



(51) МПК  
*A63B* 71/02 (2006.01)  
*A63F* 9/04 (2006.01)  
*G06F* 19/00 (2011.01)

**ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА  
 ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

**(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ**

(21)(22) Заявка: 2011140654/12, 06.10.2011

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:  
 06.10.2011

Приоритет(ы):

(22) Дата подачи заявки: 06.10.2011

(43) Дата публикации заявки: 20.04.2013 Бюл. № 11

(45) Опубликовано: 20.06.2014 Бюл. № 17

(56) Список документов, цитированных в отчете о поиске: RU 9400 U1, 16.03.1999 . RU 2146958 C1, 27.03.2000 . US 4695058 A, 22.09.1987 . SU 1309062 A1, 07.05.1987 . RU 2143341 C1, 27.12.1999 . RU 79248 U1, 21.12.2007

Адрес для переписки:

443029, Самарская обл., г. Самара, ул. Шестая  
 просека, 141, кв. 20, Звереву А.А.

(72) Автор(ы):

**Зверев Андрей Анатольевич (RU)**

(73) Патентообладатель(и):

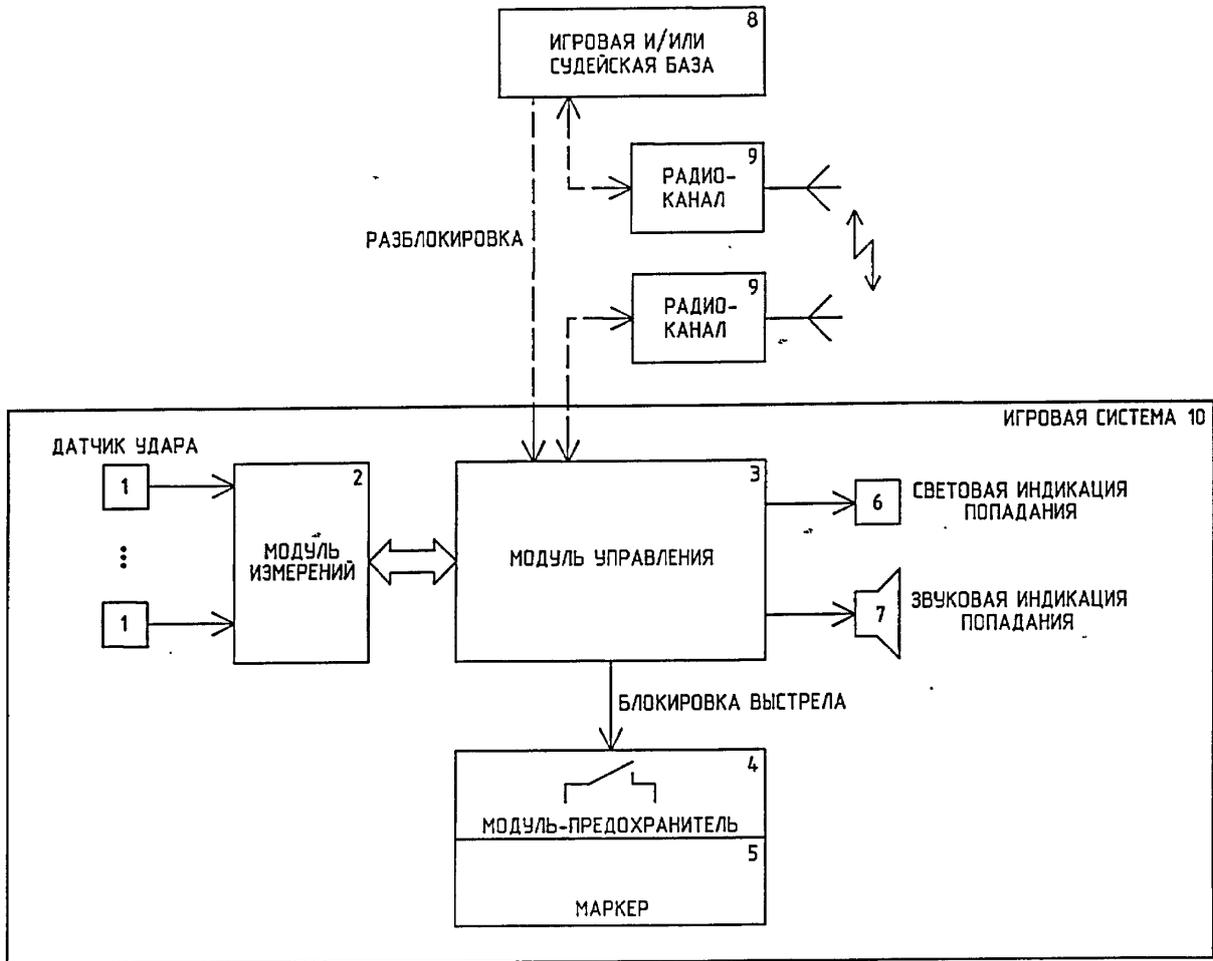
**Зверев Андрей Анатольевич (RU)**

**(54) СПОРТИВНАЯ ИГРА "РЕПИНГ" И ИГРОВАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ЕЕ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ**

(57) Реферат:

Изобретение относится к спортивным играм. В спортивной игре, заключающейся в перемещении по игровому полю игроков, имеющих оружие для стрельбы игровыми элементами, и стрельбе последними по игрокам "противника", стрельбу ведут по шлему-мишени игрока, выполненному с возможностью формирования в игровой системе сигнала попадания игрового элемента. Шлем-мишень блокирует оружие пораженного игрока и включает соответствующие световой и звуковой сигналы попадания. Возобновление игры осуществляют через игровую и/или судейскую базы, имеющие возможность обмена данными с игровой системой. Игровая система для спортивной игры «Репинг» включает также шлем-

