

lunes 10 de diciembre de 2007

Reglamento del XBALL, Torneo XP, Copa de la Amistad

Una nueva era en Juegos de Paintball.

Formato de Juego y Reglamento.
(Edición de Torneo XP Copa de la Amistad)

Modificación realizada para el campeonato inicial 2007.

Formato de Juego y Reglamento.

CONSEJOS DE SEGURIDAD

ATENCIÓN SEÑORES,

Este evento a diferencia de TODOS los anteriores será con MUCHO público no paintbolero y el tema de LA SEGURIDAD cobra una importancia absolutamente primaria. ESTARÁ RESTRINGIDO Y PENALIZADO EL SOLO PORTAR MARCADORAS ARMADAS Y CON TANQUE FUERA DEL DOMO O JAULA DE MALLA, EXCEPTO A LOS JUGADORES QUE ENTRAN O SALEN DE UN JUEGO POR EL CORREDOR HABILITADO PARA TALES EFECTOS AL BORDE DE LA CANCHA.

ADEMÁS, ESTA ABSOLUTAMENTE PROHIBIDO:

NO USO DE CONDOM BARREL EN LOS CAÑONES ANTES DE LA INDICACIÓN DE JUEGO DEL ARBITRO

DISPARAR FUERA DE LA ESQUINA DE PRUEBAS QUE SE HABILITARÁ EN UN COSTADO DE LA CANCHA

LA CONTRAPOSICIÓN DE ESTAS NORMAS SON CAUSA DE EXPULSIÓN DEL EVENTO SIN DEVOLUCIÓN DE SU INSCRIPCIÓN

ESPERANDO LA COMPRESIÓN DE ESTA NORMA

ATTE

La Organización

CONTENIDO

CONTENIDO.. 2

CAPITULO 1. 3

1. Formato de juego. 3

Partidas Multi-Juego. 3

2. Equipos. 3

3. Puntuación. 3

4. Penalidades. 3

CAPITULO 2. 5

REGLAMENTO.. 5

<u>1. ARBITRANJE.</u>	<u>5</u>
<u>2. ESTRUCTURA DE JUEGO..</u>	<u>5</u>
<u>3. EQUIPAMIENTO..</u>	<u>6</u>
<u>4. EQUIPOS.</u>	<u>9</u>
<u>5. . CHRONOGRAFO (MEDICION)</u>	<u>10</u>
<u>6. PROCEDIMIENTOS DEL JUEGO..</u>	<u>10</u>
<u>7. REVISIONES.</u>	<u>12</u>
<u>8. ELIMINACIONES.</u>	<u>12</u>
<u>9. BANDERAS.</u>	<u>13</u>
<u>10. PENALIDADES.</u>	<u>15</u>

CAPITULO 1

1. Formato de juego.

Partidas Multi-Juego.

Juegos de Xball™ serán jugados en un (1) tiempo de doce (12) minutos. Los equipos deberán colgar la bandera la mayor cantidad de veces posibles antes de que el arbitro marque el final del Partido. Cada vez que se genere un GOAL de bandera se marca el final de un juego, el comienzo de la parada en pits y luego de dos (2) minutos el comienzo de un nuevo juego.

Los mismos equipos se enfrentarán entre ellos,

- GOAL tras GOAL,
- Juego tras juego,
- Hasta que el partido Finalize (Tpo Max= 12 Minutos).

2. Equipos

- Xball™ fue diseñado pensando en el formato de cinco (5) hombres.

SUSTITUCIONES DE JUGADORES.

Los equipos pueden estar conformados por más de cinco (5) jugadores, con un maximo de diez (10) jugadores, con el motivo de poder realizar sustituciones cuando sea necesario durante el transcurso del juego.

Después de cada GOAL de bandera, durante los dos (2) minutos de parada en Pits, el (los) coach (coaches) basados en su propia evaluación, puede(n) decidir cuales cinco jugadores deben regresar al campo.

DIRIGIENDO EL JUEGO

Como en el basketball y en el baseball, el Coach puede comunicarse con sus jugadores.

3. Puntuación

La compleja puntuación del paintball ha sido reemplazada por el sencillo merecimiento de un punto por cada GOAL de bandera exitoso. El equipo con mayor cantidad de puntos al finalizar el tiempo de regularización será el

ganador.

