



# 2008-09

## Reglamento Oficial

### Arena Paintball 3men Series

(Adaptación Versión 6.0 Millennium Series – Abril 2006)



# Tabla de Contenidos

## Introducción

### I. Información general

1. Tamaño del terreno de juego y requisitos .....	Pág. 5
2. Tasas de inscripción y fianzas .....	Pág. 5
3. Tarjetas de identificación y clasificación .....	Pág. 5
4. Lista de integrantes .....	Pág. 6
5. Ranking y sorteo .....	Pág. 7
6. Partidas .....	Pág. 7
7. Arbitraje .....	Pág. 7
8. Señas arbitrales .....	Pág. 8

### II. Equipación

9. Vestimenta .....	Pág. 9
10. Protecciones .....	Pág. 9
11. Marcadoras .....	Pág. 10
12. Otra equipación .....	Pág. 11
13. Equipación prohibida .....	Pág. 11
14. Bolas .....	Pág. 12

### III. El Juego

15. Comienzo del juego .....	Pág. 13
16. Detenciones del juego .....	Pág. 13
17. Finalización del juego .....	Pág. 13
18. Procedimientos de chequeo .....	Pág. 14
19. Inspección de marcadoras previa al juego .....	Pág. 14
20. Mediciones de velocidad durante el juego .....	Pág. 15
21. Banderas .....	Pág. 16
22. Portadores de bandera .....	Pág. 16
23. Cuelgues de bandera .....	Pág. 16
24. Chequeos .....	Pág. 16
25. Chequeos a jugadores neutros .....	Pág. 16
26. Impactos .....	Pág. 17
27. Jugadores e Impactos .....	Pág. 17
28. Eliminaciones .....	Pág. 18

### IV. Puntuaciones

29. Puntos .....	Pág. 20
30. Actas (hojas de puntuaciones) .....	Pág. 20
31. Incomparecencias .....	Pág. 20
32. Desempates .....	Pág. 21

### V. Penalizaciones

33. Seguir jugando eliminado ("Playing On") .....	Pág. 22
34. Limpiarse ("wiping") .....	Pág. 22
35. Interferencia .....	Pág. 22
36. Asignación de las penalizaciones .....	Pág. 22
37. Penalizaciones adicionales .....	Pág. 23
38. Suspensiones, expulsiones, descalificaciones y multas por conducta antideportiva severa .....	Pág. 24

### VI. Miscelánea

39. Decoro .....	Pág. 26
40. Modificación de las reglas .....	Pág. 26

### VII. Modificaciones / Ampliaciones del Reglamento

Pág. 27

# Introducción

La mundialmente conocida liga de paintball, "The Millennium Series Ltd." esta entregada a consagrar competiciones de paintball seguras, justas y competitivas a nivel mundial. "The Millennium Series Ltd." continuará trabajando para hacer el deporte del paintball mejor para jugadores, patrocinadores y el público en general. La liga continuará modificando y cambiando reglas siempre que sea necesario. Un comité de reglamento está preparado para tratar cualquier asunto relacionado con las reglas. Los oficiales están capacitados para imponer las reglas. El comité de reglamento y los oficiales se reunirán con prioridad con respecto a cualquier acontecimiento sancionado con la intención de revisar las reglas y estándares para garantizar la seguridad, la limpieza y la competitividad de los torneos para socios, jugadores, patrocinadores y espectadores. Ante esto la "Productora Deportiva Arena Paintball S.h." ha decidido utilizar su mismo reglamento adaptándolo y entendiendo que es el reglamento oficial a utilizar por años de experiencia. Nos gustaría agradecer a todas las personas que trabajan para hacer mejor este deporte y a aquellos que ayudan a la liga a ser todo lo que es.

## Aviso de seguridad

El paintball ha demostrado ser un deporte seguro siempre que se haga uso de la razón y se tenga un concienzudo cuidado. Recomendamos encarecidamente de informar a todos aquellos que estén presentes en cualquier parte cerca de las partidas o del equipamiento de paintball que cumplan lo siguiente:

- **Utilizar mascararas homologadas** en la proximidad de marcadoras capaces de disparar.
- **Poner el chupete** en el cañón de las marcadoras donde y cuando no se lleve puesta la máscara.
- **Mantener una velocidad de salida de bola segura.** Asegúrese de que la velocidad de salida de la bola de su marcadora nunca excede los 280fps. Las máscaras y las redes de seguridad no están diseñadas para soportar velocidades superiores a 300fps, "mas vale prevenir que lamentar". De otra manera, las consecuencias de incumplir dicha norma de seguridad pueden desembocar en graves lesiones, ceguera, daño cerebral e incluso la muerte.
- **Utilizar con precaución las botellas de CO2 o aire comprimido.** Nunca use botellas de CO2 o aire comprimido con fecha de caducidad cumplida. También asegúrese de que la válvula está intacta y de que si retira la válvula de la botella esta ha sido vaciada por completo.

Siguiendo estas normas básicas evitaremos posibles accidentes y lesiones. Ayude a mantener una buena imagen de este nuestro deporte y evitar así altos costes de seguros. El deseo de ganar nunca debe de tener **prioridad sobre nuestra responsabilidad moral** de jugar limpio y considerar la seguridad de los demás y la de uno mismo.

# I. Información General

La página Web de Arena Paintball [www.arenapaintball.cl](http://www.arenapaintball.cl) es la fuente de información más actualizada con respecto a cada evento de paintball de la 3x3 Paintball Tournament. También se puede encontrar información sobre las últimas reglas, tasas de inscripción, paquetes de precios y por supuesto cada evento, en la citada página Web.

También el promotor de cada evento publicará la siguiente información sobre cada evento con un Mínimo de 20 días antes del comienzo de cada jornada:

- Lugar de celebración del torneo, incluyendo direcciones
- Formulario de registro
- Formulario de renuncia
- Información sobre hoteles de la zona

Se celebrará una reunión del comité/oficiales de reglamento en la víspera de cada jornada, la hora y el lugar de dicha reunión será publicada en la página Web de la liga con un mínimo de una semana de antelación a cada jornada. El propósito de la reunión es permitir al personal de la organización revisar los horarios, reglamento, etc., que afecten a cada jornada.

Se celebrará una reunión de capitanes obligatoria al comienzo de cada jornada, la hora y el lugar de dicha reunión será publicada en la página Web de la liga con un mínimo de una semana de antelación al torneo. El propósito de la reunión es proporcionar a los capitanes de los equipos asistentes información referente a la organización, la administración, reglas del juego, reglas generales y las reglas que rigen su participación en el torneo.

Se publicará en la página Web de la liga el horario de enfrentamientos – el horario reflejará, el horario de cada partida y los equipos que jugaran dichas partidas – y será distribuido tras verificar o ser registrados cada equipo, después será anunciado en el marcador. El campo dispuesto para ser jugado en la jornada correspondiente deberá estar a disposición para ser revisado por cualquier equipo que compita en el evento al menos 18 horas antes del comienzo del primer juego.

Solo se permitirá filmar, fotografiar, registrar el sonido o grabar las partidas desde dentro de la cancha a personal autorizado.

El personal de los medios de comunicación deberá dirigirse a la mesa de la administración/organización de cada evento, si se le autoriza, la organización del promotor le asignará un pase "press/media" personal. A los fotógrafos y resto del personal de los medios de comunicación no se les está permitido entrar en los límites marcados del campo durante una partida y además deberán hacer su trabajo cooperando con los árbitros y personal de la liga, especialmente cuando su actuación provoca obstrucción o influencia el juego. A los fotógrafos y resto del personal de los medios de comunicación se les permitirá estar en el área vallada de la pista a menos que el promotor o la organización hagan restricciones al respecto.

## **1. Tamaño del terreno de juego y requisitos**

- 1.01 El campo de juego se define como un terreno plano y nivelado, la superficie estará diseñada para minimizar posibles daños para los jugadores y rodeada por una red homologada para asegurar al público de impactos perdidos.

Medidas 3x3: 38x20 metros, con un mínimo de 19 obstáculos.

Los obstáculos estarán colocados a una distancia mínima de 1.5 m del límite del campo. Los límites del campo deben de estar debidamente señalizados y a una distancia de 1.5 m de la red.

- 1.02 La zona de bandera debe medir al menos 2 metros de ancho y estar situada en el centro del límite trasero de cada extremo del campo.
- 1.03 Ningún equipo o miembro de este deberá alterar ningún campo de alguna manera en cualquier momento. Alterar intencionadamente el campo en una partida provocará la eliminación de ese jugador. Cualquier jugador que altere el campo en cualquier momento, antes o durante una jornada será expulsado de la jornada correspondiente.

## **2. Tasas de inscripción y fianzas**

- 2.01 Las tasas de inscripción para cada temporada se anunciarán en la página Web de AP.
- 2.02 Las tasas de inscripción deben ser pagadas por adelantado a la Productora de acuerdo con los plazos publicados, el incumplimiento (o la falta de cualquier finalización de documentación o de proveer la información requerida) puede dar a lugar al rechazo o expulsión de los equipos o incluso un pequeño recargo. (Se toleraran atrasos de pago a equipos previamente justificados con un mínimo aviso de 2 días antes del cierre de inscripción)
- 2.03 Los equipos dispondrán de carpas y papeleras en las zonas destinadas para los jugadores. La organización de Arena Paintball solicitará a cada equipo una fianza de \$10000 en efectivo al comienzo de cada jornada, que le será devuelta una vez se compruebe al terminar la jornada que su zona ha quedado limpia de papeles y las cajas utilizadas han sido plegadas. Las fianzas no devueltas a los equipos por incumplimiento de esta norma se destinarán a los 3 primeros equipos clasificados, como incorporación a los premios, ayuda, etc. U organización del evento en si.