мишень с забралом и закрепленными на внутренних поверхностях последних датчиками удара, соединенных проводной связью с измерительным модулем, который подключен электрической связью к модулю управления, имеющему вход для подключения канала связи с игровой и/или судейской базой, а также выходы для подключения световых индикаторов и звукового сигнализатора попаданий и для управления модулем-предохранителем, связанным с маркером. Измерительный модуль закреплен на внутренней поверхности шлема-мишени, а модуль управления размещен в клапанном кармане комбинезона. Технический результат заключается в повышении уровня контроля хода игры. 3 з.п. ф-лы, 1 ил.





FEDERAL SERVICE  
FOR INTELLECTUAL PROPERTY

(51) Int. Cl.  
*A63B 71/02* (2006.01)  
*A63F 9/04* (2006.01)  
*G06F 19/00* (2011.01)

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21)(22) Application: 2011140654/12, 06.10.2011

(24) Effective date for property rights:  
06.10.2011

Priority:

(22) Date of filing: 06.10.2011

(43) Application published: 20.04.2013 Bull. № 11

(45) Date of publication: 20.06.2014 Bull. № 17

Mail address:

443029, Samarskaja obl., g.Samara, ul. Shestaja  
proseka, 141, kv. 20, Zverevu A.A.

(72) Inventor(s):

Zverev Andrej Anatol'evich (RU)

(73) Proprietor(s):

Zverev Andrej Anatol'evich (RU)

(54) **SPORTS GAME "REPING" AND GAME SYSTEM FOR ITS IMPLEMENTATION**

(57) Abstract:

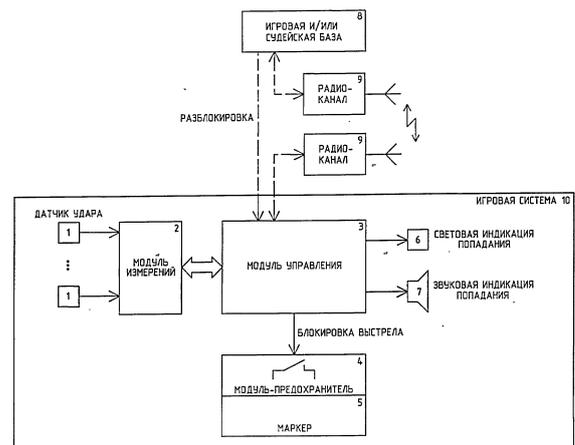
FIELD: sports.