NOTA IMPORTANTE: Para disminuir las posibilidades de lugares no claros en la puntuación final del torneo, se ha establecido que los juegos a los que se le termine su tiempo regular de 12 minutos en empate, será posible la definición de "muerte súbita" con un máximo de 2 minutos de juego agregados A LOS JUGADORES QUE ESTEN EN CANCHA, SE LES DEJA SEGUIR Y SE LES AVIZA, mientras los pits son desocupados por sus respectivos colaboradores, y son reemplazados por los siguientes equipos en competencia. Tiempo que debe ser ANUNCIADO por el juez de campo.

4. Penalidades

Jugadores que cometan infracciones normalmente resultantes de eliminaciones, puntos por penalidad o penalidades de uno-por-uno pueden ser enviados a la zona de pits. De esta manera los equipos penalizados jugarán con menos jugadores durante el tiempo de la penalidad. El tipo de penalidad dependerá de la severidad de la penalización. Existirán de 3 Tipos: Por lo que resta de juego, Por lo que resta de partido y por todo el Torneo

CHRONOGRAFO DE VELOCIDAD EN CAMPO

El Torneo tiene como principal objetivo planteado tener un Alto Nivel de Seguridad.

La violación del límite de velocidad en el cronógrafo de campo es motivo inmediato de penalidad.

Los jueces de campo revisarán periódicamente y al azar la velocidad en las marcadoras de los jugadores.

La responsabilidad de mantener las marcadoras bajo la máxima permitida recae directamente en el equipo y sus jugadores.

CAPITULO 2 REGLAMENTO

Diseñado para equipos en formato de cinco (5) hombres.

1. ARBITRANJE

1.1. ESTANDARS

1.1.1. Todos los jueces deben estar plenamente familiarizados con el reglamento y regulaciones contenidas aquí y deberán esforzarse por cumplir con sus deberes como jueces.

1.1.2. Todos los jueces deberán cumplir con sus deberes de manera imparcial con o contra cualquier equipo, de incumplir, ese juez deberá ser removido del equipo de jueces hasta el final de torneo.

1.1.3. Los jueces vestirán camisas y pantalones de colores brillantes que los distinguirán de los jugadores.

1.1.4. Errores de anotación o matemáticos, podrán ser corregidos en cualquier momento antes del inicio de la siguiente partida.

1.2. INFORMACION

1.2.1. Si es necesario, los pits de equipo y las estaciones de equipo serán determinadas con una moneda lanzada al aire antes del inicio del juego.

1.2.2. Los jueces no proveerán información al los equipos concernientes a terreno, tiempo, posiciones, progreso de la partida durante la partida, límites, etc., excepto si respecta a cuestiones de seguridad.

1.2.3. Los jueces no podrán por acción o inacción, revelar u ocultar deliberadamente la ubicación o acción de los jugadores durante el transcurso del juego.

1.2.4. Los jueces no impedirán el progreso del juego.

1.3. CONTROLES DE JUEGO

1.3.1. El juez principal del campo de juego señalará el inicio del juego cuando el tiempo regresivo para el inicio llegue a cero (0) con una señal como un pito, sirena o bien de manera verbal y que ambos equipos lo puedan escuchar.

1.3.2. Un juego finalizará cuando el juez principal anuncie el "Fin del Juego" y podrá acompañarlo con una señal de pito, sirena, corneta de aire u otros medios.

1.3.3. En el caso de una situación de emergencia, el juez que descubra tal emergencia pedirá a los demás jueces que se mantengan fuera de las líneas de radiocomunicación y pedirá que toda la acción sea paralizada. El tiempo de juego también será detenido hasta que la emergencia sea atendida.

2. ESTRUCTURA DE JUEGO

2.1. PROCEDIMIENTOS DE INICIO

2.1.1. Cada equipo deberá presentarse en el punto de entrada del campo de juego por lo menos cinco (5) minutos antes de la hora pautada para el inicio del juego.

2.1.2. Los jugadores estarán ubicados en un área de control adyacente al campo de juego. Un juez u otro oficial del torneo deberá supervisar esta área. Los jugadores no deberán moverse del área de control, a menos que sea para entrar en el campo de juego.