## **3. Tarjetas de identificación y clasificación**

- 3.01 Los jugadores deberán poseer una tarjeta de identificación (I.D.) válida para poder participar en el evento. Los jugadores deberán poder mostrar su tarjeta de identificación en cualquier momento cuando estén en el terreno de juego. No se permitirá jugar a ningún jugador si no presenta su tarjeta I.D. antes del inicio del juego. Solo se permitirá entrar al "Área reservada a atletas" (Athlete Restricted Area) a los jugadores con tarjetas I.D. válidas y las credenciales correctas.
- 3.02 Las tarjetas I.D. solo podrán ser adquiridas en el lugar del evento, las cuales serán facilitadas por la organización de Arena Paintball. El precio de las tarjetas I.D. se anunciará en la página Web del evento con 15 Días de antelación con respecto a la fecha estipulada del comienzo del Torneo. También se abrirá la preinscripción de jugadores por la Web de Arena Paintball, para facilitar en la Medida de lo posible las I.D. en la primera jornada a los jugadores que se hayan preinscrito.
- 3.02 Los jugadores y personas de apoyo tienen que llevar en todo momento la tarjeta de identificación (I.D.) para poder estar en la zona de jugadores. A las personas de apoyo se les facilitará la tarjeta de identificación en la carpa habilitada para la organización.
- 3.02 La organización no atenderá preguntas o quejas de personas que carezcan de tarjeta de identificación (I.D.)
- 3.03 La Productora dispondrá en el recinto donde se celebre la jornada, como mínimo, de dos personas de la organización, pertinentemente identificadas.
- 3.03 Las tarjetas I.D. serán válidas para todas las fechas organizadas durante el año.

~~3.04~~ Deleted.

3.05 Los jugadores pueden cambiar de equipo/s durante un año de calendario del torneo, el cambio tan solo se permitirá entre dos equipos, siempre y cuando los motivos no sean por sanción o forfait del equipo en el cual estaba inscrito.

3.05.01 Estos cambios podrán efectuarse con tal de que el resto de las restricciones se adhieran y haya aceptación por parte de los capitanes/propietarios del equipo/s y del Árbitro Supremo/Ultimate de AP o ASAP

3.06 Los equipos de clubes o equipos hermanos: AP anima a los equipos a que inscriban más de una escuadrilla/roster en la competición. Estas escuadrillas deben tener el mismo nombre del equipo más la extensión distintiva y deben anunciar su estructura común del equipo a AP antes de que se incorporen a su primera jornada.

#### 4. Lista de integrantes

- 4.01 Para participar en este torneo los equipos deben estar inscritos en el listado de inscritos en la página oficial de Arena Paintball.
- 4.02 Los equipos pueden tener hasta 5 jugadores en su lista/roster durante un año de calendario Del torneo.
- 4.03 Los jugadores que no se hayan preinscrito inicialmente a través de la Web oficial de AP, deberán presentar en la primera jornada una acreditación del equipo que de fé a que juega en este.
- ~~4.04~~ Los jugadores preinscritos que no tengan presentados un documento de acreditación en la segunda jornada, no podrán jugar ninguna jornada más, hasta presentar la documentación pendiente.
- 4.05 Ningún jugador podrá aparecer en más de una lista de integrantes.
- 4.06 Solo podrán participar en el torneo jugadores de nacionalidad chilena (RUT) y extranjeros con permiso de residencia en Chile, puesto que se trata de un torneo Chileno de Paintball.
- 4.07 Las listas de integrantes solo serán aceptadas tras haberse pagado completamente las tasas de inscripción.
- 4.08 Los equipos deberán presentar la lista de integrantes completa al registrarse. La lista de integrantes no podrá ser modificada tras el comienzo de un torneo. (Excepto en casos justificados y que apruebe la Organización)
- 4.09 Cualquier equipo que mantenga su alineación 100% intacta pero decida cambiar su nombre en medio de la temporada transferirá los puntos del 3 men Series del antiguo nombre al nuevo nombre, con tal de que el equipo entregue una notificación por escrito y publico del cambio de nombre en la liga.
- 4.10 Un jugador al que se le haya prohibido jugar en un equipo, porque su nombre aparecía en otra lista de integrantes o debido a una actitud antideportiva, quedará suspendido del torneo y como consecuencia provocará la perdida de todas las partidas de ese equipo.

#### 5. Ranking y sorteo

- 5.01 Los puntos de ranking de los equipos se obtienen de la siguiente manera:  
R= posición del equipo (orden según clasificatoria primera ronda de cada jornada)  
$$[(1-R) \times 200] + 5 = \text{puntaje}$$
- 5.02 Los equipos serán ordenados del 1º al último de acuerdo con su categoría y colocados en ella. Para la primera jornada de la temporada los equipos se ordenarán para el sorteo de acuerdo con los puntos de ranking obtenidos durante la anterior temporada. En caso de los equipos que no tienen puntos de ranking en la anterior temporada, estos se ordenarán por orden alfabético al final de la lista de equipos inscritos en su correspondiente categoría, sin tener en cuenta, a parte del nombre, la ciudad, estado, país u otra clase de jurisdicciones y/o las palabras "de" (the) y "equipo" (team).
- 5.03 El sorteo se realizara de manera computacional y automática, este se realizara a lo menos con 3 días de anticipación a la Jornada  
  
Los equipos que participen en todas las jornadas obtendrán +5 en el puntaje del ranking  
No se consideran puntos de las finales o segundas rondas, dichos juegos son solo para definir el Ganador de cada jornada.
- 5.04 El campeón general del torneo se definirá entre los 4 primeros puntajes resultantes de la suma De los puntajes de ambas fechas. Los que jugaran de la siguiente manera. 1er mejor vs 4to mejor y 2do mejor vs 3er mejor. Los ganadores de ambas llaves disputaran el primer lugar, en una serie del mejor de 3.

## **6. Partidas/Juegos**

6.01a Los equipos Jugaran Partidos en una primera ronda de todos contra todos, según las cantidades de inscritos se establecerán grupos.

Pasaran a segunda ronda los 4 mejores (si es grupo único) o los 2 mejores de cada grupo dependiendo de la cantidad de equipos inscritos en la jornada.

6.01b Los equipos clasificados competirán en una ronda de 3 partidos, el primer equipo que venza 2 de 3 avanza a la final.

El tercer y cuarto lugar se definirá según los puntos hechos en los partidos. Si ambos equipos están empatados. Se decidirá con un Match

6.02 La duración de las partidas será de 3 minutos.

## **7. Arbitraje**

7.01 Cada campo deberá tener al menos 4 Árbitros de Campo más un Árbitro Jefe. Todos los Árbitros de Campo y Árbitro Jefe están al cargo directo del Árbitro Supremo (Ultimate).

7.02 Los árbitros vestirán camisetas a rallas verticales blancas y negras que distinguirán a los árbitros de los jugadores.

7.03 Solo los árbitros autorizados por el Árbitro Jefe de cada campo podrán realizar avisos en ese campo.

7.04 Todos los árbitros deberán de estar muy familiarizados con el reglamento y las regulaciones contenidas aquí y esforzarse lo máximo posible en sus deberes arbitrales y tomar decisiones de manera imparcial. Si se demuestra parcialidad en cualquiera de los árbitros, a favor o en contra de cualquier equipo deberá ser expulsado del equipo arbitral durante el resto del torneo. Cualquier incidente en cuestión será presentado al comité disciplinario de AP.

7.05 Los árbitros no darán información a los equipos durante el juego excepto en lo concerniente a la seguridad, avisos, neutralidades y eliminaciones.

7.06 Los árbitros no podrán, ya sea por acción u omisión, revelar deliberadamente las posiciones o acciones de los jugadores durante el transcurso del juego. Los árbitros no dificultarán el desarrollo del juego.

7.07 Cualquier árbitro o grupo arbitral que incumpla o se niegue a cumplir sus deberes y obligaciones arbitrales tal y como se especifica en esta sección será penalizado. El Comité Disciplinario de AP impondrá estas sanciones.

7.08 Todos los avisos y decisiones en el campo están sujetos a la supervisión del Árbitro Jefe de ese campo. Todos los avisos y decisiones arbitrales emitidas o aprobadas por el Árbitro Jefe son irrevocables y no están sujetas a futuras supervisiones y no podrán ser modificadas excepto por el mismo o en cuyo caso sea solicitada la ayuda del Árbitro Supremo (Ultimate) de AP o ASAP por parte del Arbitro Jefe, el cual se encargará de ayudar a resolver y/o aclarar la decisión arbitral, confirmando a los capitanes del equipo o equipos implicados la decisión definitiva tomada, la cual será irrevocable.

## **8. Señas arbitrales**

8.01 Eliminado – El árbitro señalará que un jugador ha sido eliminado poniéndose una mano en la cabeza y señalando al jugador eliminado/out, quitando el brazalete correspondiente. El árbitro no podrá devolver a un jugador tras avisar de la eliminación del jugador al quitar el brazalete.

