// V.1.10.2025 - 2V2

PULSE™

Pulse hivatalos szabályzata:

Pálya mérete és felépítése

- Az ajánlott pályaméret 18 m x 35 m, de kisebb vagy nagyobb pályák is engedélyezettek.
- A pályán kemény falú fedezékek ajánlottak, de Sup Air fedezékek is megengedettek. A kialakításért a pálya a felelős.

Pályaszabályok és biztonság

- Tilos fedezékek alatt, vagy olyan réseken keresztül lőni, amelyek nem szándékosan lettek kialakítva.
- Semmilyen fedezék sem átugorható. Csak és kizárólag megkerülni lehet.

PULSE Játékmenet

- Egy Pulse meccs 6 körből (breakoutból) áll.
- A csapatok támadó és védő szerepekben játszanak, a szerepek minden menet után cserélődnek. Minden csapat tehát 3-szor támadóként és 3-szor védőként játszik. - A cél, hogy a csapat a lehető legtöbb pontot gyűjtse a mérkőzés alatt. - Pontokat szerezni úgy lehet, hogy a zászlót a kijelölt vonalakon átvive bejuttatják valamelyik pontzónába,
vagy ha a játékos felakasztja („hang”) a zászlót az ellenfél falára a kijelölt „breakout falon” belül.A pontszerzéshez a játékos teljes teste, felszerelésével együtt, át kell hogy lépje a jelölt vonalat.
- Pont szerezhető akkor is, ha a védő csapat elkapja („snatch”) a támadók zászlóját.- Egy menet maximum 60 másodpercig tart.

Pontozás

Zászló bejuttatása a zónákba:

Saját térfél: 0 pont
Zóna 1: 1 pont
Zóna 2: 2 pont
Zóna 3: 3 pont

Zászló felakasztása (három próbálkozásból):

1. próba: 12 pont
2. próba: 11 pont
3. próba: 10 pont

Zászló elkapása (snatch):

A játék azonnal véget ér, és a védekező csapat **5 pontot** kap.
Ha a támadók már vittek be pontot a zónába, azokat is megkapják.

Egy csapat maximum **48 pontot** szerezhet egy meccsen.
A győztes az a csapat, amelyik több pontot gyűjt.
Döntetlen esetén nincs győztes.

A torna végső sorrendjét a szerzett pontok összeadásával határozzák meg.
A pályák dönthetnek arról, hogy kieséses rendszerben vagy körmérkőzéssel játsszanak.

Játékvezetők

- A bírók teljes hatáskörrel rendelkeznek a találatok megítélésére és a játékosok kiállítására élő mérkőzés közben.
- A bírók döntése végleges a játékosokkal, csapatokkal és nézőkkel szemben. - Minden, amit a bíró lát, bírói ítéletnek számít.
A bírók és a szervezők döntenek minden eset helyes megítéléséről — ezek nem vitathatók.

Csapatkapitányok

Minden csapatnak ki kell neveznie egy csapatkapitányt, aki felelős:

- A csapat és a liga közötti kapcsolattartásért.
- A csapattagok viselkedéséért, pályán és azon kívül.
- A csapat képviseletéért a kapitányi eligazításon.
- A főbírónál való egyeztetésért a bírói döntésekről (más csapattagok nem tehetik meg ezt).

Büntetések

Három típus:

2. fokozat, 1. fokozat, Kizárás

2. fokozat:

A játékos kihagyja a következő menetet → a csapat 1 fővel játszik.

-3 pont levonás jár.

1. fokozat:

A játékos kihagyja a következő 2 menetet → a csapat 1 fővel játszik.

-9 pont levonás jár.

Több büntetés esetén azok egyszerre kerülnek letöltésre.
Ha a csapat nem tud játékost küldeni a „breakout falhoz", az adott menetet automatikusan elveszti.

Kizárás:
Ha egy játékos vagy csapat agresszív viselkedést tanúsít, a bírók kizárhatják őket a teljes tornáról.

1. fokozatú büntetések:

No call: Nem áll ki a játékos, közeli találat, fejre lövés, egyidejű kilövés (trade) esetén
Hot gun: túllépi az engedélyezett Joule-határt

Felszerelés-szabályszegés: sorozatlövés, burst, binary, ramping

Halott játékos kommunikációja: találat után beszél a csapatával

Vaklövés: a fegyver a szemvonal fölött, váll alatti szinten, fülön kívül tartva, vagy fedezék mögül célzás nélküli lövés

Pályazavarás: fedezék elmozdítása

Bíró befolyásolása: hibák „súgása" a bíróknak meccs közben

2. fokozatú büntetések:

No call: csúszás vagy futás közben nehezen érezhető találat meg nem adása, övön, táskán, fegyveren, mellényen

Zászlódobás: A zászló eldobása

Zászlóval való szabálytalanság: ha a játékos találat után nem dobja el a zászlót és elhagyja a pályát (az ellenfél snatch pontot kap), vagy túl későn dobja el (1 m-es körzetben)

Találatok

- Minden BB-vel való testi érintkezés találatnak számít.
- A fegyver találata is találatnak minősül.
- A zászlót ért közvetlen BB-találat a zászlóvivő játékos találatának számít. - Egyidejű kilövés esetén (trade) mindkét játékos kiesik.
- Üres lövés (dry fire) nem számít találatnak.
- Pattant lövés nem számít találatnak.
- Baráti tűz is találatnak számít.
- Nincs minimális lőtávolság.
- Nincs „bang-bang" vagy „dobd el" felszólítás.
- Nincs késelés.

Fegyverek és felszerelés

- Minden replika engedélyezett, ha csak félautomata módban lő és a megengedett Joule-határon belül van.
- Dupla / hosszított elsütőbillentyű nem engedélyezett.
- Nincs ramping, burst, binary vagy bármilyen előnyös FCU-programozás.
-Zseblámpa nem engedélyezett.
- Csak Mid-Cap tárak (max. 250 BB).
- Minden játékosnak teljes arcvédelmet kell viselnie (airsoft- vagy paintball-minősítésű maszk).
- Gránátvető / kiegészítő nem engedélyezett.
- Pajzs nem engedélyezett.
- Kézi vagy felszerelt lámpa, illetve villogó fény nem engedélyezett.

A pályák jogai

- A pályák felelősek a szabályok és a versenyek lebonyolításáért.
- Saját játékmódokat is tarthatnak, pl. csak GBB, csak pisztoly, shotgun, sniper stb. - A pályáknak ajánlott a challonge.com használata a tornák szervezésére, de használhatnak más rendszert is.
- A pályák ligarendszereket is létrehozhatnak a Pulse formátum alapján. - A pályák szabadon választhatnak szponzorokat.
- A pályák közvetíthetik a tornáikat.
- A játékosok és pályák küldhetnek videómontázsokat / aftermovie-kat az

info@pulse-worldwide.com
címre, hogy megjelenhessenek a Pulse YouTube csatornán.
- A pályák nem készíthetnek saját Pulse-logós termékeket, kivéve hivatalos együttműködés esetén.

További információ: info@pulse-worldwide.com
www.challonge.com

Logó

A logók használata engedélyezett, sőt kifejezetten ösztönözzük azok alkalmazását az online térben, videókban, grafikákban, valamint mezeken, molinókon és egyéb promóciós felületeken.

https://pulse-worldwide.com/media