2.1.3. Los jugadores son responsables de limpiar antiguos impactos o bien enseñarlos a los jueces para que de esta manera no resulten eliminados.

2.1.4. Los jugadores no podrán traer herramientas u otro equipamiento prohibido al campo de juego. La presencia de dicho material podría traer como resultado una penalidad y/o procedimientos disciplinarios en contra del

jugador y/o del equipo.

2.1.5. Los jugadores deberán tener un pie en la estación de equipo (death box) antes del inicio de la partida y sus marcadoras apuntando hacia abajo. Cualquier jugador que no tenga un pie dentro de su estación o que su marcadora no esté apuntando hacia abajo, será eliminado.

2.1.6. Al inicio del juego, cuando los equipos están reunidos en sus respectivas estaciones de equipo, el juez principal señalará la cuenta regresiva de diez (10) segundos y empezará el juego definido en la Sección 1.3.1.

2.2. PUNTUACION

2.2.1. Un equipo recibirá un (1) punto, por las siguientes razones:

2.2.1.1. Un GOAL de bandera exitoso.

2.2.1.1.1. Un GOAL de bandera exitoso ocurre cuando un jugador entra en el plano de alguna estación de equipo con la bandera.

2.2.1.1.2. El GOAL de bandera podría ser premiado al equipo que no tenga la posesión de la bandera cuando esta sea colgada. La estación de equipo donde la bandera sea colgada determinará cual equipo recibirá el punto por la partida.

2.2.1.1.3. Los puntos no serán inmediatamente atribuidos cuando la bandera pase el límite de la estación de equipo. Deberá ser comprobado el estatus del portador de bandera antes de considerar el GOAL válido.

2.2.1.2. El coach del equipo contrario "tira la toalla".

2.2.1.2.1. No se revisará al portador de bandera cuando un punto se obtenga de esta manera.

2.2.1.3. Cuando el equipo reciba una penalidad que amerite que un cuarto (4to) jugador este penalizado, es decir que solo queda un jugador, válido y limpio al momento de la penalidad.

2.2.1.3.1. No se revisará al portador de bandera cuando un punto se obtenga de esta manera, es decir si el jugador por omisión estaba marcado y no fue detectado antes de la jugada o durante ella y esta solo haciendo un goal, será válido su punto si llega al deadbox creyendo estar limpio y no chequeado de ninguna manera previa, se asume error de juez y no intención del jugador. Pero si es detectado antes, el punto es inválido.

2.2.2. El equipo que tenga mayor cantidad de puntos acumulados será declarado ganador del partido.

2.2.2.1. Si la puntuación entre ambos equipos es igual, se determinará un tiempo intermedio de dos (2) minutos antes de comenzar nuevo juego. Los equipos no cambiarán de lugar de terreno de juego. El primer equipo que obtenga un (1) GOAL válido de bandera, será declarado ganador del juego.

2.3. CHRONO DE PRE-JUEGO

2.3.1. Los jueces podrán medir la velocidad de las marcadoras antes de empezar el juego.
2.3.1.1. Los jugadores son los responsables de asegurarse que sus marcadoras están operando a una velocidad igual o inferior a los límites establecidos en el campo de juego (trescientos pies por segundo {300 fps}).

2.3.1.2. Cualquier marcadora que esté regulada por encima del límite (300fps) no podrá ser utilizada hasta que sea ajustada al límite. No habrá penalidad en ese momento por este motivo. Los jugadores cuyas marcadoras estén por encima del límite podrán:

2.3.1.2.1.1. Cambiar de marcadora si el tiempo lo permite.

2.3.1.2.1.2. Jugar sin marcadora.

2.3.1.2.1.3. Cambiar de jugador (si su marcadora se encuentra fuera del límite).

2.3.2. Si durante el procedimiento de cronógrafo, un juez determina que una marcadora es ilegal bajo la Sección 3.3, la marcadora deberá ser retenida por los oficiales de campo hasta el final del juego.

2.3.2.1. Una marcadora retenida por un oficial de campo podrá ser sujeto de revisión por parte de un oficial de juego.

3. EQUIPAMIENTO

3.1. VESTIMENTA

3.1.1. Cada jugador podrá vestir solo una (1) capa de ropa por debajo de su ropa de juego a menos que las temperaturas sean extremadamente frías

3.1.2. Cada jugador deberá vestir solo un pantalón largo y solo una camisa o "jersey" manga larga, siempre y cuando los colores no sean iguales a los colores de la bandera o la ropa seleccionada por los jueces para ese evento.

