалище для осуществления своих функций.

1.13 Линейные маршалы (судьи) или маршалы на видеонаблюдении отслеживают бой в своих локальных секторах ристалища, находясь за его ограждением, фиксируют увиденные ими нарушения.

Важно!

Линейный судья может вмешаться в ход боя только при непосредственной команде Гофмаршала или полевых судей, либо при возникновении ситуации, несущей прямую угрозу жизни или здоровью бойца (бойцов).

1.14 Полевые судьи отслеживают бой на ристалище, перемещаясь по нему, и следят за соблюдением правил. Полевые судьи могут принимать меры по введению обратно в бой тех, кого вывели из боя с нарушением правил, выводить из боя бойцов, которые считаются выведенными из боя, а также разнимать неактивные клинчи, длящиеся более 10 секунд.

1.15 Гофмаршал отслеживает общий ход боя и оценивает взаимодействие команд и бойцов на ристалище, может принимать меры по введению обратно в бой тех, кого вывели из боя с нарушением правил, выводить из боя бойцов, которые считаются выведенными из боя а также разнимать неактивные клинчи, длящиеся более 10 секунд.

1.16 Полевые судьи и гофмаршал **обязаны принять меры к выведению бойца из боя** если:

- боец продолжил бой, оказавшись в положении «выведенным из боя» (см п.1.5 действующих Правил командных боев)
- боец вывел противника из боя с нарушением правил (в этом случае, в зависимости от ситуации, нарушившему правила бойцу может быть присуждена желтая или красная карточка).

1.17 Раунд завершается ТОЛЬКО по команде Гофмаршала «стоп бой!».

Важно!

Капитан (менеджер, представитель) команды имеет право выбросить «белый флаг», и сообщить об этом гофмаршалу при этом гофмаршал останавливает бой и присуждает техническую победу оппоненту в раунде без учёта оставшихся в поле участников стороны, капитан которой выбросил «белый флаг». В случае, если капитан первый раз

воспользовался правом капитуляции - команда проигрывает раунд. В случае если капитан воспользовался правом капитуляции второй раз за турнир – команда проигрывает бой. В случае, если капитан третий раз за турнир воспользовался правом капитуляции - команда снимается с турнира.

1.18 Выведенные из боя бойцы остаются на своих местах до команды гофмаршала «по местам!»

1.19 После команды гофмаршала «по местам!» бойцы команд возвращаются на исходные позиции на ристалище.

1.20 Судьи подходят к Гофмаршалу и докладывают о замеченных ими нарушениях. На основе этих докладов, а также на основе своих наблюдений Гофмаршал принимает решение по результату раунда. После этого он рассматривает протесты, если они были поданы, оглашает счет раунда или боя, выносит устное предупреждение, дает Желтые или Красные карточки нарушителям правил.

Важно!

В случае возникших разногласий Гофмаршал имеет решающее право голоса.

1.21 Секретариат турнира заносит результаты в рейтинг.

В результате раунда отмечается:

- победа в раунде;
- счет раунда (количество бойцов, оставшихся в бою у команды-победителя при завершении раунда).

Желтые или красные Карточки бойцов также заносятся в рейтинг.

1.22 Гофмаршал объявляет второй раунд. Второй, а при равном счете и третий раунд, проходят согласно тому же регламенту, что и первый.

1.23 При достижении двух побед за раунды, объявляется победитель боя.

Важно!

В случае если по истечении эффективного времени боя ни одна из команд не одержала двух побед в раундах, то победитель объявляется в соответствии с п. 1.6 настоящего регламента.

1.24 Победитель зарабатывает главный балл рейтинга – 1 балл за победу в бою. Все остальные баллы рейтинга (за победы в раундах, очки за раунды и Желтые карточки) учитываются только при равном количестве баллов за победу и дают расширенную картину рейтинга боев.