8.02 Limpio – Un árbitro señalará que un jugador esta limpio de cualquier impacto valido y no ha sido eliminado, levantando una mano o una toalla en el aire y realizando movimientos circulares con ella u horizontales.

8.03 Neutro – El árbitro indicará que un jugador está neutro tocando a ese jugador, gritando "neutral" y manteniendo el otro brazo por encima de su cabeza mostrando su mano al equipo contrincante en un gesto de "¡STOP!". Entonces el árbitro procederá a chequear al jugador y realizar una seña de limpio o eliminado. Los avisos de Neutro se realizan a discreción de los árbitros y se realizarán solo en casos extremos. Si el jugador es impactado en esta acción el arbitro tendrá el derecho a su criterio de Limpiarlo. Solo en esta acción el jugador no podrá estar en acción de juego y deberá colaborar con la revisión del arbitro.

8.04 Uno-por-uno/one for one, dos-por-uno/two for one o tres-por-uno/three for one – El árbitro primero deberá señalar la eliminación del jugador que comete la infracción. Después señalará la penalización con un doble movimiento de puños hacia arriba y hacia abajo con ambos brazos en frente del cuerpo de el(los) jugador(es) adicional(es), repitiendo la seña de penalización por cada jugador adicional que se considere eliminado debido a la infracción

## II. Equipación

### 9. Vestimenta

- 9.01 Cada jugador podrá llevar solo dos capas<sup>(1)</sup> de ropa a menos que se anuncie oficialmente que la temperatura es inferior a 10°C en cuyo caso se permitirán tres capas. Esta vestimenta consistirá en un par de pantalones cortos (o en caso de bajas temperaturas un par de pantalones largos) y una (o dos en caso de bajas temperaturas) camiseta(s) interior(es) de manga corta o larga.
- 9.02 Los uniformes de los jugadores no podrán ser de rallas blancas y negras como los de los árbitros.
- 9.03 La vestimenta de los jugadores, incluyendo pantalón/es y jersey no deberán tener rasgones ni rotos, deben ajustarse bien y no puede ser sobredimensionada. Los jugadores no podrán vestir pantalones o jerséis que estén hechos de materiales altamente absorbentes, como felpa o fieltro, o de una naturaleza altamente acolchada o pulida, como el nylon o goma.
- 9.04 El acolchado son dos capas de ropa cosidas una sobre otra. El acolchado contará como dos capas de ropa en el área acolchada.
- 9.05 Los jugadores no podrán calzar zapatos con clavos o tacos de metal. El uso de zapatos es obligatorio
- 9.06 Los jerséis o camisetas de los jugadores deberán llevarse sujetas dentro del pantalón o bajo el portapods.
- 9.07 Los jugadores podrán llevar un único par de guantes acolchados.
- 9.08 Los jugadores podrán llevar vestimenta para la cabeza que no exceda más allá de 2cm por debajo de los hombros.
- 9.09 Las bandanas solo se permitirán como cintas para la cabeza mientras no excedan los 5cm de ancho y 1cm de grosor.
- 9.10 Si se encuentra a un jugador vistiendo ropa ilegal durante una partida será eliminado.
- 9.11 Las pegatinas o etiquetas engomadas no se permiten en la ropa.
- 9.12 El jersey de cada jugador deberá llevar un dorsal/número, tanto en pecho y espalda o espalda y hombros, el cual debe coincidir con su ID y su ficha de inscripción. Los jugadores de un equipo, no podrán llevar en sus jerseys ningún número/dorsal repetido con otro jugador de su equipo.  
(Esta cláusula para la edición 2009 no será obligatoria, tan solo será informativa para mantener un orden)

### 10. Protecciones

- 10.01 Las máscaras utilizadas por los jugadores y todos los demás en zonas de uso obligado de máscara deberán estar fabricadas para uso de paintball, estar en buen estado y con lentes intactas.

Las máscaras deberán utilizarse siempre en

aquellas áreas donde se permita disparar marcadoras, incluidas pero limitadas a:

- Terreno de juego
- Zona de crono
- Campos de tiro o pruebas

La violación de las normas de esta sección resultará en un aviso al capitán del equipo del jugador por la primera infracción. Por la segunda infracción, el miembro del equipo infractor será excluido de jugar la jornada.

<sup>1</sup>

Cada capa consiste en una camiseta de algodón estándar de aproximadamente 150g/m<sup>2</sup>

- 10.02 Los jugadores, árbitros y todo el personal presentes en el campo deberán llevar protección para toda la cara tal cual viene del fabricante en su forma original. La protección de la cara o los oídos de la máscara no se podrá desmontar o doblar hacia arriba, o modificarse de ningún modo de su forma original, en cualquier momento o lugar donde la máscara sea obligatoria.
- 10.03 Los jugadores podrán llevar una capa de protección de codo y antebrazo siempre que el acolchado en esa protección no se haya modificado de su forma original tal y como viene del fabricante. Esta protección se podrá llevar tanto por debajo como por encima de la vestimenta.
- 10.04 Los jugadores podrán llevar una capa de protección de espinilla y rodilla siempre que el acolchado no se haya modificado de su forma original tal y como viene del fabricante. Esta protección se podrá llevar tanto por debajo como por encima de la vestimenta.
- 10.05 Los jugadores podrán llevar pantalones con protecciones, siempre que el acolchado no se haya modificado su forma con respecto de su forma original tal y como viene del fabricante.
- 10.06 Los jugadores podrán llevar coquilla, y las jugadoras podrán llevar un peto de protección fabricado para su uso en paintball, siempre que las bolas rompan al impactar con esta protección.
- 10.07 Se recomienda a los jugadores usar protección en el cuello consistente en una cinta de neopreno que se ajuste al cuello, cuyo grosor no exceda los 2cm. Están prohibidas las bufandas y la ropa similar.
- 10.08 Se recomienda a los jugadores llevar protección en la cabeza para proteger el área craneal con un grosor máximo de 1 cm.
- 10.09 Las pegatinas o etiquetas engomadas no se permiten en las máscaras.

## 11. Marcadoras

- 11.01 Los jugadores podrán utilizar una única marcadora de calibre .68 que consta de un único cañón y un único sistema de gatillo. Los gatillos de doble acción están prohibidos. Las marcadoras estarán limitadas a 15 bolas por segundo (de ahora en adelante 15 bps), considerando que no puede haber dos disparos consecutivos en un intervalo de tiempo inferior a 65 ms. La pulsación del gatillo se podrá almacenar durante 1000 ms después de pulsar el gatillo, pero deberá cancelarse al pasar ese periodo de tiempo (esto es para permitir a las marcadoras disparar en modo PSP). El "ramping" de disparo solo se permitirá una vez se hayan alcanzado los 5.0 bps y entonces la marcadora "rampeará" hasta los 15 bps, entre el periodo de tiempo de 1000 ms entre cada pulsación del gatillo, se permitirá la descarga de 3 disparos con cada pulsación del gatillo. Después de soltar el gatillo y haber pasado el intervalo de tiempo de 1000 ms solo se deberá descargar como máximo un único disparo adicional (Modo PSP3).
- 11.02 La definición de gatillo es una palanca móvil o botón que se pone en contacto con el dedo. Los interruptores de contacto (switch) no son un gatillo. El ciclo de gatillo necesita la aplicación de una fuerza con el dedo sobre el mismo y la liberación de dicha fuerza del dedo sobre el gatillo en cada ciclo de gatillo.
- 11.03 Las marcadoras con sistemas de disparo electrónico deberán estar bloqueadas en un modo de torneo legal (ver sección 11.01). Los jugadores no deberán poder realizar ajustes de dwell, debounce o modos de disparo en el campo de juego. Una marcadora capaz de disparar en otro modo que no sea "legal del torneo" deberá ser incapacitada de tal manera que se precise usar una herramienta o desmontar parcialmente la marcadora para poder volver a disparar en dicho modo. AP recomienda ver el manual de usuario de tu tarjeta para activar el modo bloqueo. Todas las tarjetas lo traen.
- 11.04 Toda marcadora con cualquier tipo de ajuste externo de velocidad deberá ser modificada de tal manera que el ajustador de velocidad no sea fácilmente accesible durante el transcurso del juego. Todos los reguladores deben tener bloqueo o difícil acceso a cualquier ajuste externo de velocidad, de tal manera que no puedan ajustarse sin una herramienta.
- 11.05 Los cañones de las marcadoras podrán estar equipados con alma rayada, agujeros de respiración y/o estriado, pero no podrán llevar un silenciador acoplado o integrado en la construcción del cañón. Solo se permitirá un cañón por jugador en el campo.

- 11.06 Los jugadores no podrán utilizar tela, neopreno o ningún otro material para cubrir los cargadores o las marcadoras. Por razones de seguridad se permitirán fundas de neopreno solo para las botellas de alta presión.
- 11.07 Toda marcadora con un sistema de aire instalado deberá tener un chupete debidamente colocado, esta norma deberá cumplirse en las inmediaciones del torneo, incluyendo pero no limitándose a: zonas de parking/coches aparcados y hoteles relacionados con el torneo. Desmontar el cañón o parte del mismo, o introducir una baqueta rígida, una baqueta de trapo (squegee), o chupete del tipo tapón, no satisface el cumplimiento de las exigencias de esta norma. Las únicas excepciones a esta norma son:
- Durante la inspección de marcadoras previas al juego en las estaciones de crono.
  - Durante la prueba de marcadoras en los campos de tiro.
  - Después de que un árbitro se haya dirigido a los jugadores para que retiren los chupetes antes del comienzo de una partida.
  - Durante la limpieza de las marcadoras, siempre y cuando la marcadora esté apagada y el sistema de aire cortado o desconectado.

