

Reglas CSP-PSP 2007

Contenido:

Resumen de Cambios

Definiciones

1. Organización
 - 1.1. Información
 - 1.2. Jueces
 - 1.3. Identificación de los jugadores
 - 1.4. Credenciales para el evento.
2. Estructura
 - 2.1. Clase de Jugadores
 - 2.2. Clases de Equipos
 - 2.3. Integrantes de Equipos
 - 2.4. Ranking
 - 2.5. Distribución
 - 2.6. Estructura del Torneo
3. Equipamiento
 - 3.1. Nuevas reglas del equipamiento
4. Del Juego
 - 4.1. Campo de juego
 - 4.2. Status del Jugador
 - 4.3. Ocupación, posesión o cambios
 - 4.4. Banderas, portadores, actitud de colocación
 - 4.5. La presentación para el juego
 - 4.6. Inicio del juego
 - 4.7. Jugadores eliminados
 - 4.8. Cronógrafo en juego
 - 4.9. Interrupción del Juego
 - 4.10. Termino de Juego
 - 4.11. Impactos
5. Penalizaciones
 - 5.1. Interferencia y espíritu competitivo
 - 5.2. Aplicaciones de penalidades
 - 5.3. Suspensiones
 - 5.4. Expulsiones.
 - 5.5. Apelaciones
6. Puntuación
 - 6.1. W.O.
 - 6.2. Puntos
 - 6.3. Planillas de Juegos.
7. Misceláneos
 - 7.1. Decoro
 - 7.2. Mantenición y limpieza
 - 7.3. Modificaciones de las reglas

Resumen de los cambios en del reglamento

Credencial de autorización:

Ningún jugador será admitido en el campo de juego sin su credencial de identificación bajo ninguna circunstancia.

Posición de salida.

La posición de salida será con el cañón tocando la zona de salida o dead box.

Jugadores Eliminados:

Los jugadores Activos son los jugadores que están jugando.

Jugadores inactivos son los que están fuera del juego, por mas que no se diera cuenta de su condición de eliminados o inactivo. Por ejemplo, un jugador que comienza el juego antes de la partida (aviso del juez), pisa o coloca parte de su cuerpo fuera de la cancha o que tiene un tiro no obvio. Sus acciones no cuentan y él será eliminado por un juez, pero no será penalizado por ello.

Los jugadores eliminados están fuera del juego deben saber que están eliminados. Ejemplos, incluye a los jugadores con impactos obvios, jugadores sin mascara y jugadores eliminados por los jueces. Los jugadores eliminados serán penalizados si no acuden inmediatamente a sus zonas de Dead Box.

Impactos Obvios y no Obvios:

Cualquier impacto que un jugador debería de sentir, ver u oír, de acuerdo con la interpretación de los jueces, es un Impacto obvio. Generalmente, impactos en la parte posterior del arnés y pods no son considerados obvios. Todos los otros impactos son obvios. Impactos en la cabeza, cuerpo, brazo, manos y piernas son siempre obvios.

Continuar Jugando:

Jugadores que estén eliminados deberán colocar su mano o marcadora por arriba de la cabeza y salir inmediatamente en dirección al Dead Box. La falta de cumplimiento de esta regla resultara en una penalización mayor. La única excepción en que un jugador que tiene un impacto obvio, pero no se puede revisar a sí mismo puede pedir paint-check, SIN EMBARGO, si un jugador con un impacto obvio dispara, avanza, se comunica o realiza cualquier otra forma de juego, este jugador será penalizado, AUNQUE haya pedido paint-check. Pedir paint-check NO IMPIDE que el jugador sea penalizado por continuar jugando con un impacto obvio.

Un jugador eliminado que continúe jugando puede recibir penalidades mayores ADICIONALES por cada oponente al que dispare, independiente si el oponente es eliminado o no.

Limpiarse.

Remover un impacto con la mano, arrastrándose, en el parapeto (bunker) o de cualquier otra forma es Limpiarse. Los jugadores que han sido impactados y continúan jugando después de haberse limpiado, o tratan de ocultar un impacto, serán penalizados por Limpiarse.

Penalizaciones:

Menor: Jugadores activos que recibieren una penalidad menor serán eliminados. Jugadores inactivos y eliminados que reciben una penalidad menor, provocaran la eliminación de un compañero de equipo activo.

Mayor: (1-por-1) El jugador que recibe esta penalización mas otro adicional activo serán eliminados.

Grave o Alta: (3-por-1) El jugador que reciba la penalización mas 3 compañeros de equipo activos serán eliminados.

En todos los casos, si no hubiera jugadores activos suficientes para hacer efectiva la eliminación y cumplir la penalización, serán descontados puntos del equipo:

10 puntos para penalidades **Menores**.

20 para penalidades **Mayores**.

20 puntos por jugador para menos de 3 con un máximo de 50 puntos para penalidades **Graves o Altas**.

Equipamiento:

Equipamiento descartable: Paintballs, pods, squeegees, banderas y baterías.

Equipamiento no descartable: Todo el resto.

Los jugadores pueden descartar o pasar el equipamiento "descartable". Los jugadores deben mantener en su poder (control físico, o estar a un mínimo de 1 metro del equipamiento, o en un bunker que este a un mínimo de 1 metro de equipamiento) todos los otros equipamientos.

Los jugadores NO PUEDEN tomar posesión de ningún equipamiento *no descartable* que no esté en su poder desde el inicio del juego, o ningún equipamiento descartable que no estuviera en poder de su equipo en el inicio del juego, con excepción de la bandera y el equipamiento descartable del oponente.

Fin del Juego:

Los jugadores eliminados no pueden salir del Dead Box hasta que sean autorizados por un juez. Jugadores activos deben dirigirse a su base para ser contados como vivos por el juez principal.

Definiciones:

Un equipo: es un grupo de jugadores afiliados con sus ayudantes y otras personas que los representen oficialmente. Acompañantes u otras personas ajenas no son parte del equipo.

Nomina: es una lista de personas registradas en un equipo. Solo personas en la Nomina pueden actuar en nombre del equipo. Puede haber integrantes que no sean jugadores.

Jugador: es integrante de la Nomina registrado como jugador.

Acompañantes: es una persona registrada en la Nomina como acompañante del equipo.

Persona Afiliada: es una persona que actúa a nombre de un equipo con permiso y conocimiento de un jugador o acompañante del equipo.

Jugar: significa intentar participar en un juego, inclusive presentándose como jugador antes de un juego, usando brazalete en el campo de juego o estando en posición de inicio en el comienzo del juego.