3.1.3. Los pantalones y camisas deberán ser de tallas adecuadas. Los jugadores no podrán jugar con ropa de talla sobredimensionada. Si un juez decide que la vestimenta de un jugador es sobredimensionada, podrá requerir un cambio de vestimenta.

3.1.4. Los jugadores no podrán usar vestimenta hechos de material absorbente, con protección de goma o de naturaleza extremadamente lisa, si esto ocurriera, les será requerido el cambio inmediato de la misma. Exceptuando la ropa especialmente diseñada por el fabricante para ser usada en Paintball.

3.1.5. Los jugadores podrán utilizar un (1) solo par de guantes con dedos completos o semi- completos. Los guantes podrán tener protección de goma.

3.1.6. Los jugadores podrán utilizar protección de cuello de una sola capa. Las camisas cuello de tortuga están permitidas.

3.1.7. Los jugadores podrán usar vestimenta para la cabeza que no exceda una pulgada por debajo del cuello o por debajo del límite de los hombros.

3.1.8. No está permitida la vestimenta visible de color naranja o rosa.

3.2. PROTECCION

3.2.1. Los jugadores deberán llevar máscara fabricadas específicamente para la práctica del paintball, que no presenten daños y que sus lentes se encuentren en perfectas condiciones. La máscara deberá igualar o superar los límites ASTM Standard F1776.

3.2.2. Los jugadores deben utilizar protección completa para la cara (mascara) original, de igual manera como es entregada por empresa que la fabrica.

3.2.3. Los jugadores deberán utilizar protección original para las orejas y fabricadas específicamente para su máscara por la misma compañía que manufacturó la misma.

3.2.4. Los jugadores podrán utilizar protección para codos y rodillas, no será permitido modificaciones sobre estos elementos. Podrán utilizar esta protección por debajo o por encima de su vestimenta visible.

3.2.5. Los jugadores podrán utilizar protección para la ingle (coquilla) y las mujeres, protección para el pecho (peto).

3.2.6. El organizador tiene el derecho de considerar que alguna vestimenta de protección no es adecuada para el evento.

3.3. MARCADORAS

3.3.1. El gatillo es la pieza movable que normalmente es operada por el usuario para disparar. Un interruptor no será considerado como gatillo. El ciclo de un gatillo viene definido por el movimiento de la posición original a una posición no original y su eventual retorno. Un ciclo de gatillo normalmente requiere la ejecución de fuerza por parte del dedo para activarlo y la liberación del mismo para que este regrese a su posición original, y así sucesivamente para cada ciclo de gatillo. Las marcadoras podrán operar a cualquier ratia de tiro, siempre y cuando opere en modo semi-automático (una descarga por cada ciclo de gatillo) ó bien cuando estas actúen de modo "rumping o rebound". Modalidad PSP

3.3.2. Los jugadores podrán utilizar solo una (1) marcadora de calibre .68, semi-automática o con rumping, que consista en un solo cañón, un solo cargador y un solo gatillo. Los gatillos de doble acción están prohibidos. Toda marcadora que sea capaz de disparar en otro modo que no sea semi-automático o rumping, deberá ser modificada de tal manera que no pueda volver a ser alterada de manera fácil (sin herramientas) en el terreno de juego.

3.3.3. Todas las marcadoras que posean algún ajustador de velocidad externo, deberán estar hechos de tal manera que su ajuste no sea accesible durante el transcurso de un juego.

3.3.4. Todas las marcadoras son sujeto de revisión por parte de los jueces del torneo. Un equipo o un jugador que utilice una marcadora que viole la Sección 3.3. Será suspendido del resto del torneo.

3.3.5. Los cañones de las marcadoras no podrán tener de manera adjunta o integral, ningún tipo de supresor de ruido. Un jugador podrá tener solo un (1) cañón en el terreno de juego.

3.3.6. Los jugadores podrán tener una línea de aire remota. La línea de aire remota deberá estar siempre visible.

3.3.7. Los jugadores no podrán cubrir sus cargadores con ningún tipo de material. Las fundas para tanques están permitidas

3.3.8. En las zonas donde no sea requerida la mascara, las marcadoras deberán tener siempre la protección de cañón (barrel bag, barrel plug, barrel condom, etc) capaces de prevenir la salida de una bola o bien de fragmentos de la misma.