SUBSTANCE: invention relates to sports games. In the sports game which consists in moving of the players on the playing field, with have guns for shooting with the game elements, and shooting with the latter to the players of the "enemy", the shooting is carried out to the helmet-target of the player, made with the ability to generate in the gaming system a signal of hitting of the game element. The helmet-target blocks the gun of the affected player and switches on the corresponding light and sound signals of hitting. Restart of the game is carried out through the playing and/or judicial bases having the opportunity to share the data with the game system. The game system for the sports game "Reping" also comprises a helmet-target with a vizard and the hit sensors secured to the inner surfaces of the latter, connected by the wire connection with measurement module, which is connected by the electrical connection to the control module having an input for connecting a communication channel with the playing and/or judicial base and the outputs for connecting the light indicators

and the alarm sounder of hits and for operation of module-fuse connected to the marker. The measurement module is fixed to the inner surface of the helmet-target, and the control module is located in the valve pocket of the overall.

EFFECT: increased control level of the course of the game.

4 cl, 1 dwg



RU 2 519 958 C2

RU 2 519 958 C2

Изобретение относится к индустрии развлечений, а именно к спортивным играм с использованием электронного оборудования, и может быть использовано для организации развлечений, отдыха и досуга для всех половозрастных групп, начиная с 10-летнего возраста.

5 В последнее время все большее распространение получают нетрадиционные спортивные игры, включающие проведение различного вида поединков, дуэлей, единоборств и других моделей поведения, имитирующих боевые действия. В частности, среди гражданского населения огромную популярность приобретают военные игры, которые долгое время использовались только для тренировки и обучения  
10 военнослужащих пользованию оружием, военной техникой и отработки тактики боевых действий.

Из уровня техники известна, например, спортивная игра, получившая название "пэйнтбол" («пейнтбол», «paintball»). Основная особенность этой игры состоит в том, что игроки разных команд, как правило двух команд, перемещаясь по ограниченному  
15 игровому полю, стреляют в своих "противников" из пневматического оружия (маркеров) игровыми элементами - красящими шариками, которые представляют собой сферические оболочки из желатина или подобного ему материала, заполненные нетоксичной водорастворимой краской. При попадании в цель такого шарика он разрушается, оставляя на мишени легкоразличимое пятно краски, которое и является очевидным  
20 доказательством "поражения" этой мишени. Как правило, в качестве мишени в пэйнтболе выступают сами игроки, их оружие и снаряжение. Для исключения или максимального уменьшения травматизма игроков вследствие попадания в них красящих шариков, правилами соревнований к параметрам маркеров, предъявляются определенные требования, ограничивающие начальную скорость шариков (патент США №5640945,  
25 НПК 124/56, опубл. 24.06.97). Имеются также определенные требования к используемым одежде, шлемам и маскам игроков.

К недостаткам известной игры относятся недостаточно высокая динамичность и зрелищность соревнований с точки зрения стороннего наблюдателя, обусловленные невысокими скоростями и скрытым характером передвижения игроков, которые часто  
30 используют тактические приемы маскировки и укрытия за препятствиями. Кроме того, поражение игроков определяется лишь визуально по наличию на нем (игроке) краски. В отсутствие наблюдателей или судей игрок может фальсифицировать результаты игры (стереть краску). Судьи не всегда в состоянии визуально определить, кто из игроков попал первым, а кто стрелял, будучи уже пораженным (что запрещено правилами  
35 игры). Сложность своевременного выявления факта поражения того или иного игрока обуславливает сложность и возможную необъективность судейства соревнований, что затрудняет определение результатов игры и препятствует организации массовых игр, ограничивая развитие игровой модели.

Известна также спортивная игра «Автопэйнтбол», мишень и игровое поле для ее  
40 осуществления (патент РФ №2144407, МПК А63В 71/02, опубл. 20.01.2000), заключающаяся в перемещении игроков, имеющих оружие для стрельбы красящими шариками, по ограниченному игровому полю и стрельбе красящими шариками по игрокам "противника", причем перемещение игроков во время игры осуществляется на автотранспортных средствах, движущихся по траекториям и в направлениях,  
45 исключая встречное столкновение транспортных средств, а стрельба ведется с движущихся автотранспортных средств по мишени, жестко закрепленной на автотранспортном средстве в его верхней части. В игре могут участвовать, по меньшей мере, две команды, каждую из которых обозначают отличительным знаком.