1. Organización

1.1. Información:

- 1.1.1. Estas reglas están de acuerdo con la versión oficial de las reglas para torneo de Paintball que podrá ser encontrada en el sitio www.pspevents.com
- 1.1.2. Los equipos y sus jugadores son los responsables por aprender y entender estas reglas, así como estar atentos a cambios de estas reglas.
- 1.1.3. Habrá una reunión de capitanes antes de iniciar los juegos de un campeonato. El propósito de esta reunión es dar información a los capitanes de los equipos referentes a la organización, administración y reglas adicionales vigentes en el evento.

1.2. Jueces:

- 1.2.1. Cada Juez Principal de un campo es la autoridad máxima dentro del campo.
- 1.2.2. El Juez Máximo es la autoridad máxima del evento.
- 1.2.3. Cualquier decisión del Juez Máximo es final.

1.3. Identificación de Jugadores:

- 1.3.1. El nombre en la credencial del jugador debe ser el nombre legal de este jugador y cualquier otra información debe ser correcta. Jugadores que usen o intenten usar credenciales con información incorrecta recibirán una suspensión mayor.
- 1.3.2. Jugadores que usen documentos falsos serán denunciados a las autoridades.
- 1.3.3. Si la organización del torneo decide utilizar un dispositivo de identificación, cualquier persona que no juegue sin el dispositivo recibirá una penalización Alta.

1.4. Pases para el evento.

- 1.4.1. Solo personas autorizadas con Pases de autorización pueden entrar a los campos de juego, mediante autorización del juez de la organización. Cualquier persona que entre al campo sin autorización será penalizada y dicha penalización será aplicada al equipo al que la persona esté relacionada.

2. Estructura

2.1. Clase de Jugadores

- 2.1.1. Serán considerados jugadores Novatos.
 - 2.1.1.1. Los que jueguen Paintball por menos de dos años
 - 2.1.1.2. Jugadores de Paintball que NUNCA antes jugaran en un torneo de speedball o Sup Air Ball
 - 2.1.1.3. Jugadores que no clasificaran nunca en puestos superiores a octavos en los campeonatos realizados en Latino América
 - 2.1.1.4. Jugadores que participaran en torneos de amateur en años anteriores y que clasificaran entre los 3 primeros, no serán considerados novatos

2.2. Clases de Equipos:

- 2.2.1. Un equipo novato solo podrá tener un máximo 1 jugador que pertenezca a la categoría Open o Amateur.

2.3. Nomina de un equipo:

- 2.3.1. Un equipo de 5 hombres podrá incluir hasta 7 jugadores
- 2.3.2. Cualquier equipo podrá adicionar hasta 7 jugadores en su lista de jugadores hasta antes del primer partido.
- 2.3.3. Cualquier equipo podrá retirar jugadores de su lista hasta antes del inicio del primer partido.
- 2.3.4. Una persona no podrá estar en la lista de jugadores de más de un equipo del mismo torneo.
- 2.3.5. Una persona cuyo nombre legal no coincida con aquel que consta en la lista de su equipo no será parte de la lista de aquel equipo
- 2.3.6. Cualquier equipo que jugara con una persona que no esta en la lista de jugadores, será eliminado del campeonato todo el equipo.
- 2.3.7. Un jugador suspendido que intente jugar o juegue, recibirá una penalización mayor que se iniciara cuando la suspensión en curso termine.
- 2.3.8. Cualquier equipo que incluya en su lista a un jugador suspendido será retirado del torneo.

2.4. Ranking:

- 2.4.1. Los equipos recibirán puntos de ranking por el circuito, basados en su clasificación en cada etapa del torneo como sigue a continuación:
- . 100 puntos para el campeón
 - . 92 puntos para el segundo lugar
 - . 86 puntos para el tercer lugar
 - . 80 puntos para el cuarto lugar
 - . 72 puntos para el quinto lugar
 - . 68 puntos para el sexto lugar
 - . 64 puntos para el séptimo lugar
 - . 60 puntos para el octavo lugar
 - . 50 puntos para el noveno lugar
 - . 49 puntos para el décimo lugar
 - . 48 puntos para el décimo primero lugar e ira bajando de uno en uno de manera inversa proporcional a la clasificación.
- 2.4.2. El circuito esta dividido en 3 grupos:
- Grupo 1: Ecuador y Venezuela
 - Grupo 2: Chile y Perú
 - Grupo3: Brasil y Argentina
- 2.4.3. Cada equipo deberá jugar una etapa de cada grupo, siendo el caso que algún equipo opte por jugar mas etapas, podrá descartar la etapa donde obtenga menos puntos dentro de un mismo grupo.
- 2.4.4. Ningún equipo recibirá fracciones de puntos. Todas las fracciones serán redondeados para abajo, Ejemplo: 50,9 = 50

- 2.4.5. En caso que hubiera empate en los puntos del ranking, el equipo que obtuvo mas puntos en las rondas finales del evento en cuestión quedara como la mejor posición.
- 2.4.6. Si el empate persiste después de la primera tentativa de desempate, el equipo que hubiera obtenido mas puntos en las semi finales obtendrá el mejor lugar.
- 2.4.7. Si el empate persiste después de la segunda tentativa de desempate, el equipo que hubiera obtenido el mayor puntaje en las rondas preliminares del evento será el que obtenga la mejor clasificación.
- 2.4.8. Si el empate persiste después de la tercera tentativa, el equipo que hubiera obtenido la mejor clasificación en el torneo anterior lograra la mejor posición
- 2.4.9. Si el empate persiste después de la cuarta tentativa, el equipo que este Primero en orden alfabético será el que logre la mejor posición. (Los nombres de equipos precedidos con artículos en cualquier idioma serán clasificados de acuerdo al articulo.)

2.5. Distribución:

- 2.5.1. Los equipos serán distribuidos en llaves por sorteo realizado por la organización de cada torneo, delante de los representantes de los equipos interesados en presenciar el sorteo. En la medida que sea posible será evitado el colocar a equipos del mismo país en la misma llave, teniendo en cuenta que en determinados casos esto es imposible debido al número de equipos de cada región.
- 2.5.2. Las llaves de semi final serán hechas por sorteo realizado por la organización en el local del torneo con la presencia de los capitanes de los equipos semi-finalistas.
- 2.5.3. Los 4 equipos finalistas jugaran entre sí y la clasificación final será de acuerdo a la suma de esta puntuación.