3.3.8.1. Un equipo o jugador podrá recibir una amonestación por la primera infracción y es si reincidente, una penalidad por cada infracción.

3.3.8.1.1. Si el propietario de la marcadora no pudiera ser localizado, entonces la penalidad será impuesta al jugador que se encuentre más cerca de la misma.

3.3.8.1.2. Esta penalidad no requerirá que un equipo juegue con menos de cinco (5) jugadores. El jugador amonestado no podrá entrar al juego siguiente a su amonestación

3.3.8.1.3. La penalidad empezará al comienzo de la siguiente juego y durara durante el desarrollo de este.

3.4. OTRO EQUIPAMIENTO

3.4.1. Los jugadores podrán entrar al campo de juego con cantidades ilimitadas de arneses y/o pods.

3.4.2. Los arneses no podrán estar constituidos ni podrán tener agregados ningún tipo de protección. Exceptuando las originales de fábrica.

3.4.3. Los jugadores podrán llevar cualquier cantidad de baquetas, swabs, etc.

3.4.4. Los cargadores solo podrán ser originales del fabricante y no podran tener cobertores de materiales absorbentes.

3.5. EQUIPAMIENTO PROHIBIDO

3.5.1. El equipamiento prohibido incluye artefactos de escucha, comunicación y cualquier otro artefacto electrónico de vigilancia, artefactos incendiarios,

bombas de humo, pintura tóxica, no biodegradable, bolas con cáscara o relleno alterado u otras alteraciones que no sean originales de la compañía que fabrica las bolas.

3.5.2. Cualquier cosa no especificada en la Sección 3.1 hasta e incluyendo la Sección 3.4 será prohibida a menos que sea permitida por el juez principal.

3.6. POSESION E INTERCAMBIO

3.6.1. Dos jugadores no eliminados podrán intercambiar equipo.

3.6.2. Los jugadores eliminados deberán abandonar el campo de juego con todo el equipamiento que llevan encima al momento de la eliminación.

3.6.3. Los jugadores deberán llevar con ellos toda la pintura, gas y equipamiento que usaran durante el transcurso de la partida.

4. EQUIPOS

4.1. ALINEACIONES

4.1.1. La alineación de un equipo consiste en jugadores, personal de pits y dos coach.

4.2. JUGADOR

4.2.1. Los equipos podrán alinear hasta diez (10) jugadores, pero solo podrán estar cinco (5) en el campo de juego.

4.2.1.1. Los equipos deberán tener un mínimo de un (1) jugador para empezar el juego.

4.2.2. Ningún jugador podrá estar en más de una alineación.

4.2.3. Todos los equipos deberán presentar su alineación completa antes del inicio del juego.

4.2.3.1. Las alineaciones de los equipos solo serán recibidas después de que los costes de inscripción hayan sido pagados.

4.2.4. Los jugadores podrán asistir al personal de pits en cualquier momento.

4.2.5. Los jugadores que se encuentren en el pit, no podrán asistir a los jugadores que se encuentren en juego.

4.3. PERSONAL DE PITS

4.3.1. El personal de pits podrá consistir en un máximo de tres (5) personas.

4.3.2. El personal de pit serán los responsables de la preparación y mantenimiento del equipamiento y provisiones de los jugadores incluyendo y no limitado a:

4.3.2.1. Reabastecer de pintura y aire.

4.3.2.2. Limpiar o reemplazar máscara(s).

4.3.2.3. Remover impactos de la vestimenta, arneses, marcadoras, recoger pods de la cancha, etc.

4.3.2.4. Proveer a los jugadores cuyas marcadoras no se encuentren bajo reglamentación (velocidad, falta de tapas de torneo, tornillos de seguridad, etc) de nuevas marcadoras o bien acondicionar las mismas.

4.3.3. Jugadores o el coach pueden asistir al personal de pit.

4.3.4. El personal de pit no está autorizado para comunicarse con los jugadores durante una partida en curso.

4.4. COACH

4.4.1. Los equipos podrán tener dos (2) solo coach, previamente designados, para cualquier juego.

4.4.2. El coach podrá comunicarse y dar instrucciones a sus jugadores durante el juego, siempre y cuando se mantenga en la zona de coach.