Наиболее близкой игрой того же назначения к заявленному изобретению по совокупности существенных признаков является спортивная игра, заключающаяся в перемещении по ограниченному игровому полю игроков, имеющих оружие для стрельбы игровыми поражающими элементами, и стрельбе последними по игрокам "противника" (Статья «Мы с удовольствием "расстреляли" корреспондентов "Литературки"...», газета "Комсомольская правда" от 5 августа 1994 года, №139(20912), с.12). В качестве мишени в указанной спортивной игре выступают сами игроки с маской для защиты глаз и лица, одетые в специальный комбинезон, защищающий его от довольно болезненных ударов шариков и на котором должны быть хорошо видны пятна краски от попавших шариков.

В комплект устройства для проведения известной игры одним игроком входит:

- маркер (пневматическое ружье), использующий баллончик со сжатым воздухом и стреляющий желатиновыми шариками с красящим составом;
- комбинезон, защищающий игрока от ударов шариков и на котором должны быть хорошо видны пятна краски от попавших шариков;
- маска для защиты глаз и лица.

Признаком этого устройства - ближайшего аналога, совпадающим с существенными признаками заявленной группы изобретений, можно считать только достаточно достоверную имитацию стрелкового боя, поскольку известное устройство выполнено на другой технической базе в отличие от заявленной группы изобретений.

К основным недостаткам известной спортивной игры относятся:

- неудобства в игре из-за использования защитной маски и болевых ощущений при попадании шариков в тело;
- необходимость постоянной чистки комбинезонов, масок и маркеров от краски;
- сложность своевременного выявления факта поражения того или иного игрока,

что, в свою очередь, обуславливает возможную необъективность судейства соревнований и затрудняет определение результатов игры.

Приведенный анализ известного уровня техники, представленный упомянутыми выше техническими решениями, показывает, что в области развлечений существует растущая, но еще не удовлетворенная потребность в развлечениях, имитирующих с большой приближенностью к реальности боевые действия с использованием современных технических средств.

В основу настоящего изобретения поставлена задача создать спортивную игру, свободную от указанных недостатков, присущих техническим решениям, представляющим известный уровень техники, и характеризующуюся исключительно высокой контролируемостью в игре.

Техническим результатом заявленной спортивной игрой «Репинг» и игровой системы для ее осуществления является расширение арсенала спортивных игр и игровых систем, предназначенных для проведения различных видов игровых противоборств, моделей поведения, путем создания новой спортивной игры и игровой системы для ее осуществления, характеризующихся высокой контролируемостью хода игры.

Указанный технический результат достигается тем, что в спортивной игре, заключающейся в перемещении по игровому полю игроков, имеющих оружие для стрельбы игровыми элементами - маркеры, и стрельбе последними по игрокам "противника", стрельбу ведут по шлему-мишени игрока, выполненному с возможностью формирования в игровой системе сигнала попадания игрового элемента в шлем-мишень, блокирующего оружие пораженного игрока и включающего соответствующие световой и звуковой сигналы попадания, при этом возобновление игры осуществляют через игровую и/или судейскую базы, имеющие возможность обмена данными с игровой

системой.

Кроме того, в качестве игровых элементов используют цельные шарики из желатина, пластмассы, резины, целлюлозы и иных материалов.

5 Указанный технический результат достигается также и тем, что игровая система для спортивной игры «Репинг» включает шлем-мишень с забралом и закрепленными на внутренних поверхностях последних датчиками удара, соединенных проводной связью с измерительным модулем, который подключен электрической связью к модулю управления, имеющему вход для подключения канала связи с игровой и/или судейской базой, а также выходы для подключения световых индикаторов и звукового  
10 сигнализатора попаданий и для управления модулем-предохранителем, связанным с маркером, причем измерительный модуль закреплен на внутренней поверхности шлема-мишени, а модуль управления размещен в клапанном кармане комбинезона.