2.6. Estructura del Torneo:

- 2.6.1. La estructura de la Semi-Final será decidida por la organización de la CSP conforme al número de Equipos de cada torneo, de modo de proporcionar siempre un evento competitivo, interesante y divertido.
- 2.6.2. En caso de empate, los equipos que tengan igual puntuación, el criterio de desempate será la competición de los equipos empatados. El resultado de dichos partidos dará las posiciones en el torneo.
- 2.6.3. En caso de persistir el empate, ganara el equipo que tenga menos eliminaciones en dicha ronda de desempate.
- 2.6.4. En caso de persistir el empate, ganara el equipo que tenga menos eliminaciones en la ronda anterior.
- 2.6.5. En caso de seguir el empate, después de contabilizar las eliminaciones de las rondas anteriores o de no existir dichas rondas. Habrá otro juego entre los equipos hasta que se tenga un vencedor.
- 2.6.6. La final de cada Torneo será calculada de lá media de los puntos obtenidos por cada equipo. En caso de empate los puntos del ranking de la final del Circuito, seran las medias obtenidas de los tres Torneos (de cada grupo) serán suma das y divididas por 3, para que se obtenga la media de los puntos del circuito. El equipo que tuviera los puntos mas altos ganará.

3. Equipamiento:

3.1. Vestuario:

- 3.1.1. Un jugador debe usar por lo menos una capa de ropa en el cuerpo, brazos y piernas.
- 3.1.2. Ninguna parte del jugador podrá estar cubierta por mas de dos capas de ropa.
- 3.1.3. El acolchar las dos capas de ropa cosiendo una con otra. El acolchar cuenta como dos capas de ropa en el área donde estuviera cosido.
- 3.1.4. Cualquier capa de ropa que sea mas espesa que una camiseta (t-shirt, polera, remera, etc) 100% algodón normal será considerada "acolchada"
- 3.1.5. Los jugadores no pueden usar ropas demasiado grandes. La ropa es considerada demasiado grande cuando ajustándola al cuerpo sobran mas de 15 cm.
- 3.1.6. Los jugadores no pueden usar ropas hechas de materiales altamente absorbentes, como fieltro, toalla, nylon o goma.
- 3.1.7. Los jugadores pueden usar un gorro, jockey o pañuelo, excepto si el gorro, jockey o pañuelo tuviera alguna alteración en la forma original del fabricante y no puede bajar mas de 15 cm por abajo del cuello o la línea de los hombros.
- 3.1.8. Los jugadores pueden usar un par de medias (calcetines). Las medias y o calcetines no pueden llegar hasta las rodillas y no pueden ser cosidas dobles o acolchadas. Considerándose igual que las capas de ropa.
- 3.1.9. Los jugadores pueden usar un par de zapatos. Los zapatos no pueden ser modificados en su forma original de fabrica y no pueden tener toperoles (clavos, estoperoles, puntas) de metal o objetos perforantes.
- 3.1.10. Los jugadores que usen vestimenta ilegal recibirá una penalidad alta.
- 3.1.11. Tanto los árbitros principales como el juez máximo pueden prohibir determinada prenda de vestir. Esta acción puede ser apelada al árbitro máximo.

3.2. Equipamiento de protección:

- 3.2.1. Los jugadores deben usar sistemas completos de mascarar que cumplan con las especificaciones de la ASTM, y que estén en buen estado de conservación y sin ningún daño que comprometa la habilidad de proteger al jugador. Personas que no cumplan con el uso de la mascara en las áreas designadas para el uso de estas, incluido el campo de juego, recibirán una penalidad menor. (*)

* Un jugador no debe NUNCA quitarse la mascara una vez dentro del campo. Note que si un jugador activo se retira su mascara intencionalmente en el campo de juego él quedara automáticamente eliminado y un compañero de equipo será retirado del campo de juego como penalización. Eliminación NO es penalización, siendo así, un jugador que se elimina de esta forma no esta penalizado, la eliminación de su compañero de equipo es tomada como penalización.

- 3.2.2. Materiales no pueden ser adulterados de la forma original diseñada por el fabricante. Partes no acolchadas o de material absorbente pueden ser agregados mientras no afecten la capacidad de protección de la mascara o al jugador.
- 3.2.3. Los jugadores deben usar mascarar que protejan todo el rostro con el lente en la forma original vendida por el fabricante.
- 3.2.4. Los jugadores deben usar la protección de la orejas propias de la mascara conforme como la vende el fabricante.
- 3.2.5. Los jugadores pueden usar una capa de protección acolchadas en los codos, ante brazos, rodillas y canilleras siempre que esta protección no tenga modificaciones en su forma original vendida por el fabricante.

- 3.2.6. Los jugadores pueden usar un único par de guantes, Los guantes no pueden tener materiales adicionales de su forma original.
- 3.2.7. Los jugadores pueden usar protecciones de cuello de neopreno de una única capa con un máximo de 0.5 cm de espesor.
- 3.2.8. Los hombres pueden usar protector genital y las mujeres podrán usar protectores pectorales.

3.3. Marcadoras:

- 3.3.1. Los jugadores pueden usar una marcadora calibre .68 pump o semi automática que incluya solo un cañón y un único gatillo.
- 3.3.2. Marcadoras cubiertas total o parcialmente con material absorbente o acolchados son consideradas ilegales.
- 3.3.3. Gatillo es una palanca con que la marcadora dispara cuando una fuerza es aplicada directamente sobre este gatillo en un vector paralelo al plano vertical de la marcadora. (*) Una marcadora que puede disparar de cualquier otro modo es considerada ilegal
**Elas pueden dispararse si es sometido el gatillo a una presión y no deben disparar cuando es golpeada, se cae, o el jugador se golpea con ella.*
- 3.3.4. Un protector de gatillo que este inalterado de fábrica deberá proteger el gatillo de la marcadora.
- 3.3.5. Una marcadora debe disparar un máximo de 15 paintball por segundo (*).
** La cadencia será medida por el menor tiempo entre tiros. El jugador cuya marcadora no tenga componentes electrónicos y no dispara mas que un tiro por presionar o soltar el gatillo no será penalizado. (Si usted tiene una marcadora mecánica y su gatillo es un poquito suave para usted pero nunca dispara mas que 65 milisegundos entre tiro y tiro, usted esta Ok. Si usted tiene una marcadora mecánica con un gatillo " bouncy" y excede los 15 tiros por segundo, entonces usted será penalizado.)*
 - 3.3.5.1. Un jugador en el campo de juego durante un partido, cuya marcadora dispare mas de una paintball por cada 60 milisegundos recibirá una penalización alta.
 - 3.3.5.2. Un jugador en el campo de juego y durante un partido cuya marcadora dispare mas de una paintball cada 64 milisegundos, recibirá una penalización menor.
 - 3.3.5.3. Un jugador que lleve para el campo de juego una marcadora que pueda disparar mas de una paintball cada 60 milisegundos recibirá una penalización alta y una suspensión menor (*)
** Marcadoras serán chequeadas antes o después de los juegos. No habrá penalidades en esta regla si la única manera de hacer que la marcadora dispare mas de 16.7 paintball por segundo es presionando el gatillo mas rápido que esto. Esta penalidad es adicional a cualquier otra penalización del juego, mismo que otra penalización por cadencia de disparo, pudiendo el jugador recibir penalidades altas adicionales.*
- 3.3.6. Una marcadora no puede disparar mas de tres paintball por presión de gatillo y no mas de tres disparos entre cada presión en el gatillo. El jugador que lleve una marcadora al campo de juego que dispare mas de tres tiros por presión y soltura del gatillo, o mas de tres tiros por dos presionadas de gatillo recibirán una penalidad alta y una suspensión menor.
- 3.3.7. Una marcadora que este sin disparar por un segundo no puede disparar mas de un tiro por cada vez que se presiona y suelta el gatillo hasta que la marcadora dispare tres veces. Un jugador que lleve una marcadora al campo de juego que

dispara mas que una paintball por cada presión y soltura del gatillo antes que la marcadora allá disparado tres veces recibirá una penalidad alta y una suspensión menor.