Violar la regla de la retirada del chupete resultará en un aviso al capitán del equipo del jugador por la primera infracción. Por la segunda infracción, el miembro del equipo infractor será excluido de jugar la jornada. Durante el juego los chupetes deben ser portados por los jugadores para poder ser utilizados en cualquier momento.

- 11.08 Ninguna marcadora podrá llevarse de manera visible en el área de tiendas o en cualquier parte de los stands públicos; la marcadora debe estar cubierta por una funda para marcadoras o similar.
- 11.09 Cualquier jugador que sea sorprendido durante una partida con una marcadora que incumpla la sección 11 será expulsado del resto de la jornada y a su equipo se le declararán como incomparecencias las partidas en las que esa marcadora haya sido usada, a menos que no haya mala fe por parte del jugador. La única manera de probar que no hay mala fe es abandonar inmediatamente después de que ocurra el error, pero antes de que sea detectado por un árbitro.

Si el error es detectado antes del comienzo del juego pero después de la inspección de marcadoras previa al juego, se declarará la partida como incomparecencia pero el jugador no será expulsado<sup>(2)</sup> de la jornada.

- 11.10 Las pegatinas en las marcadoras están limitadas a una pegatina de 5 x 10cm en cada lado de la marcadora. Se recomienda tener criterio con las pegatinas en los loaders para facilitar el trabajo del arbitraje. Sin embargo no existen límites para este.

## 12. Otra equipación

- 12.01 Los cargadores no pueden ser transparentes y deben estar hechos de un solo color. Se permitirán los cargadores ahumados. Otras partes del "feed" no están permitidas .
- 12.02 Los jugadores pueden llevar cualquier cantidad de pods, tubos o bolsas, pero no pueden llevar cargadores o botellas adicionales.
- 12.03 Dos jugadores activos pueden intercambiar equipamiento.
- 12.04 Las fajas y portapods no podrán estar fabricados de tal manera que formen acolchado.

---

<sup>2</sup>

Debido a que el jugador no ha tenido la oportunidad de percatarse del error y abandonar. El juego se pierde por razones de seguridad.

### 13. Equipación prohibida

- 13.01 La equipación prohibida incluye lo siguiente: dispositivos de escucha, dispositivos de comunicación o cualquier otro dispositivo electrónico de vigilancia, dispositivos incendiarios, dispositivos que producen humo, bolas con pintura de color rojo, bolas que sean tóxicas, no biodegradables o indelebiles, bolas cuya cáscara, pintura o ambas hallan sido alteradas o aumentadas de cualquier manera. Los equipos que sean descubiertos utilizando bolas prohibidas o portando bolas prohibidas en sus cargadores o pods o con una caja abierta de esas bolas tendrán que pagar una multa de \$20000 a la organización de Arena Paintball. El equipo además será expulsado de la jornada y perderá todos los puntos obtenidos en las rondas jugadas. Las bolas serán testadas de acuerdo con el criterio de testeo puesto en la página web de la Millennium Series y Arena Paintball.
- 13.02 Todo lo que no se haya especificado de la sección 9 a la 14, estas incluidas, como equipación permitida se **considerará prohibida.**

### 14. Bolas

- 14.01 Las bolas deberán adquirirse en el torneo a un patrocinador registrado por AP en lo posible. Todas las bolas usadas en el evento deberán tener una Hoja de Datos de Material Seguro (Materia Safety Data Sheet) en el archivo de la liga. Todas las bolas utilizadas en los eventos deberán cumplir los estándares ASTM y estar conformes con el criterio de indelebilidad de la liga.
- 14.02 Están prohibidas las bolas con pintura roja.

## III. El juego

### 15. Comienzo del juego

- 15.01 La elección del extremo de campo se determinará al comienzo del juego lanzando una moneda a "cara o cruz" o mediante el sistema de sorteo que determine el árbitro.
- 15.01 Los jugadores comenzarán el juego dentro de los límites del campo de juego, con la punta del su cañón tocando la zona de bandera. Cualquier jugador que al comienzo del juego no tenga la punta del cañón de su marcadora tocando la zona de bandera será eliminado por salida falsa.
- 15.01 Los jugadores deberán llevar consigo todo el equipamiento que vayan a usar durante el transcurso de la partida al comienzo de la misma.
- 15.01 El proceso de comienzo de juego es el siguiente: El árbitro encargado de dar la salida se cerciora de que ambos equipos están preparados. En ese momento el árbitro avisará, con "¡Atención!!" "¡seguros fuera!"/ "Barrel socks off!" tras el cual los jugadores retirarán los chupetes de las marcadoras, los cuales deberán llevar encima/ guardados en le bolsillo durante el periodo que dure el juego. Después, el comienzo del juego será anunciado de la siguiente manera (cerciorándose de que ambos equipos lo oyen): "¡Preparados para el aviso de diez segundos! Tres, dos, uno, ¡DIEZ SEGUNDOS!"/ "¡Get ready for the 10 second warning! Three, two, one, ¡TEN SECONDS!", exactamente diez segundos después el juego deberá comenzar con el aviso "¡En Juego!"/"¡Game On!" que gritará el árbitro de manera que ambos equipos puedan oír el comienzo del juego. Este aviso también puede ser sustituido por una sirena o silbato para facilitar dicho aviso sonoro.

### 16. Detenciones del juego

- 16.01 El juego solo se detendrá en caso de emergencia, condiciones meteorológicas peligrosas, otras causas de fuerza mayor o un altercado físico en el terreno de juego.
- 16.02 En caso de salida falsa debido a un error arbitral o falta de comunicación, el Árbitro Jefe detendrá la partida y comenzará de nuevo como si el juego nunca hubiera empezado.
- 16.03 Todos los árbitros deberán apuntar las posiciones de los jugadores en el momento de la detención del juego. Una vez detenido el juego los árbitros de campo deberán cerciorarse de que los jugadores mantienen sus posiciones. Cuando la situación que ha provocado la detención del juego se ha acabado o ha sido resuelta, los árbitros deberán colocar a los todos los jugadores activos y banderas en sus posiciones oportunas. El Árbitro Jefe reanudará el juego de acuerdo con los procedimientos especificados en la sección 15. Comienzo del juego.
- 16.04 Las detenciones del juego serán indicadas por los árbitros con el aviso "¡Freeze!" o "¡Tiempo fuera!". Todo jugador deberá mantenerse en la posición en la que estaba cuando se efectuó el aviso de detención.
- 16.05 El tiempo de juego oficial será controlado con un cronómetro de cuenta atrás por el Árbitro Jefe o un Árbitro de Campo designado para ello. En el caso de que un juego deba de ser interrumpido por una emergencia, o cualquier otra razón, el Árbitro Jefe u otro árbitro detendrá el cronómetro.

Quando se reanude el juego se utilizará el procedimiento de "Comienzo" de este reglamento especificado en la sección 15.01. El tiempo continuará contando una vez se haya reanudado del juego.

### 17. Finalización del juego

- 17.01 El juego se considerará finalizado cuando el Árbitro Jefe de el aviso "¡Game Over!" tras acontecer cualquier situación de finalización de juego. Sin embargo, los jugadores y su equipamiento podrán ser inspeccionados incluso tras el aviso de "¡Game Over!" hasta que abandonen el terreno de juego.

- 17.02 Las situaciones de finalización de juego son las siguientes:
- Un cuelgue de bandera válido.
  - La eliminación de todos los jugadores del campo.
  - Transcurridos los 3 minutos de juego.
- 17.03 Cuando el tiempo de juego haya terminado o un árbitro de bandera y declare a un portador de bandera el cuelgue válido, el Árbitro Jefe dará el aviso "iGame Over!" a todos los árbitros tal y como se ha especificado. O con un pitaso o toque de sonido para facilitar el final de este

## 18. Procedimientos de chequeo

- 18.01 Los jugadores eliminados deberán esperar en su área designada ("Dead Box") hasta que el árbitro asignado les comunique la orden de que pueden abandonarlo, incluso tras el aviso de "iGame Over!".
- 18.02 Tras el juego todos los jugadores activos deberán dirigirse hacia el árbitro más cercano para ser inspeccionados. A los jugadores se les permitirá apagar sus cargadores pero no sus marcadoras. En este momento, un árbitro inspeccionará al jugador para localizar impactos y si se detecta alguno será informará al Árbitro Jefe y se valorarán las sanciones apropiadas. Los jugadores que no se presenten al chequeo de jugadores activos se contarán como eliminados.
- 18.03 Los jugadores no deberán entrar de nuevo al terreno de juego sin permiso de un árbitro.

