

Квалификационный тест

Правило заполнения теста:

- Подпишите каждый лист теста.
- Прочитайте вопрос, выберите наиболее подходящий вариант ответа (он всегда только один). Отметьте выбранный вариант ответа в соответствующей ячейке:

1	2	3
---	---	---

1. Что такое Раунд? Что такое Встреча? Что такое упражнение? Дисциплина?

- а) единичное противостояние двух команд в ходе соревнований.
- б) противоборство двух команд, состоящее из одного, двух и более раундов, в результате которого делается заключение о победе одной из команд них или ничьей.
- в) один из пяти форматов игры: «Встречный Бой», «Трудная Мишень», «Тактический Биатлон», «Бункер», «Захват Базы».
- г) вид соревнования, характеризующийся количеством игроков, например 2х2

- 1 Раунд-в, Встреча-а, Упражнение-г, Дисциплина-б
- 2 Раунд-б, Встреча-г, Упражнение-а, Дисциплина-в
- 3 Раунд-а, Встреча-б, Упражнение-в, Дисциплина-г

1	2	3
---	---	---

2. Что такое Заступ?

1 касание ступней, рукой или коленом части площадки, находящейся за внешней границей ограничительной полосы, обозначающей край игровой площадки или край разрешенной для игрока зоны в упражнении.

2 касание любой частью тела или инвентаря части площадки, находящейся за внешней границей ограничительной полосы, обозначающей край игровой площадки или край разрешенной для игрока зоны в упражнении.

3 касание любой частью тела или инвентаря части площадки, находящейся внутри внешней границей ограничительной полосы, обозначающей край игровой площадки или край разрешенной для игрока зоны в упражнении.

1	2	3
---	---	---

3. В результате чего наступает поражение игрока?

- а) Попадание выпущенного из привода шара в любую часть тела данного игрока (независимо от защиты).
- б) Попадание шара в используемый (находящийся в руках данного игрока) привод поражением не считается.
- в) Попадание шара после его рикошета поражением не считается.
- г) В упражнениях с прямым противостоянием соперников пораженное состояние игрока (поражение) наступает также в результате заступа игрока за границу игровой площадки.
- д) Попадание во вторичный привод (неиспользуемый) или баллон не является поражением.

1 а,б,в,г 2 а,б,в,г,д 3 а,в,г

1	2	3
---	---	---

4. Что входит в понятие «Продолжение игры пораженным игроком»?

- а) продолжение стрельбы;
- б) продолжение движения на площадке (за исключением покидания площадки по кратчайшей траектории);
- в) разговоры, подача сигналов и другая коммуникация с игроками, судьями и прочими лицами;
- г) препятствие действиям игроков-соперников или работе судей;
- д) не обозначение себя пораженным игроком (поднятая рука) на игровой площадке
- е) разрешено объявлять себя пораженным игроком голосом, для уведомления своей команды судей

1 а,б,в,г,д 2 а,б,в,г 3 а,б,в,г,д,е

1	2	3
---	---	---

5. Когда спортсмен имеет право обращаться к судьям и организаторам за разъяснением Правил, а также за любой другой информацией, имеющей отношение к данным соревнованиям?

- 1 Только между встречами.
- 2 В перерывах между раундами/встречами.
- 3 При первой необходимости (возможно остановить раунд)

1	2	3
---	---	---

6. Когда тренер имеет право давать указания своим спортсменам?

- 1 В любое время
- 2 только во время перерывов между раундами/встречами.
- 3 только во время перерывов между встречами.

1	2	3
---	---	---

7. Как происходит замена игрока?

1 Замена игрока производится в перерыве между раундами или встречами. Капитан сообщает об этом Старшему судье упражнения. Замена игрока осуществляется однократно и без возможности обратной замены (выбывший по какой-либо причине и замененный запасным игрок более в те же соревнования не допускается).

2 Замена игрока производится в перерыве между встречами. Капитан сообщает об этом Главному судье соревнований. Замена игрока осуществляется однократно и без возможности обратной замены (выбывший по какой-либо причине и замененный запасным игрок более в те же соревнования не допускается).

3 Замена игрока производится в перерыве между раундами или встречами. Капитан сообщает об этом Старшему судье упражнения. Замена игрока осуществляется с возможности обратной замены в другие встречи или упражнения.

1	2	3
---	---	---

8. Какие способы фиксации поражения игрока применяются в страйкболе?

а) визуальное наблюдение судьей за игроком и попадающими в него шарами;

б) видеозапись выстрела на камеру и воспроизведение записи – видеоповтор;

в) опрос зрителей

1 а,б,в 2 а 3 а, б

1	2	3
---	---	---

9. Если мишень сдвинута с начального места или развернута, является ли это поводом для приостановки выполнения упражнения?

1 Не является

2 Является

3 На усмотрение Старшего судьи

1	2	3
---	---	---

10. Что должны делать игроки по окончании раунда?

а) Пожать руки соперникам

б) Отомкнуть магазины от приводов и убедиться в отсутствии шара в стволе

в) Поставить привод на предохранитель

1 а,б,в 2 б,в 3 а,б

1	2	3
---	---	---

11. Какие предметы экипировки являются обязательными для допуска на раунд?

- а) защита глаз в виде очков или маски, выдерживающих попадание шара весом 0,2 г, летящего со скоростью 150 м/с. и обеспечивающих защиту глаз от осколков шара;
- б) защита лица в виде металлической или пластиковой маски;
- в) головной убор;
- г) перчатки, полностью закрывающие пальцы;
- д) наколенники

1	2	3
---	---	---

1 а,б,в,г 2 а,б,в,г,д 3 а,б,г

12. Какие прицельные и осветительные приспособления допустимы для использования игроком?

- а) допускается использование игроками на их приводах любых механических и оптических/электронных прицельных приспособлений
- б) использование лазерных целевых указателей (ЛЦУ) и фонарей допускается только в упражнениях без прямого противостояния соперников
- в) допускается использование лазерных целевых указателей (ЛЦУ) и фонарей

1	2	3
---	---	---

1 б 2 а,в 3 а,б

13. Могут ли игроки передавать друг другу приводы и магазины?

1 нет

2 в ходе участия в раундах находящимся в игре (непораженным) игрокам разрешена передача друг другу приводов и магазинов

3 в ходе участия в раундах игрокам разрешена передача друг другу приводов и магазинов

1	2	3
---	---	---

14. Протест подается Старшему судье упражнения в устной форме капитаном команды...

1 по окончании выполнения раунда до начала следующего раунда

2 по окончании выполнения встречи до начала следующей встречи

3 по окончании выполнения раунда до начала следующей встречи

1	2	3
---	---	---