- 3.3.8. Una marcadora que no ha sido disparada por un segundo no debe disparar mas de un tiro por presion de gatillo hasta que la marcadora ha sido disparada tres veces. Un jugador que lleve una marcadora al campo que dispare mas de un tiro por presion de gatillo antes de que la marcadora es disparada tres veces, tendra una suspension menor.
- 3.3.9. Una marcadora con regulaciones, sea ella mecánica, pneumatica o electrónica, que pueda ser ajustada sin el uso de herramientas para poder operar de forma ilegal o legal. Un jugador que opere botones, switches, válvulas u otro dispositivo ajustable en la marcadora dentro del campo de juego sin el permiso de un arbitro recibirá una penalidad menor. E equipo o jugador que opere botones, switches, válvulas u otros dispositivos ajustables en la marcadora dentro del campo de juegos, después de que allá sido instruido a entregar la marcadora a un juez o a la organización o antes de haber sido instruido a hacerlo, recibirá una penalidad alta y el jugador recibirá una penalización menor.
- 3.3.10. Cañones de marcadoras pueden ser equipados con agujeros, pero no podrán tener silenciadores acoplados o como parte integrada del cañón.
- 3.3.11. Una marcadora con cualquier válvula, cámara de expansión, u otro ítem o dispositivo exceptuando el cañón o el sistema de aire atornillado que pueda ser ajustado en el campo para aumentar o disminuir la velocidad sin el uso de herramientas es ilegal.
- 3.3.12. Cualquier persona que tenga una marcadora conectada a una fuente de aire o Co2 que no tenga un barrel sock (barrel condón) debidamente colocado en la punta del cañón, no estando en el cronógrafo cronografiando o que no este en el campo de juego durante un juego o inmediatamente después del termino del juego, sufrirá una penalidad menor.
- 3.3.13. Ninguna marcadora ilegal será permitida en el campo de juego. Jugadores que porten una marcadora ilegal en el campo de juego recibirán una penalidad menor. Un jugador portando una marcadora ilegal en el campo de juego después de haber sido informado de la ilegalidad por un juez recibirá una penalización alta.
- 3.3.14. Cualquier jugador cuya marcadora allá sido modificada en su forma original de fábrica para esconder su modo de funcionamiento o para permitir que un jugador le altere su modo de funcionamiento en el campo de juego sin el uso de herramientas recibirá una suspensión alta.
- 3.3.15. Una marcadora podrá ser confiscada por el juez máximo para inspeccionarla en cualquier momento y puede ser mantenida en poder de la organización por hasta tres días después de la conclusión del evento.

3.4. Paintball´s o Bolas de pintura

- 3.4.1. Los jugadores pueden cargar cualquier cantidad de paintball.
- 3.4.2. Las bolas deben ser totalmente solubles en agua al igual que la pintura contenidas en ellas.

3.5. Otros equipamientos:

- 3.5.1. Jugadores pueden cargar solo un sistema de aire o co2, incluido un tanque conectado a la marcadora, o cualquier número de cilindros de 12 gramos de co2 descartables. Sistemas de aire o Co2 pueden tener cobertor de neopreno o plástico, siempre que este cobertor no tenga modificaciones de su forma original de fábrica.
- 3.5.2. Los jugadores pueden cargar cualquier número de pods y squeegees, pero ningún pod puede ser acolchonado o absorbente.

- 3.5.3. Los jugadores pueden cargar solo un Loder (hopper). Este no puede estar cubierto con material absorbente o acolchado.
- 3.5.4. Los jugadores pueden cargar cualquier cantidad de baterías.
- 3.5.5. Los jugadores pueden tener un cinturón porta-pods (arnés) o tanque.
- 3.5.6. Los jugadores pueden tener una manguera de conexión o sistema de aire en la marcadora.
- 3.5.7. Los jugadores deben tener un Barrel sock (barrel condón)
- 3.5.8. Los jugadores pueden tener un dispositivo para cronometrar el tiempo.
- 3.5.9. Adhesivos pueden ser colocados en los equipamientos – menos en los sistemas de aire, un juez puede pedir que un adhesivo sea retirado en caso que este adorno pueda interferir con su calidad de arbitraje.
- 3.5.10. Los jugadores pueden tener o usar items que sean hechos necesariamente para una condición medica o para proteger una herida existente, siempre que ese objeto no sea innecesariamente acolchado o absorbente.

3.6. Equipamiento Prohibido:

- 3.6.1. Cualquier vestimenta o equipamiento no expresado como permitido por las reglas es PROHIBIDO. A menos que lo permita el juez máximo. Jugadores sorprendidos usando en el campo de juego ropa o equipamiento prohibido recibirán una penalización alta.

4. El juego

4.1. Campo de Juego:

- 4.1.1. Los campos de juego serán cercados por malla protectora y no podrá tener piedras puntiagudas, agujeros u obstáculos que puedan causar heridas a los jugadores o jueces.
- 4.1.2. Los parapetos serán distribuidos en forma simétrica en el campo de juego.
- 4.1.3. Los campos de juego tendrán dos bases de salida apostadas dentro del campo de juego, con aproximadamente 2 metros de largo, paralelas a la línea de fondo.
- 4.1.4. Los equipo tendrán permiso para caminar el campo de juego antes del inicio del torneo y en los intervalos de almuerzo (cuando estos existan)
- 4.1.5. Cualquier persona que intencionalmente altere el campo de juego tendrá una suspensión menor.
- 4.1.6. Cualquier equipo cuyo jugador o integrante altere el campo de juego será retirado del torneo.