1.25 В случае невозможности выявить победителя, исходя из количества побед в боях (при круговой системе соревнований), учитываются следующие показатели (расположены в порядке убывания значимости):

- результат личной встречи
- курс раундов - разница количества выигранных (Rw) и проигранных (Rl) раундов

Пример: Команда провела в подгруппе три боя. Первый бой Команда проиграла со счетом по раундам 2-1, второй и третий выиграла со счетом по раундам 2-0. По итогам боев в подгруппе Команда имеет $Rw\ 1+2+2=5$. $Rl = 2$. $Rdif = 5-2=3$

- курс очков – разница количества заработанных и потерянных очков (бойцов на ногах)
- количество полученных штрафных санкций

2. Штрафные санкции

2.1 Устное предупреждение «замечание» – санкция, налагаемая на бойца за незначительное нарушение правил с целью обратить его внимание на свои действия. Не фиксируется письменно.

Предупреждение – Желтая карточка, налагаемая на бойца за нарушение правил, которая заносится в протокол соревнований и влияет на рейтинг бойца и его команды.

Желтую карточку боец получает:

- 2.1.1** За любое применение запрещенных технических действий из правил по ИСБ для командных категорий главы «4. ЗАПРЕЩЕННЫЕ технические действия».
- 2.1.2** За применение действий, не перечисленных в правилах по ИСБ главе «3. РАЗРЕШЕННЫЕ технические действия».
- 2.1.3** За подъем, после выведение из боя, на обе ноги до команды «Стоп бой!» и до команды «По местам!»
- 2.1.4** За неспортивное поведение, хамство, оскорбления, нецензурную брань, выкрики в адрес маршалов, бойцов команды-соперника или зрителей.
- 2.1.5** За начало боя до команды «Бой!».
- 2.1.6** За продолжение атакующих действий после команды «Стоп бой!» и желтого флага перед лицом.
- 2.1.7** За игнорирование команд полевых судей или Гофмаршала.
- 2.1.8** За продолжение боя, заведомо зная о потере или поломке важного элемента защитного вооружения.

2.1.9 В случае обнаружения на ристалище элементов, не соответствующих требованиям технической и аутентичной комиссии.

Важно!

За все вышеперечисленные нарушения боец может получить желтую, а в исключительных случаях (в случае особо грубого нарушения правил) – красную карточку по решению гофмаршала.

Боец не допускается к выходу на ристалище:

- Без прохождения технической и аутентичной комиссии;
- За использование низкокачественного, грязного, ржавого, имеющего вмятины или неаутентичного снаряжения,
- Использования современной обуви, или обуви с явно туристической подошвой или аналогичной таковой (с высоким профилем);
- Использование современной клейкой ленты, пластиковых стяжек и любых других современных материалов, применяемых для ремонта элементов снаряжения, если они слишком заметны
- Использование на щитах, оружии, сюрко изображений, девизов и т.п., которые явно являются не аутентичными или оскорбительными
- Использование любого другого современного предмета или украшения на всем снаряжении, если это бросается в глаза.

Важно!

Для ремонта доспеха разрешена липкая лента не кислотных цветов на основе натуральных тканей.

2.1.10 Неправомерное нахождение в зоне безопасности.

2.2 В случае получения двух Желтых карточек боец отстраняется от участия в соревнованиях. Две Желтые карточки приравниваются к одной Красной карточке.

2.3 Дисквалификация (Красная карточка) – это заносимая в протокол соревнований санкция, которая налагается на бойца за грубое или регулярное (вторая Желтая карточка) нарушение правил. При получении Красной карточки боец отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях, а на замену ему выходит запасной боец команды. Боец может быть дисквалифицирован ТОЛЬКО Гофмаршалом турнира.

Основания для дисквалификации бойца:

2.3.1 Систематическое нарушение правил (получение двух желтых карточек за мероприятие).

2.3.2 Нанесение травмы противнику запрещенным техническим действием, после которой боец не имеет возможность продолжить участие в мероприятии вследствие полученной и подтвержденной медиками травмы.

2.3.3 Грубые и систематические пререкания с судьями, неаргументированное оспаривание решений судей, оскорбление противников, неуважительное отношение к противникам, а также к другим участникам соревнований.

2.3.4 Получение 3-й Желтой карточки за сезон в соответствии с регламентом КДК.

2.4 Дисквалификация бойца влияет на рейтинг его команды. Бой, в котором боец получил дисквалификацию, а также следующий бой на данном мероприятии, команда проводит в неполном составе (на одного бойца меньше, чем у соперника).