Кроме того, клапанный карман закреплен на правом или левом плече игрока или на груди.

15 Кроме того, канал связи с игровой и/или судейской базой может быть выполнен электрически с применением электронного ключа iButton для формирования только разблокирующего сигнала или с применением радиоканала для формирования разблокирующего сигнала и/или для сбора и обработки других игровых данных.

Указанные в независимых пунктах формулы изобретения признаки являются  
20 существенными и взаимосвязаны между собой с образованием устойчивой совокупности необходимых признаков, достаточной для получения требуемого технического результата, при этом сигнал, формируемый в шлеме-мишени игрока при попадании игрового элемента, передается на модуль управления и используется для управления снаряжением игрока и другими объектами, а также для контроля результатов игры,  
25 минимизируя «человеческий фактор» в определении поражения игроков.

Проведенный анализ уровня техники позволил установить, что аналоги, характеризующиеся совокупностью признаков, идентичных всем признакам заявляемого технического решения, отсутствуют, что указывает на соответствие заявляемого изобретения критерию охраноспособности «новизна». Из уровня техники также не  
30 подтверждена известность влияния отличительных признаков заявляемого изобретения на указанный заявителем технический результат, следовательно, заявляемая группа изобретений соответствует условию «изобретательский уровень».

Заявляемое техническое решение промышленно применимо, так как при его реализации использованы известные технологии и устройства, применяемые для  
35 организации единоборств, имитирующих боевые действия, и не требует использования специальных технологий или специальной оснастки. Маркеры, игровые элементы, средства защиты игроков и другие аксессуары выпускаются промышленностью для известной игры «пэйнтбол».

Предпочтительные варианты выполнения изобретения описываются далее на основе  
40 представленного чертежа, на котором представлена функциональная схема игровой системы для спортивной игры «Репинг»

На схеме соответствующие конструктивные элементы игровой системы для спортивной игры «Репинг» обозначены следующими позициями:

- 1 - датчик удара;
- 45 2 - модуль измерений;
- 3 - модуль управления;
- 4 - модуль-предохранитель;
- 5 - маркер;

- 6 - световой индикатор;
- 7 - звуковой индикатор;
- 8 - игровая и/или судейская база;
- 9 - радиоканал.

5 В комплект игровой системы для проведения спортивной игры «Репинг» одним игроком входит:

- шлем-мишень игрока с забралом, выполненный с возможностью формирования и передачи сигнала на игровую систему при попадании игрового элемента;
- 10 - маркер (пневматическое ружье), использующий баллончик со сжатым воздухом, углекислым газом, азотом или иным газом и стреляющий игровыми элементами (желатиновыми, резиновыми и т.п. шариками);
- комбинезон, защищающий игрока от ударов шариков.

По одному из вариантов выполнения шлем-мишень с забралом снабжены закрепленными на их внутренних поверхностях датчиками удара 1, соединенных  
15 проводной связью с модулем измерений 2. Модуль измерений 2 закреплен на внутренней поверхности шлема-мишени и подключен электрической связью к модулю управления 3, при этом к входу последнего подключается (по необходимости) игровая база 8, а к выходу - световой 6 и звуковой 7 индикаторы попаданий и модуль-предохранитель 4, связанный с маркером 5. Модуль управления 3 размещен в клапанном кармане  
20 комбинезона, закрепленном на правом или левом плече игрока или на груди. Разблокировка маркера 5 и продолжение игры возможны на игровой базе 8 с помощью электронного ключа iButton (на чертеже не показан), такой ключ обычно используется в домофонах.

По другому варианту выполнения разблокировка маркера 5 и продолжение игры  
25 возможны с применением радиоканала 9 для формирования разблокирующего сигнала и/или для сбора и обработки других игровых данных с игровой и/или судейской базой 8.