4.2. Status de Juego:

- 4.2.1. Jugador activo: es cualquier jugador cuyo cañón de la marcadora esta tocando la base de salida en el inicio del juego y que no ha sido tornado inactivo o eliminado después del inicio.
- 4.2.2. Jugador inactivo: es aquel jugador que no esta tocando con el cañón de su marcadora la base de salida en el inicio del juego, o esta fuera de los limites de la cancha; o tiene un impacto no obvio; o que ha perdido la posesión de su equipo no descartable; o que no este utilizando el brazaletes en el brazo izquierdo a plena vista; o que intente pasar o pasara por entre dos parapetos que están en contacto fisico (encontrados, topados, juntos). Un jugador inactivo será eliminado por el juez ** Un jugador no esta obligado a saber que se encuentra en esta condición.*
- 4.2.3. Jugador ELIMINADO: es un jugador con un impacto obvio, o que no estaba en el campo de juego cuando se dio inicio al juego, o que sea señalizado como eliminado por sacarse su mascara o perdiéndola, diciendo o actuando como que esta

eliminado (o equivalente); levantando su marcadora o su mano abierta por sobre su cabeza, removiendo su brazaletes del brazo, o colocando un barrel sock (barrel condón protector de cañón) barrel plug en el cañón, o que allí sido eliminado por un juez.

- 4.2.4. Por ninguna circunstancia un jugador eliminado por un juez se tornara activo o un jugador inactivo se tornara activo.

4.3. Ocupación, posición o cambio:

- 4.3.1. Un jugador ocupa un obstáculo cuando esta a menos de un metro de el, Mas otro jugador podrá también hacer uso de el.
- 4.3.2. Equipamiento en control físico de un jugador (*) es el que esta en control físico de un jugador en el inicio del juego, en posesión del jugador, con excepción del squeegees, pods y paintball´s y que pueden dejar el control físico del jugador, cualquier otro elemento que quede separado del jugador por mas de un metro de el o del obstáculo que él ocupa, o que este en control físico de otro jugador o del juez. (**)

** Simplemente tocar un objeto no establece control físico. Generalmente, cualquier equipamiento que avanza con el jugador cuando este avanza puede ser considerado sobre control físico del jugador. Esto no incluye los parapetos – por lo tanto, si usted mueve un parapeto porqué accidentalmente choco con el, usted esta en juego, pero su usted intenta mover el parapeto, usted esta eliminado.*

*** Si usted comienza un juego con un objeto, lo pierde, y este queda a menos de un metro de distancia de usted(sin contar pods, squeegees y paintball´s) o queda a menos de un metro del parapeto que usted esta ocupando, entonces usted se puede mover por todo el parapeto sin perder el control físico del objeto.*

- 4.3.3. Los Jugadores deberán mantener (control físico, estar hasta 1 metro o en un parapeto dentro de la distancia de un metro) de todos los equipamientos. Los jugadores NO pueden tomar posesión de ningún equipamiento no descartable que no estuviera en su poder en el inicio del juego, o de equipamiento descartable(*) que no estuviese en poder de su equipo en el inicio del juego, con excepción de la bandera.

** Descartable: pods, squeegees y paintball´s. Por lo tanto, Marcadora, loaders o cualquier otro equipamiento no especificado aquí como descartable no podrá ser pasado para otro jugador del mismo equipo.*

- 4.3.4. El jugador que pierde posesión de cualquier equipamiento durante un juego que no sea pods, squeegees o paintball, recibirá una penalización menor (*) a menos que un juez pueda tomar el equipo del jugador, un jugador eliminado puede dejar su equipo fuera de los limites de la cancha.

()Una vez que usted pierde posesión de su equipamiento (excepto, pods. Squeegees y paintball´s), usted esta eliminado. Si usted esta eliminado y pierde posesión de cualquier equipamiento antes de salir de la cancha uno de sus compañeros de equipo será eliminado. Esto también significa que usted no puede cambiar nada con excepción de pods squeegees o paintball´s. El jugador que pase equipamiento será eliminado por descartarlo y el jugador que lo reciba será eliminado por tener mas equipamiento del que debiera.*

- 4.3.5. Jugadores que pierden la posesión de cualquier equipamiento que tenga un impacto válido, excepto equipamiento tomado por un juez, recibirá una penalización alta.
- 4.4. Banderas, Portadores, posesión de Bandera y Colocación:
- 4.4.1. La posesión de bandera ocurre la primera vez en un juego en que un jugador activo toma la posesión de la bandera. (*)

** Si fuera determinado que un jugador no estaba activo a la hora de tomar la bandera, la posesión no será dada, independientemente que cuando esta determinación allí sido hecha. Por ejemplo, si todos los jugadores de un equipo hubieren sido eliminados y uno de los jugadores toma la bandera y es descubierto que él tiene un impacto cuando va a colocar la bandera en la base, la posesión de bandera no será válida. Si un compañero activo de equipo toma nuevamente la bandera y la coloca, entonces serán considerados los puntos de posesión y colocación. Si un juez no tiene la certeza de que el jugador estaba activo al momento de tomar la posesión, los puntos de posesión de bandera no serán designados al equipo. Ejemplo, si un jugador toma la posesión de la bandera bajo fuego y el juez no puede determinar si el jugador recibió un impacto antes o después de tomar posesión de la bandera el juez asumirá que fue antes. De esta forma, le conviene al jugador tomar la bandera, protegerse y chequearse lo más rápido posible.*

- 4.4.2. El jugador que esconde o intenta esconder la bandera de la vista de todos los jugadores y jueces, recibirá una penalización menor.
- 4.4.3. Si un jugador es eliminado cuando es portador de la bandera, él la dejara caer en el punto de la eliminación. Un juez la colgara en el parapeto más próximo.
- 4.4.4. La bandera es colocada cuando un jugador toca con ella una base de salida (*)
*Los puntos de colocación son dados a la base no al jugador que la coloca o a su oponente en caso de que se equivoque de base.
- 4.4.5. Si la bandera no fue colocada o él último hombre es eliminado por una penalidad mayor o alta, o el último jugador oponente no a sido eliminado por ese último jugador, estos puntos de colocación de bandera serán dados para el equipo contrario. (*)

** Si un último jugador de un equipo sabe que será eliminado por causa de continuar jugando, limpiarse, o cualquier otra violación mayor de conducta deportiva, el equipo oponente recibirá los puntos de la colocación de bandera. Esto es para evitar que un equipo trate de no darle los 72 puntos a su oponente de la colocación de la bandera y de esta forma cambiarlo por una penalidad de 25 puntos.*

4.5. Check-in del equipo (presentación):

- 4.5.1. Cada equipo deberá presentarse en la estación de Cronógrafo 10 minutos antes de su juego.
- 4.5.2. Solamente cronógrafos radares serán utilizados en el campo de juego.
- 4.5.3. El juez de cronógrafo inspeccionará cada marcadora antes de ser cronografiadas.
- 4.5.4. Una marcadora que tenga una cantidad considerable de cosas sueltas más allá de paintball en el cañón, tubos de alimentación y loader serán consideradas ilegales. El dueño de la marcadora sufrirá una suspensión alta.
- 4.5.5. Después que la marcadora haya sido inspeccionada por el juez de cronógrafo y considerada legal (*1), el juez de cronógrafo certificara que el cañón y sistema de aire (co2) estén regulados para una velocidad máxima de 300 pies por segundo, si no puede disparar 3 tiros para probarla será considerada ilegal. La prueba de velocidad deberá ser repetida hasta que el resultado sea satisfactorio y optimo.

