

REGLAMENTO LIGA CANARIA DE PAINTBALL (LCP)

1. Tamaño del terreno de juego y requisitos

El campo de juego se define como un terreno plano y nivelado de al menos 40x25 m. y la superficie estará diseñada para minimizar posibles daños para los jugadores y rodeada por una red homologada para asegurar la seguridad.

Los obstáculos estarán colocados a una distancia mínima de 1 m del límite del campo.

Los límites del campo deben de estar debidamente señalizados.

Cualquier jugador que altere el campo en cualquier momento, antes o durante una jornada será expulsado de la jornada correspondiente.

2. Tasas de inscripción

Las tasas de inscripción para cada temporada y división se anunciarán en la página Web de la liga o por los medios adecuados en cada momento.

Las tasas de inscripción deben ser pagadas por adelantado de acuerdo con los plazos publicados y el incumplimiento puede dar a lugar al rechazo o expulsión de los equipos.

3. Identificación

Los jugadores estarán debidamente identificados durante los torneos de la liga.

Se establece roster cerrado por jornada, es decir que los jugadores no pueden jugar en más de un equipo en cada jornada. Si se puede cambiar de equipo en las siguientes jornadas.

4. Partidas/Juegos

La duración de las partidas será de 5 minutos.

5. Arbitraje

El campo deberá tener al menos 5 árbitros de campo más un árbitro jefe.

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

Todos los avisos y decisiones en el campo están sujetos a la supervisión del Árbitro Jefe de ese campo.

6. Señas arbitrales

Eliminado.

Limpio.

Neutro.

Uno-por-uno/one for one, dos-por-uno/two for one o tres-por-uno/three for one.

7. Vestimenta

Cada jugador podrá llevar solo dos capas de ropa a menos que se anuncie oficialmente que la temperatura es inferior a 10°C en cuyo caso se permitirán tres capas.

Los jugadores no podrán calzar zapatos con clavos o tacos de metal.

Los jerséis o camisetas de los jugadores deberán llevarse sujetas dentro del pantalón o bajo el portapods.

Si se encuentra a un jugador vistiendo ropa ilegal durante una partida será eliminado.

8. Protecciones

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. Estas máscaras deberán cumplir o exceder los estándares ASTM.

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.

9. Marcadoras

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 12,5 bolas por segundo, el modo de juego será el denominado "MILLENIUM".

Cualquier jugador que sea sorprendido durante una partida con una marcadora que incumpla las normas 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 de la jornada.

10. Otra equipación

Los cargadores no pueden ser transparentes y deben estar hechos de un solo color. Se permitirán los cargadores ahumados.

Los jugadores pueden llevar cualquier cantidad de pods, tubos o bolsas, pero no pueden llevar cargadores o botellas adicionales.

Dos jugadores activos pueden intercambiar equipamiento.

11. Equipación prohibida

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 indelebles, bolas cuya cáscara, pintura o ambas hayan sido alteradas o aumentadas de cualquier manera.

12. Bolas

Todas las bolas usadas en el evento deberán tener una Hoja de Datos de Material Seguro (Material 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. Están prohibidas las bolas con pintura roja.

13. Comienzo del juego

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.

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.

14. Detenciones del juego

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.

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.

15. Finalización del juego

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.

16. Procedimientos de chequeo

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 “¡Game Over!”.

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 informado al Árbitro Jefe y se valorarán las sanciones apropiadas. Los jugadores que no se presenten al chequeo de jugadores activos se contarán como eliminados. Los jugadores no deberán entrar de nuevo al terreno de juego sin permiso de un árbitro.

17. Inspección de marcadoras previa al juego

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.

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.

18. Mediciones de velocidad durante el juego

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 jugadores con marcadoras cuya velocidad de disparo sea igual a 301 pies por segundo, pero menor o igual a 310 pies por segundo serán eliminados del juego.

Los jugadores con marcadoras cuya velocidad de disparo sea igual a 311 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.

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.

Los jugadores con marcadoras que disparen más de una bola cada 65ms serán eliminados de la partida y expulsados de la jornada en curso.

19. Cuelgues de bandera

Cuando un jugador entra en la zona de bandera de su equipo, el árbitro de bandera dará inmediatamente el aviso Tiempo (“Time”) y se parará el tiempo. En el momento que la bandera se haya colgado (con o sin éxito) el juego estará automáticamente detenido “freezed” y ningún jugador y jugadores podrán abandonar su posición. El portador de bandera será chequeado en busca de pintura y cronometrado por si hay infracciones de velocidad.