4.4.2.1. La zona de coach es el area que comprende desde el inicio de cancha correspondiente a su equipo y el medio del campo.

4.4.3. El coach podrá asistir al personal de pits cuando sea requerido.

4.4.4. El coach podrá "tirar la toalla" para parar la partida en transcurso. Si lo hace (tirar la toalla) el equipo contrario obtendrá un (1) punto y el reloj comenzará la cuenta regresiva de dos (2) minutos.

4.4.4.1. Los jugadores que se encuentren en el campo de juego serán revisados mientras salen como lo establece la Sección 6.4.2.

5. . CHRONOGRAFO (MEDICION)

5.1. MEDICION EN JUEGO

5.1.1. La medición de velocidad en el campo puede hacerse en cualquier momento y a discreción de cualquier juez para determinar si la marcadora está al límite o por debajo de lo establecido. El juez deberá hacer la medición con la menor interferencia posible para no alterar el juego.

5.1.2. Los jugadores cuyas marcadoras sean medidas en el campo durante el juego y estén igual o bajo el límite legal (300fps como ha sido determinado por la NXL™) continuarán jugando sin penalidad. Los jueces podrán medir a discreción.

5.1.3. Los jugadores cuyas marcadoras excedan el límite serán penalizados.

5.1.4. El juez de cronógrafo podrá tomar cualquier marcadora después de la

finalización de una partida o bien después de la eliminación de un jugador e inspeccionar cualquiera de los siguientes puntos:

- 5.1.4.1. La presencia de sustancias ajenas en el cañón, en el “feeder” o en el cargador,
- 5.1.4.2. Posición ajustada de los tornillos de regulador, del cañón, tanque y cualquier otra pieza que pueda alterar la velocidad de la marcadora,
- 5.1.4.3. La presencia de válvulas o cámaras de expansión que pueden ser activadas o desactivadas; todas las válvulas deberán estar activadas,
- 5.1.4.4. La presencia de ajustadores externos de velocidad que no están cubiertos o en lugares no permitidos, y
- 5.1.4.5. La presencia de cualquier artefacto o pieza que podría ser utilizada por el jugador para alterar la velocidad de la marcadora sin recurrir a herramientas.

6. PROCEDIMIENTOS DEL JUEGO

6.1. TIEMPOS DE JUEGO

6.1.1. Un juego consistirá en un (1) tiempo de doce (12) minutos de tiempo.

6.1.2. El tiempo continuará corriendo después de cada GOAL de bandera, de una “tirada de toalla” o la eliminación del último jugador en el campo de juego.

6.1.3. El tiempo se detendrá si llegara a pasar:

6.1.3.1. Alguno de los puntos que aparecen en la Sección 2.2 y que se disponga de menos de cinco (5) minutos por jugar.

6.1.3.2. En caso de alguna emergencia a las cuales hace referencia la Sección 6.6

6.1.3.3. Cuando haya transcurrido el tiempo completo del juego.

6.1.4. Después de cada GOAL de bandera o la eliminación de todos los jugadores en el campo de juego, habrá un tiempo muerto de dos (2) minutos antes del inicio de la siguiente partida.

6.1.5. Una partida terminará cuando pase alguno de los siguientes puntos:

6.1.5.1. Un goal de bandera.

6.1.5.2. Final del tiempo de juego.

6.1.5.3. Si el coach “tira la toalla”.

6.1.5.4. La eliminación del último o de los últimos jugadores en el campo de juego.

6.1.6. Si llegara a pasar alguno de los puntos descritos en la Sección 6.1.5, el juez principal deberá comunicarlo a todos los jueces y a los jugadores que

sigan en juego.

6.1.7. El juez principal, un juez autorizado por el juez principal o el juez oficial de tiempo será el encargado de velar por el tiempo restante. De ninguna manera el juez de bandera deberá ser el encargado de cuidar el tiempo. En el caso de alguna emergencia médica el tiempo será detenido y el juez principal deberá hacer que los jugadores vivos regresen a su respectiva estación de equipo. Empezará un tiempo de dos (2) minutos para reiniciar la partida como lo especifica la Sección 1.3.1. El tiempo continuará corriendo desde el punto de interrupción.