1 Una marcadora podrá ser considerada ilegal en cualquier momento, independiente que lo que en su momento hubiera dicho el juez de cronógrafo y hubiera sido declarada legal.*

4.5.6. Un jugador cuya marcadora ha pasado el chequeo de cronógrafo, o que prefiera entrar a jugar sin marcadora, recibirá un brazaletes en el brazo y quedara concentrado en un área designada con su marcadora, si estuviera legal (1*). Los jugadores y marcadoras que pasaron la prueba no podrán dejar esta área sin el permiso de un juez. Jugadores que salgan de esta área de concentración que no sea para entrar al campo de juego tendrá que pasar nuevamente por el cronógrafo. Jugadores que estén en el área de concentración que reciban cualquier equipamiento de fuera de esta área sin permiso de un juez recibirán una penalización Mayor. Un jugador que porte equipamiento que no tiene permiso para portar en el campo de juego cuando este en esta área de concentración será penalizado de igual forma como si estuviera dentro del campo de juego.

4.6. Inicio de Juego:

- 4.6.1. El equipo se presentara completo en el área de concentración primero escogerá el lado del campo. En caso de que los dos llegaran al mismo tiempo, el lado será escogido por PAR O IMPAR
- 4.6.2. El juez principal iniciara el juego con una cuenta silenciosa de 10 segundos, seguida de un silbato, o cualquier otra señal vocal equivalente acompañada de una seña de brazo de modo que los dos equipos puedan verla.
- 4.6.3. El jugador que dispare antes del inicio del juego será eliminado.
- 4.6.4. El jugador cuyo cañón de la marcadora no este tocando la base de inicio de juego será eliminado (*).

** El jugador debe estar dentro del campo y con el cañón en contacto con la base. No importa en que posición el se encuentre mientras estos dos requisitos sean cumplidos.*

4.7. Jugadores Eliminados:

- 4.7.1. Un jugador eliminado debe llevar su marcadora o una mano abierta por sobre su cabeza y dirigirse al DEAD BOX inmediatamente por el camino mas corto o según lo que le indique el juez. El jugador deberá colocar la marcadora en el área designada para este fin. El Jugador que dispare o haga cualquier regulación o ajuste en su marcadora o sistemas de aire obtendrá una penalización menor. Una vez depositada la marcadora en el lugar apropiado deberá dirigirse inmediatamente al Dead Box. El jugador eliminado que descuide este procedimiento, excepto por el citado en el ítem 4.11.5, recibirá una penalidad mayor.
- 4.7.2. Un jugador eliminado que deja el Dead Box sin permiso de un arbitro recibirá una penalización menor.
- 4.7.3. Un jugador eliminado que reingresa al campo de juego antes del termino del mismo recibirá una penalidad alta.
- 4.7.4. Un jugador eliminado que dispara a un jugador oponente recibirá una penalidad menor (*), excepto que el jugador eliminado que dispare a otro desde fuera del campo, por lo cual este recibirá una penalidad alta.
- 4.7.5. * Esto significa que además de una penalidad de 1 por 1 recibida por continuar jugando, otro jugador de su equipo será retirado del campo como penalidad adicional.

4.8. Cronografiar Dentro de Campo:

- 4.8.1. Un juez puede cronografiar una marcadora en el campo de juego en cualquier momento.
- 4.8.2. Un Jugador cuya marcadora dispare un tiro por encima de 300 pies por segundo recibirá una penalidad menor, a no ser que ese tiro exceda los 310 p.p.s., en ese caso el jugador recibirá una penalización mayor. Un jugador solo podrá recibir una penalidad de este tipo por juego.

4.9. Interrupción del Juego:

- 4.9.1. El juego podrá ser interrumpido por el juez principal o por el juez mayor en caso de emergencia, condiciones climáticas peligrosas o factores que puedan ser considerados peligrosos para los jugadores.
- 4.9.2. Un juego será interrumpido por el juez gritando " Paren el Juego " o utilizando el mismo dispositivo utilizado para iniciar y finalizar la partida. El tiempo de juego será congelado.
- 4.9.3. A menos que algún juez diga lo contrario, los jugadores deberán permanecer en el mismo lugar cuando se produjo la interrupción del juego. (*)
**Todos los jueces anotaran la posición de los jugadores en el momento de la parada. , Una vez que el juego sea parado los jueces certificarán que todos los jugadores permanezcan en su posición. Los jueces revisarán a los jugadores y sacarán del campo a cualquier jugador que este eliminado antes de la interrupción del juego. Los jueces revisarán la secuencia de los acontecimientos anteriores a la interrupción. Si hubiera necesidad de dar penalidades, estas serán dadas en esta ocasión. Jugadores impactados podrán ser devueltos al campo, a criterio de los jueces cuando se determine que aquel jugador fue una víctima de un acto ilegal el cual provoco la interrupción del juego. Una vez que el problema allá sido resuelto. Los jugadores y bandera devueltos a su lugar antes de la parada, el juez principal reiniciara el juego.*
- 4.9.4. Los jugadores deberán poner los protectores de cañón en sus marcadoras cuando el juego sea interrumpido y mantenerlos colocados, a menos que tengan permiso de un juez para retirarlo.
- 4.9.5. Cuando la causa de la interrupción fue solucionada el juez reiniciará el juego de la misma manara que se había iniciado. Con la diferencia que ahora los jugadores están las posiciones en que se encontraban antes de la parada en ves de estar en la base de salida.