## 19. Inspección de marcadoras previa al juego

- 19.01 Todos los juegos vendrán precedidos de una inspección de marcadoras previa al juego, en la que se medirá la velocidad de disparo de la marcadora de cada jugador y chequearla conforme a las reglas de marcadoras. Cada equipo deberá presentarse en la zona de crono del campo correspondiente a la partida que vaya a jugar, al menos 10 minutos antes del comienzo indicado en el horario, con las marcadoras preparadas para jugar.
- 19.02 Un cronógrafo de radar (crono) se utilizará como crono oficial del juego. Se deberán designar múltiples cronos para cada campo de juego, de manera que si un crono no funciona pueda ser sustituido.
- 19.03 El árbitro a cargo del crono tomará las marcadoras de los jugadores y las inspeccionará en busca de lo siguiente:
1. Presencia de sustancias extrañas en el cañón, "feed" o cargador.
  2. Cualquier dispositivo, pieza, elemento o regulador en ella que pudiera permitir a un jugador aumentar la velocidad de disparo de la marcadora o cambiar el modo de disparo en el campo de juego sin requerir el uso de herramientas.
- 19.04 Tras de que una marcadora supere la inspección mencionada anteriormente, se revisaran las marcadoras para comprobar el "bouncing", "runaway" y la velocidad (el "Rate of Fire Cap Test"<sup>3)</sup> (test de cadencia de disparo limitada) se realizará únicamente durante el transcurso del juego).
- 19.05 Procedimiento de revisión de marcadoras:
- Prueba de "bounce" mecánico: Se inspeccionarán las marcadoras en busca de "bounce" mecánico golpeando o agitando la marcadora. Las marcadoras se sujetarán por la parte posterior del cuerpo principal y se golpearán la botella y/o el cargador. No se hará ningún tipo de contacto con el gatillo. Se considerará que una marcadora tiene "bounce" mecánico si dispara durante la prueba.

---

<sup>3</sup> Chequeo de cadencia de disparo, para comprobar que la marcadora está limitada a 15 bps

- Prueba de "runaway": Se inspeccionarán todas las marcadoras en busca de gatillos con "runaway". Se disparará rápido la marcadora. El árbitro encargado de la prueba, mientras disparará rápido la marcadora cesará repentinamente de pulsar el gatillo. Cualquier marcadora que dispare más de 1 o 2 disparos adicionales tras la última pulsación de gatillo, con un retardo máximo de 100ms, se considerará marcadora con "runaway" y no se permitirá en el campo.
  - Prueba de velocidad de disparo cronografiada: Todas las marcadoras serán cronografiadas antes de entrar en el campo de juego. La velocidad de disparo máxima permitida será de 280 pies por segundo. La prueba se realizará disparando sobre un cronógrafo de radar.
- 19.06 Los jugadores cuyas marcadoras no pasen dichas pruebas serán informados y se les dará una oportunidad para remediar la situación, siempre que el tiempo lo permita.
- 19.07 Los jugadores que no consigan que sus marcadoras cumplan con las reglas en el tiempo establecido, que permite que el juego comience de acuerdo con el horario, podrán optar por entrar en el campo de juego sin marcadora y jugar la partida.
- 19.08 Los jugadores que ya hayan pasado crono se colocarán en un área controlada adyacente a la zona de crono. Esta área estará bajo la supervisión de un árbitro o de un oficial del torneo. Los jugadores que hayan pasado crono no podrán abandonar esta área, con excepción de entrar en el campo de juego con un árbitro. Los jugadores en el campo de juego o en esta área no pueden manipular las marcadoras con las manos o herramientas sin el consentimiento de un árbitro.
- 19.09 Todas las marcadoras podrán someterse a inspecciones más rigurosas a discreción del Árbitro Jefe para comprobar que cumplen con la normativa de marcadoras.

## **20. Mediciones de velocidad durante el juego**

- 20.01 Las mediciones de velocidad en el campo podrán ser realizadas en cualquier momento a discreción de cualquier Árbitro de Campo para determinar si la velocidad de disparo ha aumentado por encima del límite legal o si se ha excedido el límite de cadencia de disparo ("Rate of fire cap"). Los árbitros procurarán realizar las mediciones de velocidad en el campo de manera que interfieran lo mínimo en el juego.
- 20.02 Los jugadores con marcadoras cronografiadas durante juego a 300 pies por segundo o menos, o que disparen a una cadencia menor o igual a una bola cada 65ms, continuarán jugando sin ser eliminados o penalizados.
- 20.03 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad de disparo sea igual a 281 pies por segundo, pero menor o igual a 291 pies por segundo serán eliminados del juego.
- 20.04 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad de disparo sea igual a 301 pies por segundo, pero menor o igual a 325 pies por segundo serán eliminados del juego y penalizados con un uno-por-uno/one-for-one.
- 20.05 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad de disparo sea superior a 325 pies por segundo, serán eliminados del juego y penalizados con un dos-por-uno/two-for-one.
- 20.06 Los jugadores con marcadoras que disparen más de una bola cada 65ms serán eliminados de la partida y expulsados de la jornada en curso.
- 20.07 En todo caso de que una medición de velocidad tenga como resultado una penalización, el árbitro mostrara al jugador el resultado del crono.
- 20.08 Los jugadores a los que se les observe manipulando sus marcadoras durante el transcurso de una partida, con la excepción de limpiar suciedad de los cañones, cargadores o el "feed", serán eliminados inmediatamente del juego. Solo se permitirá operar de alguna manera los botones de la marcadora con el consentimiento de un árbitro.

## **21. Banderas**

- 21.01 Las banderas deberán medir un mínimo de 30 cm de ancho y un mínimo de 30 cm de longitud. Cada campo deberá tener dos juegos banderas de colores diferentes. La segunda bandera de cada color deberá de estar disponible para cada árbitro zona de bandera para su inmediata reposición en caso de aviso de recolocar la bandera.

## **22. Portadores de bandera**

- 22.01 Una vez que la bandera de un equipo está colgada en su zona de bandera antes del comienzo de una partida, no debe ser tocada por su propio equipo. Si un jugador toca su propia bandera para impedir que un oponente la coja será eliminado.
- 22.02 Los portadores de bandera deberán llevarla en sus manos y a plena vista. Los jugadores no pueden intentar ocultar o camuflar la bandera de ningún modo. Malograr haciendo esto provocará la expulsión del portador de bandera.
- 22.03 Las banderas pueden pasar de un jugador activo a otro.
- 22.04 Si un jugador es eliminado en posesión de la bandera, un árbitro recogerá la bandera y se colgará la bandera de repuesto en la base de origen. En el caso de que la bandera tarde en llegar al punto de origen. Un arbitro podrá admitir la mímica de la toma de esta y seguirá al jugador hasta posarla.

## **23. Cuelgues de bandera**

- 23.01 Cuando un jugador cuelga la bandera en la zona de su equipo, el árbitro de bandera dará inmediatamente el aviso o pitazo y se parará el tiempo. El portador de bandera será chequeado en busca de impactos de pintura y se dará el veredicto final si la postura es valida o no.
- 23.02 Si se descubre que el portador de bandera que entra en la zona de bandera tiene impactos o supera el límite de velocidad de 280fps, se considerara postura no valida. Los puntos serán para el otro equipo.
- 23.03 Si el portador de bandera que entra en su zona de bandera con la bandera de sus oponentes está limpio, el cuelgue se considera válido. El equipo obtiene el máximo puntaje.
- 23.03 Si el portador de bandera que entra en su zona de bandera con la bandera de sus oponentes está limpio, el cuelgue se considera válido.

## **24. Chequeos**

- 24.01 Los árbitros realizarán chequeos con el propósito de determinar si una bola ha roto y marcado a un jugador.
- 24.02 Los árbitros realizarán chequeos cuando estos observen que un jugador recibe impactos, o cuando los disparos dirigidos al área ocupada por un jugador no se pueden observar directamente, cuando la localización física donde una bola haya podido romper no es visible para el árbitro, o cuando un árbitro manda a otro arbitro que lo haga.
- 24.03 Los árbitros pueden, pero no tiene la obligación, de realizar un chequeo después de que un jugador lo solicite.

## **25. Chequeos a jugadores neutros**

- 25.01 Los árbitros harán lo posible para efectuar un chequeo sin declarar "neutro" a un jugador. Sin embargo, un árbitro podrá declarar "neutro" a un jugador a su discreción, cuando no haya otra manera de tomar una clara determinación sobre la sospecha de que el jugador ha sido eliminado.

- 25.02 Un árbitro señalará que un jugador está neutro situándose sobre el jugador o directamente delante de él, gritando "¡NEUTRO!" y manteniendo un brazo sobre su cabeza mostrando la mano o una toalla al equipo oponente en un gesto de detención. El árbitro entonces chequeará al jugador lo más rápido posible y hará un aviso de limpio o eliminado.
- 25.03 Un jugador declarado neutro no podrá ser eliminado del juego y ni se podrá avanzar sobre él en un radio de 15 metros, tanto los miembros del equipo contrario como sus propios compañeros de equipo, mientras este en estatus de neutralidad.
- 25.04 Un árbitro podrá mover el equipamiento de un jugador neutral o pedirle que dicho jugador le muestre otras zonas para examinarlas. Si el árbitro solicita a un jugador que se levante para facilitar el chequeo, el árbitro pedirá al jugador que se levante de espaldas a la dirección de juego para que el jugador neutral no pueda observar la posición de sus oponentes.
- 25.05 Nunca se detendrá a un portador de bandera y se le declarará neutro con el propósito de efectuarle un chequeo.
- 25.06 Los jugadores que no hayan sido declarados neutrales pueden recibir impactos y por lo tanto ser eliminados mientras están siendo chequeados.

## 26. Impactos

Un jugador se considera eliminado si una bola, disparada desde una marcadora de paintball por un jugador activo, le impacta a él o cualquier cosa que vista o lleve y dicha bola rompe y deja una marca, sin importar el tamaño.