6.2. PROCEDIMIENTOS DE FIN DE JUEGO

6.2.1. Una partida terminará cuando suceda:

6.2.1.1. GOAL de bandera exitoso.

6.2.1.2. Finalización del tiempo reglamentario.

6.2.1.3. El coach "tira la toalla".

6.2.1.4. La eliminación de el(los) último(s) jugador(es) del campo de juego.

6.2.2. La partida finalizará como se describe en la Sección 1.3.2.

6.2.3. Por lo menos un juez de campo será asignado para inspeccionar a los jugadores vivos que permanezcan en el terreno de juego como lo señala la Sección 6.3

6.3. PROCEDIMIENTOS DE REVISION Y SALIDA

6.3.1. Los jugadores eliminados deberán salir inmediatamente del campo de juego por la vía mas directa o bien por la vía asignada por un juez de campo. No tomar la vía de salida más directa o la asignada por el juez de campo, representará un "playin-on" y se impondrá la penalidad apropiada.

6.3.2. Los jugadores vivos al final de una partida deberán presentarse antes de salir ante un juez de campo para ser inspeccionados. Un juez de campo los inspeccionará y si alguno de los jugadores posee un impacto, el juez principal impondrá la penalidad respectiva.

6.3.3. Los jugadores no podrán entrar de nuevo al terreno de juego sin al permiso explícito de un juez de campo.

6.4. FORFEITS

6.4.1. Se considerará forfait a un equipo por las siguientes razones:

6.4.1.1. Un forfait será declarado cuando un equipo se presente tarde para tiempo del pre-juego (cinco (5) minutos), si el equipo se niega a jugar mientras el equipo contrario desee jugar o ya se encuentre a tiempo en su campo de juego. En el caso de que ningún equipo se presente a tiempo en el campo de juego o no deseen ubicarse en su campo de juego, ambos equipos obtendrán un forfait.

6.4.1.1.1. Un equipo que se presente para enfrentarse a otro que se encuentre en forfait será declarado ganador del juego.

6.4.2. La puntuación de un juego en donde exista forfait por parte de un equipo, será de 1-0.

6.5. INTERRUPCION DEL JUEGO

6.5.1. La interrupción de un juego solo ocurrirá en caso de una emergencia, condiciones climáticas peligrosas, otros "actos de dios" o altercaciones del campo de juego.

6.5.2. Solo el juez principal podrá decretar la interrupción del juego.

6.5.3. Todos los jueces de campo deberán notar las posiciones de los jugadores cuando el juego sea interrumpido.

6.5.4. Una vez detenido el juego, los jueces de campo se asegurarán de que los jugadores permanezcan en sus posiciones.

6.5.5. Los jueces se podrán reunir para reconstruir la secuencia de las acciones antes de la interrupción del juego. Deberán revisar a todos los jugadores y eliminar a todos aquellos que hayan sido impactados antes de que el juego fuera interrumpido.

6.5.6. Si hay necesidad de imponer penalidades, estas serán impuestas en el momento. Los jugadores con impactos podrán ser reinsertados en el campo de juego siempre y cuando los jueces de campo determinen a su discreción, que ese jugador ha sido eliminado como resultado directo de alguna(s) acción(es) ilegal(es) de la interrupción del juego.

6.5.7. Una vez solucionado el motivo de la interrupción del juego, el juez principal reiniciará el juego y devolverá a los jugadores vivos a sus respectivas estaciones de equipos.

6.5.8. Se iniciará un tiempo de dos (2) minutos antes de reiniciar el juego como lo especifica la Sección 1.3.1. El tiempo de juego volverá a correr desde el punto donde fue interrumpido.

7. REVISIONES

7.1. CUANDO SE REVISA

7.1.1. Las revisiones se realizarán con el propósito de determinar si una bola ha explotado y marcado a un jugador.

7.1.1.1. Una revisión se realizará cuando un juez observe que un jugador haya estado en línea directa de juego y el juez no pueda ver con claridad desde el lugar donde se encuentra o bien si otro juez se lo exige.