4.10. Termino del Juego:

- 4.10.1. Un juego terminara cuando ocurre primero: la colocación validad de la bandera en la base de salida, eliminación de todos los jugadores, o al termino del tiempo de 5 minutos.
- 4.10.2. Todos los jugadores activos en el final del juego deberán presentarse al juez más próximo para ser inspeccionados.
- 4.10.3. Después que un jugador activo fue inspeccionado, el debe dirigirse a la mitad del campo del oponente para ser contado como activo por el juez principal(*).
** Jugadores son activos hasta que el juez principal los cuente para marcar la puntuación. Esto significa penalidades por continuar jugando, dejar el campo de juego, o cualquier otra penalidad puede ser aplicada y el jugador puede ser eliminado por el juez o tornarlo inactivo antes de ser contado como activo por el juez principal.*

4.11. Impactos:

- 4.11.1. Un impacto es cualquier marca dejada por una bola de paintball impactando y reventando sobre un jugador o en cualquier equipamiento que el jugador posea o cualquier marca que se parezca a un impacto.
- 4.11.2. Un impacto invalido es aquel que un juez observa que no fue disparado por un jugador activo impactando o explotando en el jugador. Los jueces removerán los tiros inválidos, excepto cuando un jugador remueva un tiro invalido del lente de su mascara con el permiso de un arbitro.
- 4.11.3. Un tiro valido es cualquier tiro que no sea invalido. Si un tiro valido es removido por un jugador dentro del campo de juego por cualquier medio que no se por un juez, o si un jugador intenta remover un impacto valido, este jugador recibirá una penalidad alta.(*)

** La posibilidad que un jugador reciba un impacto que no siente, ver o oír un impacto tan pequeño que es preferible aplicar una penalidad alta, en estas raras ocasiones, para evitar que el jugador use esto como excusa frecuente para limpiarse los impactos esconderlos, refregarse en los parapetos, etc.*

- 4.11.4. Un tiro obvio es cualquier impacto que un jugador que lo recibe debe verlo, escuchado o sentido, incluido cualquier impacto en el cuerpo del jugador. Un jugador con impacto obvio es eliminado.
- 4.11.5. Un jugador con un impacto obvio en alguna zona donde el no puede revisarse solo deberá pedir a un juez o a un compañero de equipo que lo revise lo antes posible, antes de seguir cualquier acción. Esto de acuerdo con el ítem 4.7.1
- 4.11.6. Un jugador que este en movimiento y recibe un impacto en una zona donde no puede revisarse solo, puede seguir hasta el obstáculo mas próximo mientras espera que un juez o un compañero de equipo lo revisa, conforme con el ítem 4.11.5
- 4.11.7. Un jugador que pide a un compañero o a un juez que le revise un impacto que el mismo puede ver recibirá una penalidad mayor(*)

* Es responsabilidad del jugador señalar que esta eliminado cuando tiene un tiro obvio. Es responsabilidad del juez penalidad aun jugador por continuar jugando con un impacto obvio, esto, si usted llama a un juez para revisar un impacto que usted mismo puede revisar, será penalizado por ello.

- 4.11.8. Impactos no obvios son impactos validos que no son obvios. Un jugador con un impacto no obvio se torna inactivo hasta que un juez lo elimine. Un jugador que toma conciencia que esta con un impacto no obvio, él o en su equipamiento es eliminado.

5. Penalizaciones:

5.1. Interferencia y conducta deportiva:

- 5.1.1. Una persona que no sea arbitro o un jugador en el campo de juego que de instrucciones a jugadores activos, haga comentarios sobre el juego el que puedan ser oídos por los jugadores activos, que revelen posición de cualquier jugador en el campo, o de cualquier forma interfiera con el juego, que se comunique con personas en el campo de juego, recibirá una penalidad mayor y será conducido para fuera del local donde se realiza el torneo.
- 5.1.2. Cualquier jugador o acompañante que utilice lenguaje no apropiado que sea audible por los espectadores, recibirá una penalidad menor.

- 5.1.3. Cualquier persona que adopte un comportamiento agresivo u ofensivo contra otra persona, excepto un arbitro, recibirán una penalidad menor.
- 5.1.4. Cualquier persona que adopte un comportamiento agresivo u ofensivo contra un arbitro, recibirá una penalización alta.
- 5.1.5. Cualquier persona que entre en contacto físico hostil contra otra persona, inclusive disparando a alguna persona, que no este en un juego, o que dispare fuera del campo de juego, excepto en defensa inmediata de la seguridad aquella persona. Recibirá una suspensión mayor.
- 5.1.6. Cualquier persona que entre en contacto físico hostil intencionalmente con un arbitro u organizador recibirá una suspensión mayor.
- 5.1.7. Cualquier persona que juegue con los sistemas de llenado de aire o co2 recibirá una penalización mayor.
- 5.1.8. Cualquier persona que juega con cualquier equipamiento del campo de juego que no sea el sistema de llenado de aire, pods, paintball o squeegee recibirá una penalidad alta.
- 5.1.9. Cualquier persona que intencionalmente dispara en dirección de otra persona que no esta usando mascara de paintball recibirá una suspensión mayor.
- 5.1.10. Cualquier persona que adopte actos menores de actitud antideportiva recibirá una penalización menor o mayor según el criterio del arbitro general.
- 5.1.11. Cualquier persona que adopte una actitud antideportiva severa recibirá una suspensión mayor o menor según el criterio del arbitro general, juez máximo u organización del evento.
- 5.1.12. Cualquier jugador o equipo que intencionalmente facilite la obtención de puntos por el oponente recibirá una suspensión mayor.

5.2. Aplicación de Penalizaciones:

- 5.2.1. Cualquier juez puede aplicar una penalización dentro del campo de juego, Cualquier persona autorizada por la organización puede aplicar penalidades fuera del campo de juego
- 5.2.2. Las penalizaciones son aplicables a las personas. La acción se toma contra la persona y no contra el equipo de esta persona. Una persona de un equipo que esta en la lista como jugador o acompañante del equipo.
- 5.2.3. Una penalización podrá ser aplicada por una acción en particular de un jugador o un equipo. En caso de determinar que la acción califica para mas de una penalización, se aplicara la penalización mayor.
- 5.2.4. Los puntos reducidos como resultado de una penalización aplicada en el campo de juego serán descontados de la suma del juego anterior o siguiente, conforme decisión del juez principal del campo. Penalizaciones no aplicadas dentro del campo de juego, serán aplicadas en el cuadro de puntajes por el juez máximo o la organización.
- 5.2.5. Una persona que recibe una penalidad menor será eliminada por él arbitro a menos que el jugador no este activo, de estar el jugador inactivo él arbitro eliminara al jugador del mismo equipo más próximo al jugador penalizado (*). Si el jugador eliminado fuera él ultimo hombre del equipo en el campo no estuviera un juego en curso, aquella persona recibirá una penalización de 10 puntos.