Важно!

Следующий бой после того, как боец получил Красную карточку, команда проводит в неполном составе (на одного бойца меньше, чем у соперника). Например, если команда в номинации 12 на 12 не может выставить на бой 12 бойцов, то команда, боец которой получил красную карточку должна сражаться в составе на одного бойца меньше, чем команда-соперник. Но если бойцы обеих команд получили в предыдущем раунде (бое) красную карточку, то преимущество не предоставляется ни одной из сторон. Команда, боец которой выбыл из соревнований (по травме, полученной в результате запрещенных действий противника, получившего красную карточку) может выставить вместо него запасного немедленно.

2.5 Дисквалификация команды - это санкция, налагаемая на всю команду, если:

2.5.1 Команда участвовала в бою в составе, превышающем, прописанный в правилах. Победа автоматически присуждается команде-противнику.

Важно!

В случае выявления данного нарушения по окончании соревнований, результат команды аннулируется. Если нарушение выявлено в боях за призовые места, то отзываются наградные материалы и призы, а все результаты «сдвигаются».

2.5.2 Бойцы команды получили 2 красных карточки + 1 предупреждение (желтую карточку).

2.5.3 Команда (из 3 участников в боях 3 х3, 5 участников в боях 5х5 или из 12 участников в боях 12х12 и т.д.) и капитан вступают в необоснованные пререкания с судьями и оспаривают их решения, оскорбляют и позволяют себе неуважительное отношение к противникам, а также другим участникам соревнований.

2.5.3 Хотя бы один из бойцов команды проник на ристалище после завершения подсчета бойцов.

2.6 Все жёлтые карточки являются индивидуальными предупреждениями конкретным бойцам, в случае выступления бойца в нескольких номинациях, желтые карточки суммируются.

3. Подача апелляции

3.1 В случае обоснованного несогласия с решением судейской бригады и Гофмаршала, капитан команды либо официальный представитель может вынести протест. Протест подается только в письменном виде на специальном «Бланке Апелляции», который выдается капитану команды организаторами мероприятия. Количество «Бланков Апелляции» заранее определено организаторами каждого мероприятия. Апелляция подается не позже, чем в течение 15 минут после окончания боя и, в любом случае до начала боев следующего круга.

3.2 Протест подается аргументировано, по следующим причинам:

- 3.2.1** Выведение бойца команды из боя с нарушением правил.
- 3.2.2** Продолжение технических действий бойцом команды-соперника после выведения его из боя.
- 3.2.3** Некорректное выведение бойца команды из боя полевым судьей.
- 3.2.4** Не зафиксированное судьями нарушение правил бойцами команды соперника.
- 3.2.5** Преднамеренное нанесение травмы.
- 3.2.6** Применение к бойцу запрещенных приемов, которые сильно повлияли на расстановку сил в бою.

3.3 Протест подается капитаном либо представителем бойца команды после завершения боя и объявления результатов боя. Протест спокойно аргументируется Гофмаршалу и оформляется письменно на специальном «Бланке Апелляции». Протест рассматривается в течение 30-45 минут до начала следующего боя в присутствии представителя команды.

3.4 Возможные варианты решений по принятому протесту:

- 3.4.1** Перебой раунда командами в полном составе.
- 3.4.2** Перебой раунда в дифференцированном составе.
- 3.4.3** Выдача Желтых или Красных карточек бойцам.
- 3.4.4** Дисквалификация команды.
- 3.4.5** Пересмотр счета раунда или результата боя.

3.5 Если решение Гофмаршала, вынесенное при рассмотрении первой апелляции, не удовлетворило команду, ее капитан имеет право подать повторную апелляцию в Верховную апелляционную комиссию, в состав которой входят организаторы мероприятия.

Для повторной апелляции также необходимо заполнить «Бланк Апелляции» и подать его непосредственно организаторам мероприятия, устно аргументируя свое намерение. Повторная апелляция рассматривается Верховной апелляционной комиссией в течение 3-х часов, сопровождается просмотром видеоматериала и опросом судейской бригады, после чего принимается окончательное решение по спорному вопросу.