Конструктивно электронная часть игровой системы спортивной игры «Репинг» состоит из модуля измерений 2 и модуля управления 3, соединенных линией связи (см.  
30 фиг.1). Оба модуля представляют собой одноплатные электронные модули, содержащие управляющие контроллеры. Модуль измерений 2 выполнен бескорпусным и смонтирован на внутренней поверхности шлема с забралом. Модуль управления 3 помещен в защитный металлический корпус и располагается в клапанном кармане комбинезона на правом или левом плече играющего или его груди. В состав модуля  
35 измерений 2 входят датчики удара 1 со схемами нормировки, оцифровки и последующей цифровой обработки сигнала. Датчики удара 1 выполнены на основе пьезоэлементов или акселерометров и равномерно размещены на внутренней поверхности шлема и забрала. Количество и места крепления датчиков удара 1 определяются экспериментально, исходя из критерия независимости суммарного сигнала датчиков  
40 от направления удара (попадания поражающих элементов). Сигналы датчиков 1 дифференцируются и оцифровываются. В цифровом виде сигналы дискриминируются по уровню (скорости нарастания), с целью исключения помех от случайных касаний шлемом веток и других посторонних предметов. Сигналы со скоростями нарастания ниже заданного уровня игнорируются. При превышении уровнем сигнала заданной  
45 величины происходит блокировка маркера 5 через модуль-предохранитель 4 (запрещается стрельба) и формируется звуковой и световой сигнал попадания. Разблокировка маркера 5 и продолжение игры возможны на игровой базе 8 с помощью электронного ключа. Игровая база 8 - устройство, принимающее и передающее

управляющие сигналы с/на модули управления, судейские базы и периферийные устройства (компьютеры, мониторы, проекторы, средства связи...). Обеспечивает задание алгоритма игры, мониторинг и анализ состояний модулей управления одной из играющих команд. Формирует управляющие сигналы согласно заданного алгоритма  
 5 игры. Судейская база 8 - устройство, принимающее и передающее управляющие сигналы с/на игровые базы, модули управления и периферийные устройства (компьютеры, мониторы, проекторы, средства связи...). Обеспечивает задание алгоритма игры, мониторинг и анализ состояний всех модулей управления, находящихся в игре. Формирует управляющие сигналы согласно заданному алгоритму игры.

10 Сущность изобретения поясняется примерами реализации технических решений.

В спортивную игру «Репинг» могут играть (соревноваться) одиночные игроки, по меньшей мере, два игрока, которые вооружены маркерами 5 полуавтоматического или автоматического типа (см., например, "Rothmans Адреналин", 1998, № 01 (июль-август), с.50) и имеют боекомплект из n игровых элементов (например, цельных шариков из  
 15 желатина, пластмассы, резины, целлюлозы и иных материалов, количество которых устанавливается организаторами игры или судьями).

У каждого игрока на модуле управления 3 горит подключенный к выходу последнего световой индикатор 6 попаданий (зеленая лампочка), значит, они готовы к бою. Позади каждого (не менее чем в 50 м) расположена его игровая база 8 - реаниматор. Игрок №1  
 20 целится в шлем-мишень игрока №2 и нажимает спусковой крючок. Маркер 5 производит выстрел, игровой элемент (шарик) вылетает из его ствола и попадает в шлем-мишень игрока №2.

Шарик ударом деформирует и ускоряет шлем-мишень игрока №2. Датчики удара 1 на шлеме-мишени под воздействием этой деформации или ускорения формируют сигнал  
 25 о попадании. Этот сигнал по проводам проходит к модулю измерений 2 (он тут же под шлемом, над темечком). Модуль измерений 2, проанализировав полученный сигнал по скорости и силе, делает вывод, что это - удар шарика, а не веточки и не касание рукой. Распознанный сигнал модуль измерений 2 по проводу, который соединяет шлем с модулем управления, отправляет на модуль управления 3.

30 Модуль управления 3, получив сигнал о попадании, включает звуковой сигнал - кратковременное пищание. В это же время на корпусе модуля управления тухнет зеленая лампочка и загорается красная. Кроме того, модуль управления 3 формирует и отправляет по проводам сигнал на модуль-предохранитель 4. Модуль-предохранитель 4, получив сигнал с модуля управления 3, передает его на маркер 5 игрока №2. Этот  
 35 сигнал разрывает питание спускового устройства маркера (обычный микровыключатель). Маркер 5 игрока №2 перестает стрелять. Игрок №2, услышав звуковой сигнал о своем поражении и увидев красную лампочку на своем модуле управления 3, понимает, что он поражен, и бежит к своей игровой базе 8 реанимироваться.