**En el caso que le jugador más próximo fuera eliminado por otro jugador en el momento en que el juez lo fuera a eliminar, él arbitro aplicara la penalización a otro jugador cercano.*

- 5.2.6. Una Persona que recibe una penalidad mayor (*) será eliminada por el arbitro a menos que el jugador no este activo, de estar el jugador inactivo el arbitro eliminara al jugador del mismo equipo más próximo al jugador penalizado. Si no hay jugadores activos suficientes para las eliminaciones, o no esta un juego sucediendo en el momento de esta penalización, la personan recibirá 20 puntos por

cada jugador, con un mínimo de 3 jugadores, hasta un máximo de 50 puntos de penalidad. (**)

* *Durante un juego, esencialmente 3 por 1*

** *Si hay tres jugadores para ser eliminados no habrá penalización de puntos, si hay: 2 jugadores + 20 puntos; 1 jugador + 40 puntos; 0 jugador 50 puntos de penalización.*

5.3. Suspensiones:

- 5.3.1. Un juez principal o juez máxima puede aplica una suspensión dentro del campo. Cualquier persona autorizada por la organización puede pedir a la organización o al juez máximo la suspensión por sucesos producidos fuera del campo de juego.
- 5.3.2. Una persona que recibe una suspensión no puede jugar mas por lo que dure el evento.
- 5.3.3. Una persona que recibe una suspensión puede tener que pagar una multa de U\$ 500.00-. Esa persona no podrá jugar en otro evento hasta que pague la multa.
- 5.3.4. Una persona que recibe una suspensión mayor tendrá la prohibición de jugar en cualquier evento por 12 meses.
- 5.3.5. El equipo que tenga una suspensión deberá jugar con el numero permitido de jugadores en el campo menos el jugador suspendido, no es posible remplazar a este jugador por mas que tengan gente para hacerlo.
- 5.3.6. El equipo en tenga una persona suspendida recibirá sus premios en forma reducida en un quinto por cada jugador suspendido.
- 5.3.7. Cualquier equipo que tenga mas de tres jugadores suspendidos en cualquier evento será eliminado del evento.

5.4. Expulsiones:

- 5.4.1. Solo el Juez máximo o el organizador puede excluir a un equipo de un evento.
- 5.4.2. Un equipo expulsado de un evento perderá cualquier tasa pagada y los puntos ganados en el evento.

5.5. Apelaciones:

- 5.5.1. Las penalizaciones dadas en el campo de juego pueden ser apeladas al juez principal. Pero el juez Principal no puede revertir eliminaciones.
- 5.5.2. Las decisiones del juez principal de un campo es final, excepto por puntos de penalización, suspensiones y expulsiones (*)

* *Errores como, jugadores eliminados por equivoco, o un jugador siendo debidamente eliminado, o cualquier otra corrección del campo es irreversible.*

- 5.5.3. El juez Máximo o la organización no pueden revertir cualquier decisión tomada por un juez o un juez principal, excepto los puntos de penalidades y suspensiones.

6. Puntuación: .

6.1. W.O.

- 6.1.1. Un equipo recibirá W.O. para cualquier juego en que ellos faltaran o no se presentaran en la concentración con el debido tiempo, o en cualquier juego en que el equipo se rehusó a entrar al campo (*)

* No importa cual sea la razón del atraso, En el caso que los dos equipos no llegaran a la concentración o no entren a la cancha, ambos recibirán W.O. Caso exista un equipo que se sepa de antemano que no se presentara, los equipos participantes recibirán los puntos automáticamente.

- 6.1.2. En el caso que un equipo no se presente a un juego, su oponente que no allá faltado recibirá los puntos correspondientes al promedio de todos sus juegos de esa ronda. (Penalizaciones no incluidas) o 90 puntos. Lo que fuera mayor.
- 6.1.3. Un equipo no recibirá puntos por los jugadores que no juegan.
- 6.1.4. Una vez declarado en W.O. el juego no podrá ser reprogramar a menos que el W.O. sucediera por causa de un error de organización.

6.2. Puntos:

- 6.2.1. Al termino de cada juego de 5 hombres el juez principal dará a cada equipo 4 puntos por cada jugador contrario marcado como eliminado por el juez principal, 2 puntos por cada jugador considerado activo por el juez principal para ese equipo, 20 puntos para la primera toma de bandera y 50 puntos por la colocación de bandera.

6.3. Planillas de Juego:

- 6.3.1. El juez principal llenara la planilla de campo y la enviara a la mesa para contar los puntos y llenarla con la suma de los puntos. Los capitanes de los dos equipos pueden verificar y firmar esta planilla.
- 6.3.2. Cualquier corrección hecha en la suma deberá ser hecha por él árbitro principal o máximo, a menos que la corrección sea un error matemático obvio.
- 6.3.3. En caso que ambos capitanes no concuerden con la suma el juez principal deberá validar o corregir la suma de la misma..
- 6.3.4. El juez máximo, la organización o el miembro del Consejo podrán corregir errores matemáticos en el cuadro de puntos a cualquier momento antes del inicio de la próxima ronda (*)

*El cuadro de puntos es solamente el "cuadro". Errores al momento del copiado de los números o errores de cálculos en el cuadro se podrán corregir por los miembros del Consejo. El cuadro de puntos no incluye las abreviaciones.

7. Misceláneos

7.1. Decoros:

- 7.1.1. Las personas que asistan al evento evitaren vestir o exhibir formas ofensivas, palabras, logotipos, insignias u otro material en el evento. Las personas que exhiban este material pueden ser instruidas a solucionar el problema o recibir una penalidad menor.
- 7.1.2. Las personas que asistan al evento deben evitar tomar conductas que puedan dar problemas a la organización, patrocinadores, participantes y publico incluido, esto no se limita solo al lugar del evento, sino también a damnificar dependencias de o cuartos de hotel, disparando con las marcadoras en lugares no designados para el juego o zonas de cronógrafo, destruir a propósito la propiedad privada, envolverse en atentados físicos de defensa de personas contra agresiones no provocadas, o envolverse en actos criminales.
- 7.1.3. El juez máximo o la organización puede designar suspensiones mayores o menores a quienes violen el decoro.
- 7.1.4. La organización se reserva el derecho de vetar o ingreso o participación a personas que puedan de alguna manera interferir con un buen desempeño del evento.

7.2. Mantenición y Limpieza:

7.2.1. Todas las personas deben aceptar las reglas administrativas y reglamentaciones promulgadas por el organizador del evento con respeto a la limpieza y la mantención del área del evento.

7.2.2. Todas las personas deberán arrojar su basura en el área designada para eso.

Cualquier persona que falte a las reglas de regulaciones contenidas en el punto 7.2 promulgadas por el promotor podrá ser multada en U\$ 250.00- (Doscientos cincuenta dólares americanos) por el personal autorizado.

7.3. Modificaciones de las reglas:

7.3.1. Los árbitros tienen la autoridad para interpretar, extender y aplicar las reglas en situaciones no cubiertas por las reglas.

7.3.2. Solo en situaciones especiales los organizadores podrán modificar una o más reglas por la duración del evento. Los jugadores deberán ser informados de estas modificaciones en la reunión de capitanes.

7.3.3. Si por algún motivo la modificación surgiera durante el transcurso del torneo, el Arbitro máximo pedirá una reunión de capitanes donde informara a los equipos sobre las modificaciones. Los equipos no serán responsables por modificaciones hechas en las reglas antes de la reunión de capitanes.