20. 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.

21. Jugadores e Impactos

Los jugadores son responsables de tener constancia de sus impactos. Siendo impactado un jugador tiene que cesar inmediatamente el juego y señalar su eliminación. El no hacer esto constituye seguir jugando eliminado "Playing On". 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".

22. Eliminaciones

Los jugadores serán eliminados si recogen bolas del suelo para dispararlas.

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.

Un jugador será eliminado, si se quita la máscara.

Los jugadores que porten herramientas o cualquier otro equipamiento prohibido en el campo o aquellos que manipulen sus marcadoras infringiendo las instrucciones especificadas, serán eliminados inmediatamente.

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.

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. (-1 punto)
- Evitar deliberadamente a un árbitro de modo que le impida hacer una medición de velocidad en el campo o un aviso. (-1 punto)
- Disparar a los árbitros intencionadamente. (-3 punto)
- Disparar a un jugador claramente eliminado con la maliciosa intención de herirle o intimidarle. (-3 puntos)
- Disparar excesivamente, esto se define como disparar a un jugador más de lo que es razonablemente suficiente para llevar a cabo la eliminación. (-1 punto)
- 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. (-1 punto)
- Insultar verbalmente a cualquier jugador, espectador o árbitro. (-3 puntos)
- Contacto físico con cualquiera, considerado intencionado y hostil. (-5 puntos)

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.

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” 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 “¡Hit!” (“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”.

23. Puntos

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.

24. Incomparecencias

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.

PENALIZACIONES

25. Seguir jugando eliminado - “Playing On”

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.

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).

26. Limpiarse (“wiping”)

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.

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).

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”).

27. Interferencia

Se permite a los espectadores observar los juegos y actividades en el campo de juego pero no deberán:

- Dar instrucciones a jugadores en el campo de juego.
- Hacer comentarios sobre el juego que podrían ser oídos por los jugadores en el campo.
- Estar en posesión de marcadoras sin chupete y capaces de disparar, o intervenir de cualquier manera en el juego.

Los miembros o asociados de los equipos competidores que interfieran o se comuniquen 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.

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 311 hasta 325 pies por segundo.

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

Se aplicará la regla de tres-por-uno (la eliminación del jugador que cometió la infracción y tres compañeros de equipo) 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.

28. Penalizaciones adicionales

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).

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: se considerará que la bandera del equipo infractor ha sido tomada y colgada y por cada jugador que no se pueda eliminar el equipo perjudicado recibirá de vuelta un jugador activo en el acta, hasta un máximo de 5 jugadores activos.

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.

29. Suspensiones, expulsiones y descalificaciones por conducta antideportiva severa

Los equipos serán responsables de la conducta de todas las personas incluidas en su lista de integrantes, incluidos jugadores y personal de apoyo.

Los jugadores serán expulsados de la jornada y a sus equipos se les descontarán puntos de la clasificación general por las siguientes infracciones:

- Contacto físico intencionado (contacto utilizando una marcadora, golpear con el pecho, agarrar, empujar, escupir o similar). (- 10 puntos)
- Abandonar el dead box antes de que un árbitro lo permita.
- 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.
- Abusar de lenguaje ofensivo contra un oponente, árbitro o espectador. (- 3 puntos)
- Disparar deliberadamente desde fuera del campo, límite del campo o dead box. (- 3 puntos)
- Disparar deliberadamente a los árbitros. (- 3 puntos)
- 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) (- 5 puntos)

Los jugadores serán expulsados de la jornada y suspendidos de la jornada siguiente por las siguientes infracciones:

- Tirar una marcadora y/o sistema de aire. (- 10 puntos)
- Contacto físico agresivo que pueda considerarse un asalto o agresión. (- 15 puntos)
- Disparar a un jugador claramente eliminado con la maliciosa intención de herirle y/o intimidarle. (- 15 puntos)

Si un jugador fuera expulsado por segunda vez en la liga por cualquier razón, le será prohibida por lo menos un año de calendario más de liga.

CUALQUIER REGLA QUE NO ESTE DENTRO DE ESTE REGLAMENTO SE ENTENDERÁ QUE HAY QUE RESPETAR LAS NORMAS DE MILLENIUM SERIES EN VIGOR.