40 «Убитый» игрок в игре «Репинг» может реанимироваться по окончании игры или в ее ходе. Это зависит от сценария игры и заданного количества «жизней». Для реанимации игрок должен приблизиться к игровой базе 8 и подключить к ней свой модуль управления 3 через разъем или электронный ключ.

При командной игре игроки распределяются самостоятельно, по жребию, или по  
 45 решению организаторов. Обе команды противников проходят общий инструктаж по правилам игры, технике безопасности и правилам обращения со снаряжением. Игроки надевают защитную одежду. Это, как правило, камуфляжный костюм (брюки, куртка) или комбинезон, его функции: защита от пыли и грязи одежды и тела, крепление

специального оборудования (модуль управления, модуль-предохранитель, провода, разъемы). Желаящие надевают защитные перчатки (от удара шариком по рукам). Игроки надевают шлемы-мишени, получают маркеры (пейнтбольное оружие) и подключаются к игровой системе: шлем через разъем (в затылочной области, «за шиворотом») соединяется проводом с модулем управления; модуль управления через разъем соединяется проводом с маркером (от места, где в кармане лежит модуль управления, по руке к правой кисти, в которой маркер). Провода проходят по матерчатым кабель-каналам на костюме или под костюмом. Теперь подключенные игроки готовы к игре. У готового к игре игрока на рукаве или груди (на модуле управления) горит зеленая лампочка, сигнализирующая о его готовности. Если вместо зеленой загорится красная, это будет означать, что игрок «убит». Игроки расходятся по своим стартовым позициям, у каждой команды своя позиция. Стартовой позицией (базой) может быть траншея, дерево, флаг, искусственное укрытие (заборчик, сарайчик и т.п.). Игра начинается по сигналу с судейской базы (гонг, зуммер и др.).

Целями (задачами) игры могут быть:

- 1) уничтожение всей команды противника (кто раньше);
- 2) захват какого-либо объекта (флаг, здание, ящик...), кто первый.

Встречно-противоположные задачи: одной команде - удержать объект, другой - захватить его; одной - провести игрока из пункта А в пункт Б, другой - подстрелить этого игрока.

90% игр играют по задаче 1. Задачами 2 и 3 пользуются продвинутые игроки или те, кто считает себя таковыми. Часто выполнение задач 2, 3 все равно сводится к задаче 1: сначала всех «перебьем», потом - все остальное.

Так или иначе, основная идея игры - пристрелить противника, пока он не пристрелил тебя, т.е. сделать это первым, а фиксация этого первенства и есть основная техническая задача спортивной игры «Репинг».

В каждой команде, как правило, определяется командир. Это - самый опытный и/или лидирующий игрок. Он строит план игры и управляет своими игроками, разрабатывает стратегию и тактические приемы уничтожения противника. Обычно планы эти реализуются на 10-50%.

Итак, все бегают, ползают, прячутся и стреляют в противника. Стрельба ведется цельными желатиновыми шариками. Их размер и вес идентичны пейнтбольным (красящим) шарикам. Шарик может быть тренировочными - реболами (многоцветными) - или тактическими - они разрушаются при ударе и со временем растворяются. Заявитель предполагает производить и те, и другие, а также из иных материалов, например пластмассы, резины, целлюлозы и т.п.