- Si la bola impacta al jugador o cualquier cosa que vista o lleve pero no rompe y no deja marca, dicho jugador no está eliminado.
- Si un jugador es impactado y marcado por una bola disparada por un jugador eliminado del equipo contrario, dicho jugador no está eliminado.
- Si una bola impacta primero en cualquier objeto y rompe sobre dicho objeto marcando a un jugador o cualquier cosa que vista o lleve, dicho jugador no está eliminado.

Cuando un árbitro no vea la procedencia de una marca de pintura mientras el jugador tenga pintura en él que parezca un impacto, dicho jugador será declarado eliminado. Generalmente, en esos casos, si la marca es razonablemente sólida, aparenta ser un impacto directo – más que un frotis, salpicadura, spray, pintura de apoyarse o sentarse en una bola - de al menos el tamaño de una moneda de \$100 (aproximadamente 2.5cm de diámetro), será considerado un impacto válido.

En el caso de que dos jugadores contrarios se impacten y marquen simultáneamente, si el árbitro no puede determinar que jugador ha sido impactado y marcó primero, ambos jugadores serán eliminados.

Los árbitros harán lo posible para limpiar a los jugadores al tiempo que son inspeccionados de frotis, salpicaduras, spray o pintura de apoyarse o sentarse en una bola. Si un jugador continúa jugando con marcas de pintura corre el riesgo de ser eliminado por llevar marcas que aparenten ser impactos válidos.

## 27. Jugadores e Impactos

- 27.01 Los jugadores son responsables de tener constancia de sus impactos.
- 27.02 Siendo impactado un jugador tiene que cesar inmediatamente el juego y señalar su eliminación. El no hacer esto constituye seguir jugando eliminado "Playing On".
- 27.03 Si un jugador es impactado y no puede comprobar para saber si hay un impacto por ser en ciertas localizaciones (por ejemplo visera, garganta, parte posterior, portapods, etc..) tiene que cesar inmediatamente el juego y llamar a un árbitro para que realice chequeo por si hubiera impactado una bola y dejado pintura. El no realizar esto constituye seguir jugando eliminado "Playing On".

- 27.04 Los jugadores que estén en movimiento y sientan el impacto de una bola podrán continuar moviéndose hasta la cobertura más cercana siempre que halla cobertura entre él y el oponente más cercano, sin incluir la cobertura que el jugador oponente esté utilizando. De otra manera el jugador deberá alejarse del oponente y detenerse. Una vez que esté a cubierto el jugador deberá chequearse inmediatamente en busca de un impacto válido. Disparar la marcadora, no chequearse de inmediato, o no señalar inmediatamente su eliminación, si efectivamente está eliminado, se considerará seguir jugando eliminado "Playing On".
- 27.05 Los jugadores que reciban un impacto en una zona obvia que se pueda revisar por ellos mismos con facilidad, no deberán pedir chequeos. Pedir un chequeo en esas circunstancias se considerará seguir jugando eliminado "Playing On".

## 28. Eliminaciones

- 28.01 Los jugadores serán eliminados si recogen bolas del suelo para dispararlas.
- 28.02 Un jugador será eliminado si cualquier parte de su cuerpo, o cualquier cosa que vista o lleve, toca el suelo fuera de los límites del campo de juego. Los jugadores serán eliminados si empujan o desplazan la cinta o vallas utilizadas para delimitar el campo de juego. Las cintas delimitadoras del campo de juego se consideran parte de él.
- 28.03 Un jugador será eliminado, si se quita la máscara.
- 28.04 Los jugadores que porten herramientas o cualquier otro equipamiento prohibido en el campo o aquellos que manipulen sus marcadoras infringiendo las instrucciones especificadas en la sección 11. Marcadoras, serán eliminados inmediatamente.
- 28.05 Los jugadores que se separen más de 2 metros de cualquier parte del equipamiento o vestimenta que llevaban en el terreno de juego, con la excepción de baquetas o pods usados para llevar bolas, serán eliminados inmediatamente.
- 28.06 Los jugadores que incurran en conducta antideportiva serán eliminados. La conducta antideportiva incluye pero no se limita a:
- No obedecer los avisos de los árbitros.
  - Evitar deliberadamente a un árbitro de modo que le impida hacer una medición de velocidad en el campo o un aviso.
  - Disparar a los árbitros intencionadamente.
  - Disparar a un jugador claramente eliminado con la maliciosa intención de herirle o intimidarle.
  - Disparar excesivamente, esto se define como disparar a un jugador más de lo que es razonablemente suficiente para llevar a cabo la eliminación.
  - Solicitar chequeos con la intención de distraer a los árbitros y así impedir que se efectúen chequeos a compañeros de equipo o a uno mismo, o usar a los árbitros para localizar a los jugadores contrarios.
  - Insultar verbalmente a cualquier jugador, espectador o árbitro.
  - Contacto físico con cualquiera, considerado intencionado y hostil.
- Se podrán aplicar penalizaciones adicionales.
- 28.07 Los jugadores serán eliminados cuando un árbitro les penalice por infracciones cometidas por compañeros de equipo conforme a las reglas aquí descritas.
- 28.08 Los jugadores son responsables de limpiarse antiguos impactos o de exponer los mismos a los árbitros antes del comienzo del juego, para que sean tratados de tal manera que no provoquen la eliminación de los jugadores.

28.09 Los jugadores eliminados, inmediatamente después de su eliminación deberán:

1. Señalizar su eliminación poniendo una mano sobre la cabeza mientras el jugador no esté dentro de la zona de eliminados "Dead Box".
2. Abandonar el campo de juego con todo el equipamiento que portaban en el momento de su eliminación, por la ruta más corta por fuera del campo o directamente hacia la zona de eliminados "Dead Box" o cualquier otra ruta indicada por un árbitro.
3. Dejar la marcadora fuera de la zona de eliminados "Dead Box" (en el lugar designado para las marcadoras de los jugadores eliminados) sin apagarla (el cargador se podrá apagar).
4. Entrar en la zona de eliminados "Dead Box" donde deberán permanecer hasta que un árbitro les indique lo abandonen.
5. Una vez que un árbitro haya dado permiso para abandonar la zona de eliminados "Dead Box" poner el chupete a la marcadora.

Los jugadores que incumplan las reglas descritas en esta sección incurrirán en seguir jugando eliminado "Playing On" y se valorarán las penalizaciones oportunas.

Los jugadores eliminados no deberán hablar o comunicarse de ninguna manera. Especialmente los jugadores no pueden gritar "iHit!" ("fuera", "eliminado") para permitir que sus compañeros constaten su eliminación, ni señalar a los oponentes tras haber sido eliminados. Cualquier jugador que, en la opinión de un árbitro, comunique su eliminación a un compañero de equipo incurrirá en seguir jugando eliminado "Playing On".

## IV. Puntuaciones

### 29. Puntos

29.01 La concesión de puntos de partido será asignada de la siguiente manera:

- Un equipo recibirá 3 puntos de partido por un cuelgue de bandera válido.
- Un equipo recibirá 2 puntos de partido por una "bandera en tránsito". Se considera bandera en tránsito cuando un jugador activo tiene la posesión de la bandera del equipo contrario al final del juego. Si ambos equipos están en posesión de la bandera, los puntos de partido se concederán solo al primero que capturó la bandera del equipo contrario.
- Cada equipo recibirá 1 punto de partido por un empate. Se considerará empatado cualquier juego en el que la bandera no haya sido capturada o en el que el último portador de bandera posible sea eliminado al final de la partida.
- Un equipo recibirá 0 puntos de partido por perder.
- Los equipos recibirán también Puntos de Diferencia de Eliminación (Elimination Difference points) (E/D). Los puntos E/D se calculan como la diferencia numérica entre el número de jugadores del mismo equipo activos y el número de jugadores activos del equipo contrario al finalizar el juego. Por lo tanto los E/D pueden ser desde 3 positivos (+3) hasta 3 negativos (-3). Los Puntos de Diferencia de Eliminación solo son relevantes en caso de desempate entre equipos.

29.02 Los puntos serán concedidos por el Árbitro Jefe al finalizar el juego.

29.03 Los partidos de la segunda ronda tendrá únicamente 1 punto de partido por cuelgue de bandera válido.

Si el jugador que puso la bandera esta eliminado, el punto se pondrá automáticamente al otro equipo, si existe empate al no quedar jugadores en campo cada equipo obtendrá 1 punto, si en el siguiente partido persiste la misma situación avanzara el equipo que tenga mejor puntuación en la primera ronda.

### 30. Actas (hojas de puntuaciones)

30.02 Procedimiento del acta:

- El Árbitro Jefe de campo rellenará el acta y la mostrará a los capitanes de ambos equipos.
- Si cualquier cosa del acta está tachada o sobre escrita, el árbitro debe rellenar una nueva acta.
- Es responsabilidad de los capitanes de cada equipo el revisar el acta. Si el capitán de un equipo encuentra un error en el acta, se rellenará una nueva.
- El capitán que esté de acuerdo con el acta la firmará. Si ambos capitanes han firmado el acta no se podrá modificar incluso si se descubren errores posteriormente.
- Se tomará nota de la hora exacta en la que los capitanes hayan firmado el acta (o se nieguen a firmarla) como registro de cuando abandonan el campo los equipos.
- Si un capitán de un equipo se niega a firmar el acta por estar en desacuerdo con la información que contiene, el Árbitro Jefe tomara nota de ello en el acta.
- Las actas se rellenarán por duplicado. La copia será llevada por un enviado al tablón de puntuaciones y el original permanecerá con el Árbitro Jefe.