«Убитым» считается игрок, в шлем-мишень которого попал шарик (возможно позднее к шлему-мишени будет добавлен жилет, который также будет оснащен датчиками удара). При этом в шлеме-мишени срабатывают датчики удара, срабатывают измерительный модуль (он отличает удар шарика от удара ветки, шишки, кусочка земли и т.п.) и модуль управления, включается модуль-предохранитель. При этом маркер «убитого» игрока блокируется и загорается красная лампочка на его модуле управления, из него же раздается кратковременный звуковой сигнал. «Убитый» игрок понимает, что он «убит» по звуку и цвету лампочки. Кроме того, с отключением его маркера он тут же лишается возможности «убивать» других игроков, что невозможно, например, в пейнтболе. Так как отключение маркера «убитого» игрока происходит мгновенно, имеют смысл всякие тактические приемы. Например, один «крутой» игрок незаметно подкрался к вражеской траншее и выскочил вблизи 5-ти противников. Если

он и впрямь крут, он хладнокровно обстреляет и поразит всех пятерых до того, как они сообразят, что к чему. Причем ему не потребуются судья или добровольное признание противника в поражении. Выстрел - звуковой сигнал, выстрел - звуковой сигнал, если нет, - повторный выстрел. В пэйнтболе такая ситуация приводит к спорам, т.к. пораженные, не заметив своего поражения или намеренно, будут тоже стрелять (а «убитым», в пэйнтболе стрелять запрещено); и никто не сможет разобраться, кто попал раньше, кто - позже. Или еще: в пэйнтболе почти любой игрок готов идти в глубинную разведку и, если в него попадут, он спрячется и ототрет краску, продолжив свой маневр. В спортивной игре «Репинг» оттереться нельзя: «убили» - иди на базу. Потому в разведку пойдут действительно опытные и рискованные игроки, как и должно быть. Или еще: массовая встречная атака 50 на 50 человек. Одновременно стреляют все, дистанция 20-30 м. В пэйнтболе, опять же, не разобраться, кто, кого раньше подстрелил. В репинге - все понятно: кто жив, тот и может стрелять. «Убитые» игроки покидают игровое поле, так как им там делать больше нечего. В пэйнтболе это происходит по команде судьи или при добросовестности игрока в оценке своего поражения. В пэйнтболе около 100% игроков хоть раз оттирали с себя краску, 80% делают это регулярно. Исключение составляет спортивный пэйнтбол, в котором очень маленькие игровые поля с многочисленными судьями, которые и наблюдают за «оттирателями».

«Убитый» игрок в репинге может реанимироваться по окончании игры или в ее ходе. Это зависит от сценария игры и заданного количества «жизней». Для реанимации игрок должен приблизиться к игровой базе и подключить к ней свой модуль управления через разъем или электронный ключ. Игровые базы могут находиться в тылу каждой команды или одна у судьи (если игроки с одной «жизнью»).

Игра может проходить на больших территориях с применением автомобилей, лодок и пр. Это возможно благодаря отсутствию необходимости в судьях: определение «убитых» и их нейтрализация происходит автоматически.

Реализация предлагаемого технического решения позволит привлечь к игре в качестве непосредственных участников широкие слои населения и позволит удовлетворить постоянно растущий интерес со стороны гражданского населения к военизированным играм, которые приобщают, в том числе и молодое поколение, к изучению различных современных технических средств.

#### Формула изобретения

1. Спортивная игра, заключающаяся в ведении боя между игроками-противниками, каждый из которых имеет свое (личное) оружие (маркер) для стрельбы игровыми элементами и шлем-мишень с закрепленными на нем датчиками удара, формирующими совместно с модулями измерения и управления при попадании в мишень игрового элемента сигнал попадания, блокирующий оружие пораженного игрока и включающий соответствующие световую и звуковую сигнализации, с возможностью разблокировки оружия через канал связи с игровой и/или судейской базами, отличающаяся тем, что сигнал попадания формируется при превышении уровня сигнала от датчиков удара заданного значения.

2. Спортивная игра по п.1, отличающаяся тем, что датчики удара (например, интегральные акселерометры) закреплены на внутренней поверхности шлема и забрала.

3. Спортивная игра по п.1, отличающаяся тем, что канал связи с игровой и/или судейской базой может быть выполнен электрически с применением электронного ключа iButton для формирования разблокирующего сигнала или с применением радиоканала для формирования разблокирующего сигнала и/или для сбора и обработки

других игровых данных.

4. Спортивная игра по п.1, отличающаяся тем, что в качестве игровых элементов используют цельные шарики из желатина, пластмассы, резины, целлюлозы и иных материалов.

5

10

15

20

25

30

35

40

45