### 31. Incomparecencias (WO)

31.01 Se declarará la incomparecencia en cada partida que un equipo no se presente a tiempo para la medición de velocidad previa al juego o en cualquier partida en la que el equipo se niegue a entrar al campo. En el caso de que ambos equipos no se presenten para jugar o no estén dispuestos a entrar al campo, ambos equipos tendrán incomparecencia en esa partida.



- 31.02 Cualquier equipo que se enfrente a otro que no comparezca en una partida recibirá 3 puntos de partido y 3 puntos E/D o la media de todos puntos E/D de esa ronda, la que sea mayor. El equipo que no comparezca recibirá cero puntos de partido y la cantidad inversa (negativa) de puntos E/D del equipo ganador de esa partida.
- 31.03 Una vez declarada la incomparecencia, el juego no se aplazará y la puntuación permanecerá, excepto si la razón de haber perdido la partida fue un error por parte del personal de la organización y la ronda actual no ha finalizado ya.
- 31.04 Las partidas se programarán de manera que haya como mínimo 30 minutos entre el comienzo de las partidas de un equipo. No se declararán incomparecencias durante este periodo.

## 32. Desempates

- 32.01 En caso de empate entre equipos, se desempatará, primeramente, comparando los puntos de partido del juego en que ambos equipos se hayan enfrentado mutuamente, si es necesario se compararán los puntos E/D, el ganador de esa pugna avanza. Si el empate persiste tras esta resolución, se compararán los puntos del juego anterior, después de eso los puntos E/D, el equipo con mejor puntuación en juego anterior avanza. Si el empate persiste tras esta resolución, se desempatará con la puntuación del juego inmediatamente anterior, el equipo con mejor puntuación en dicho juego avanza. En caso de que el empate persista se desempatará por el lugar en que los equipos entraron en la jornada, el equipo con el puesto más alto en la lista del sorteo avanza.

## V. Penalizaciones

### 33. Seguir jugando eliminado - "Playing On"

- 33.01 El "Playing On" consiste en continuar actuando como un jugador activo en la partida tras haber sido eliminado. El "Playing On" incluye, pero no se limita a, continuar disparando o atacar de otro modo a lo contrincantes, continuar moviéndose, excepto lo referente a salir del campo por la ruta más directa o por donde indique un árbitro, hablar, señalar o comunicarse de alguna manera con árbitros, jugadores rivales o compañeros de equipo, impedir el avance de un jugador oponente o de un árbitro, estorbar a un árbitro mientras realiza un chequeo o un aviso, disparar o purgar el aire de la marcadora o proporcionar a los compañeros de equipo bolas u otra equipación.
- 33.02 La penalización por "Playing On" consiste en la eliminación de un compañero de equipo (en un uno-por-uno/one-for-one), a menos que el árbitro opine que la acción de continuar jugando ha influenciado enormemente el curso del juego dando ventaja al equipo del jugador infractor, en cuyo caso la penalización por "Playing On" será la eliminación de dos compañeros de equipo (en un dos-por-uno/two-for-one).

### 34. Limpiarse ("wiping")

- 34.01 Limpiarse se define como la retirada o intento de retirada, activa y deliberadamente, de marcas de pintura por parte de un jugador con la intención de evitar ser eliminado o evadir el aviso de un árbitro.
- 34.02 Limpiarse se penaliza con la inmediata eliminación de la partida del jugador infractor y la inmediata eliminación subsiguiente de dos jugadores más del mismo equipo (Dos-por-uno/Two-for-one).
- 34.03 Los jugadores a los que se observe desprendiéndose de baquetas, pods o cualquier otra equipación en la que halla un impacto o marcas de pintura que aparenten ser un impacto con la intención de evitar ser eliminados o evadir el aviso de un árbitro serán penalizados por Limpiarse ("Wiping").

### 35. Interferencia

- 35.01 Se permite a los espectadores observar los juegos y actividades en el campo de juego pero no deberán:
- Estar en posesión de marcadoras sin chupete y capaces de disparar, o intervenir de cualquier manera en el juego.
  - Hacer comentarios atacantes a árbitros o jugadores en campo.
- 35.02 Los miembros o asociados de los equipos competidores que interfieran con los participantes de una partida, recibirán inmediatamente una penalización como si un jugador en el campo hiciera "Playing On" y provocará la eliminación de al menos un jugador del equipo asociado.

### 36. Asignación de las penalizaciones

- 36.01 Los árbitros darán avisos verbales por las siguientes infracciones (no solo limitadas a):
- Primera infracción del uso del chupete.
  - Primera falta por abuso de peticiones de chequeos.
  - Primera falta por uso de lenguaje inapropiado por un incidente.

- Primera falta por desobedecer las instrucciones de un árbitro.
  - Primera falta por no poner la mano en la cabeza tras haber sido eliminado.
- 36.02 Los árbitros eliminarán a los jugadores que cometan las siguientes infracciones (no solo limitadas a):
- Incumplir un aviso de neutralidad.
  - Segunda falta por abuso de peticiones de chequeos.
  - Segunda falta por uso de lenguaje inapropiado por un incidente.
  - Segunda o subsiguientes desobediencias de las instrucciones de un árbitro.
  - Salir del campo de juego o mover la cinta delimitadora del campo.
  - Impacto en una zona no obvia.
  - No poner en contacto la punta del cañón con la zona de bandera al comienzo de la señal de inicio de juego.
  - No llevar puesta la máscara en lugar/momento requerido.
  - Tener herramientas en el campo.
  - Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a 281 pies por segundo o más.
  - Manipular los botones o controles de una marcadora eléctrica o electrónica durante el transcurso de un juego sin el permiso de un árbitro.
  - No presentar la tarjeta de identificación ID cuando lo solicite un árbitro antes de un juego.
  - La interferencia durante el transcurso de un juego de una persona afiliada al equipo que no este jugando la partida.
  - Disparar excesivamente.
  - Conducta antideportiva.
  - Alterar intencionadamente el campo en juego.
- 36.03 Se aplicará una penalización de uno-por-uno por/one-for-one (la eliminación del jugador que cometió la infracción y un compañero de equipo) por las siguientes infracciones (no solo limitadas a):
- Continuar jugando con un impacto en una zona obvia.
  - Continuar jugando con un impacto no obvio que se convierte en un impacto obvio por que el jugador se ha percatado de él.
  - Realizar un contacto físico con otra persona en el campo de juego de manera hostil tras haber sido eliminado (se aplicarán otras penalizaciones).
  - Chequearse como jugador activo al final de la partida con un impacto obvio.
  - Manipular los botones de una marcadora eléctrica o electrónica (excluido el cargador) tras haber sido eliminado.
  - Comunicarse con un compañero de equipo tras haber sido eliminado.
  - Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a una velocidad igual a 301 hasta 325 pies por segundo.
- 36.04 Se aplicará la regla de dos-por-uno/two-for-one (la eliminación del jugador que cometió la infracción y dos compañeros de equipo) por las siguientes infracciones (no solo limitadas a):
- Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a una velocidad superior a 325 pies por segundo.
  - Incurrir en "Playing On" influenciando enormemente el curso del juego dando una ventaja significativa al equipo del jugador infractor.
  - Limpiarse
- 36.05 Se aplicará la regla de tres-por-uno (la eliminación del jugador que cometió la infracción, Dos compañeros de equipo y - 2 puntos ) por las siguientes infracciones (no limitándose a):
- Volver a entrar en el campo de juego sin el permiso de un árbitro tras haber sido eliminado con la intención de interferir en el transcurso de la partida. (Ver también sección 39.03)

### 37. Penalizaciones adicionales

- 37.01 Un árbitro podrá asignar penalizaciones de uno-por-uno/one-for-one adicionales por las siguientes infracciones:
- Cada vez que no se obedezcan las instrucciones de un árbitro.

- Pelearse o cualquier tipo de contacto físico hostil (se aplicarán otras penalizaciones adicionales).
- 37.02 Cuando no haya suficientes jugadores para aplicar penalizaciones de uno-por-uno/one-for-one, dos-por-uno/two-for-one o tres-por-uno/three-for-one se aplicará la siguiente penalización contra el equipo infractor; -1 pto.
- 37.03 Cualquier equipo que pacte con el oponente el resultado será descalificado del torneo y todos los miembros del equipo en la lista de integrantes serán eliminados del resto de la jornada y perderán todos los puntos para el orden de sorteos de esa jornada.
- 38. Suspensiones, expulsiones, descalificaciones y multas por conducta antideportiva severa**
- 38.01 Los equipos serán responsables de la conducta de todas las personas incluidas en su lista de integrantes, incluidos jugadores y personal de apoyo. Durante el transcurso de un evento lo siguiente se aplicará a multas, suspensiones y expulsiones:
- 38.02 Cuando se imponga una suspensión de juego a un jugador, el equipo de dicho jugador tendrá que jugar sin él si no tiene un jugador sustituto en la lista de integrantes. Las suspensiones de jugadores tendrán efecto jornada tras jornada hasta que se cumplan íntegramente. Los jugadores suspendidos deberán entregar su tarjeta de identificación ID al Jefe de Árbitros que aplica la sanción. Si el jugador se niega a entregar su tarjeta de identificación, el equipo al que pertenece se le declarará la siguiente partida como una incomparecencia. La tarjeta de identificación será devuelta al jugador cuando se cumpla el tiempo de la sanción.
- 38.03 Los jugadores serán expulsados de la jornada por las siguientes infracciones:
- Contacto físico intencionado (contacto utilizando una marcadora, golpear con el pecho, agarrar, empujar, escupir o similar).
  - Negarse a entregar una marcadora a un árbitro cuando este lo solicite o accionar un botón, gatillo o ajuste cuando se solicite entregar la marcadora.
  - Cualquier infracción aplicable en la sección 11
  - Abusar de lenguaje ofensivo contra un oponente, árbitro o espectador.
  - Disparar deliberadamente desde fuera del campo, límite del campo o dead box.
  - Disparar deliberadamente a los árbitros.
  - Volver a entrar en el campo sin permiso de un árbitro tras haber sido eliminado con la intención de interferir en el juego en curso. (Ver también sección 36.05)
- 38.04 Los jugadores serán expulsados de la jornada y suspendidos de la liga siguiente por las siguientes infracciones:
- Tirar una marcadora y/o sistema de aire.
  - Contacto físico agresivo que pueda considerarse un asalto o agresión.
  - Disparar a un jugador claramente eliminado con la maliciosa intención de herirle y/o intimidarle.
- 38.05 Si un jugador fuera expulsado por segunda vez en un año de calendario de la liga por cualquier razón, le será prohibida por lo menos un año de calendario más de liga.
- 38.06 Las multas serán de un mínimo de \$10000 y no excederán los \$20000 por incidente. El Comité de Reglamento determinará que multas aplicar y dichas decisiones serán irrevocables y comunicadas a la persona o personas multadas y al capitán de dicho equipo, las cuales se detallan a continuación.
- Los jugadores que menosprecien de palabra o gestos a los árbitros, a otros jugadores o al personal de la organización, serán sancionados con la suspensión de dos juegos y una multa económica de \$10000, la cual tendrá que ser abonada antes de reiniciar el juego que corresponda tras dicha suspensión, mientras no se realice dicho pago, el jugador no podrá participar en ningún juego y/o jornada.

- Los jugadores que menosprecien reiteradamente de palabra o gestos a los árbitros, a otros jugadores o al personal de la organización durante la jornada, serán sancionados con la suspensión de cuatro juegos y una multa económica de \$30000, la cual tendrá que ser abonada antes de reiniciar el juego que corresponda tras dicha suspensión, mientras no se realice dicho pago, el jugador y/o equipo no podrá participar en ningún juego y/o jornada.
- Los jugadores que insulten de palabra o gestos a los árbitros, a otros jugadores o al personal de la organización, serán sancionados con la expulsión de la jornada y una multa económica de \$40000, la cual tendrá que ser abonada antes de iniciar la siguiente jornada que corresponda a la expulsión. Mientras no se realice dicho pago, el equipo al que pertenezca dicho jugador o jugadores expulsados, no podrán participar en ninguna jornada de 3x3 paintball tournament o evento organizado por AP o eventos asociados a esta, hasta realizar el pago de la sanción. Quedará a criterio de la organización de AP si se les admite en otras jornadas o eventos que realice.
- Los jugadores que incumplan la sección 38.04 a un árbitro, jugador o cualquier persona serán expulsados inmediatamente de la jornada, de la siguiente liga y una multa económica de \$80000. Mientras no se realice dicho pago, el equipo al que pertenezca dicho jugador o jugadores expulsados, no podrán participar en ninguna jornada o evento de AP, hasta realizar el pago de la sanción. Quedará a criterio de la organización de AP si se les admiten en otros eventos que organice.

## VI. Miscelánea

### 39. Decoro

- 39.01 Los equipos y sus jugadores deberán abstenerse vestir o mostrar de alguna manera imágenes, palabras o logos ofensivos en la zona del torneo.
- 39.02 Los equipos y sus jugadores deberán abstenerse de actuar de manera que pueda afectar a la reputación del torneo, de la liga, promotores, colaboradores o cualquier patrocinador, incluyendo – pero no limitándose a – el destrozo de habitaciones de hotel, disparar marcadoras cargadas en zonas en las que no es obligado el uso de máscaras, la intencionada destrucción de propiedad privada, tomar parte en altercados de violencia física (excepto si es en defensa propia contra un agresor al cual no se ha provocado) o cometer un acto criminal.
- 39.03 A cualquier persona o equipo que incumpla las reglas y regulaciones especificadas en esta sección se le prohibirá competir las jornadas de AP por el periodo de la liga en juego e incluso de la siguiente edición de AP.
- 39.04 Todos los equipos deberán adherirse a las reglas administrativas específicas de cada torneo y regulaciones impuestas por el promotor/es de cada jornada.
- 39.05 Todos los equipos deberán hacerse cargo de la basura que generen mientras permanezcan en la zona del torneo (vestuarios, duchas, aseos) o en el área de aparcamientos.
- 39.06 Los actos vandálicos dentro de las zonas de aseos, vestuarios, duchas, etc., que puedan ser imputables a algún componente inscrito en el 3x3 paintball tournament implicará la expulsión de todo el equipo del evento, perdiendo todo el derecho a jugar cuantas pruebas restasen. Asimismo, el equipo que sea expulsado del evento no tendrá derecho a reclamar el dinero de la inscripción ni de la fianza.
- 39.07 Cualquier equipo que incumpla con estas reglas y regulaciones contenidas en esta sección estará sujeto a pagar una multa desde \$10000 hasta \$80000 al promotor, según criterio del mismo y facilidades que de este. y ese equipo tendrá prohibido competir en cualquier evento futuro hasta que esa multa haya sido abonada al completo.

### 40. Modificación de las reglas

- 40.01 Para motivos excepcionales el organizador de una jornada podrá decidir modificar una o más reglas mientras dure el evento. Esas modificaciones tendrán lugar solo cuando no se puedan evitar. El organizador tendrá que tener el acuerdo de la comisión de reglamento, y deberá informar a los equipos de las razones y las modificaciones durante la reunión de capitanes como muy tarde. En caso de que se tengan que modificar reglas durante el transcurso del torneo, tendrá lugar una reunión de capitanes inmediatamente y no se comenzará ninguna partida hasta que acabe dicha reunión.
- 40.02 La comisión de reglamento está formada por Ignacio Andrés Taucan (Árbitro supremo/Ultimate AP) y por un Portavoz arbitro de campo jefe/Representante que ASAP Chile denomine para la jornada. Si un problema que no se trate aquí requiere un fallo, esta comisión se hará cargo de tomar dicha decisión, y esa sentencia será definitiva y más tarde integrada en este reglamento.

El Arbitro Supremo/Ultimate AP no es necesariamente el Árbitro jefe/central de la jornada y este puesto no le impide la participación como jugador de esta. El arbitro supremo esta para aclarar la información de este reglamento y no precisamente dar un veredicto final que implique algún indicio de imparcialidad en el Juego.

## VII. Modificaciones / Ampliaciones del Reglamento

Se han ampliado apartados y modificado algunos para adaptar dicho reglamento a partir de este momento al 3x3 Paintball Tournament, en este apartado se marcarán los mas importantes con respecto al juego en el terreno de juego, así mismo también recomendamos que todos los usuarios, jugadores y equipos lean por completo dicho reglamento, para tener mayor constancia de su contenido y normas.

### **Ampliaciones del Reglamento MS v.6.0 para adaptación al 3 men Series**

- Pág. 07 – I. Información General – 5.0 Ranking y sorteo - Sección 5.03
- Pág. 07 – I. Información General – 5.0 Ranking y sorteo - Sección 5.04
- Pág. 07 – I. Información General – 5.0 Ranking y sorteo - Sección 5.05
- Pág. 9 – II Equipación – 9. Vestimenta – Sección 9.12
- Pág. 21 – IV Puntuaciones – 31. Incomparecencias – Sección 31.05

### **Modificaciones del Reglamento MS v6.0 para adaptación al 3 Men Series**

- Pág. 06 – I. Información General – Sección 3.05
- Pág. 07 – I. Información General – 5.0 Ranking y sorteo - Sección 5.01
- Pág. 07 – I. Información General – 5.0 Ranking y sorteo - Sección 5.02
- Pág. 10 – II Equipación - 11. Marcadoras – Sección 11.01
- Pág. 15 – III. El Juego – 20. Mediciones de Velocidad durante el Juego – Sección 20.03
- Pág. 15 – III. El Juego – 20. Mediciones de Velocidad durante el Juego – Sección 20.04
- Pág. 15 – III. El Juego – 20. Mediciones de Velocidad durante el Juego – Sección 20.05
- Pág. 16 – III. El Juego – 21. Banderas – Sección 21.01
- Pág. 22 – V. Penalizaciones – 34. Limpiarse (“Wiping”) – Sección 34.02
- Pág. 23 – V. Penalizaciones – 36. Asignación de Penalizaciones – Sección 36.03
- Pág. 23 – V. Penalizaciones – 36. Asignación de Penalizaciones – Sección 36.04
- Pág. 24 – V. Penalizaciones - 38. Suspensiones, expulsiones, descalificaciones y multas por conducta antideportiva severa – Sección 38.06