7.1.2. Un juez podrá, pero no está en la obligación de realizar una revisión si un jugador se lo pide.

7.2. NEUTRALIDAD

7.2.1. Un juez, a su discreción, podrá declarar un jugador en neutro.

7.2.2. Los jueces harán todo lo posible para efectuar las revisiones sin llamar a un jugador a neutro.

7.2.3. Ningún portador de bandera será detenido y declarado marcado con el propósito de hacer una revisión.

7.2.4. Cuando un juez llame a un jugador neutro, indicará a los demás jugadores en el campo sobre la neutralidad manteniéndose al lado del jugador, gritando "NEUTRO", colocando los brazos del jugador encima de la cabeza u oscilando los brazos por encima de la cabeza.

7.2.5. Un jugador declarado "neutro" no podrá abandonar su bunker, disparar su marcadora, hacer señales o comunicarse con otros jugadores dentro o fuera del campo de juego.

7.2.6. Un jugador declarado neutro, no podrá ser eliminado por los jugadores del equipo contrario o por los jugadores de su equipo.

7.2.7. El juez podrá mover al jugador declarado neutro o podrá pedirle que exponga más áreas de su cuerpo o equipamiento para la revisión.

7.2.8. Podrán ser eliminados los jugadores que se encuentren bajo revisión y no estén declarados en estado neutro.

8. ELIMINACIONES

8.1. IMPACTOS OBVIOS

8.1.1. Impactos obvios son aquellos impactos que revientan en lugares verificables con facilidad en el cuerpo o en el equipamiento o que el jugador puede sentir. Un juez determinará si un jugador ha sentido el impacto en su cuerpo según su reacción al mismo.

8.1.2. Los jugadores que hayan recibido un impacto obvio DEBERAN SEÑALAR SU ELIMINACIÓN INMEDIATAMENTE GRITANDO "MARCADO" O "FUERA" Y COLOCAR UNA MANO ENCIMA DE SU CABEZA EN EL MOMENTO DE SU ELIMINACION.

8.1.3. Los jugadores eliminados deberán mantener la marcadora por encima de su cabeza y salir del campo de juego por la vía más directa o la indicada por el juez, antes de abandonar el campo de juego el jugador debe colocar la protección de cañón (barrel plug, barrel bag, etc).

8.1.4. Los jugadores con impactos obvios no podrán pedir una revisión, hacerlo significaría seguir jugando.

8.1.5. Los jugadores que estén en movimiento con un impacto obvio, detendrán su movimiento y dejará de jugar.

8.1.6. Los jugadores con impactos obvios en lugares que no sean fácilmente verificables, como por ejemplo la espalda, deberán pedir la revisión inmediatamente a alguno de sus compañeros de equipo, el compañero deberá responder inmediatamente, solo podrá seguir en juego después de esta verificación. Si el jugador está eliminado deberá dejar de jugar inmediatamente, señalar su eliminación y salir del campo siguiendo lo establecido en la Sección 6.3.1.

8.1.6.1. Si no hay un compañero de equipo disponible para hacer la revisión, el jugador deberá llamar inmediatamente a un juez de campo. Si no lo hace, se considerará como seguir jugando (playing-on).

8.2. IMPACTOS NO OBVIOS

8.2.1. Los impactos no obvios son aquellos impactos que petan en lugares del cuerpo o del equipamiento que son difíciles de verificar y no son sentidos por el jugador.

8.2.2. Si un jugador es avisado de un impacto no obvio por un compañero de equipo, este impacto se convertirá en impacto obvio automáticamente.

8.3. OTROS TIPOS DE ELIMINACIONES

8.3.1. Un jugador será eliminado si es impactado (obvio o no obvio) en cualquier parte de su cuerpo o equipamiento por un jugador vivo de su mismo equipo o del equipo contrario.

8.3.1.1. Si un jugador recibe un impacto en cualquier parte de su cuerpo o equipamiento y esta no revienta, el jugador se considerará no eliminado.

8.3.1.2. Si un jugador eliminado impacta a un jugador en juego, la acción no será válida y el jugador en juego podrá continuar.

8.3.1.3. Si un juez no aprecia el momento en que una bola revienta (disparada por el mismo equipo o el equipo contrario) sobre un jugador y al momento de alguna revisión aprecia alguna marca de pintura que pueda ser considerada como impacto, el jugador será eliminado.

8.3.1.4. Si un impacto es considerablemente sólido y del tamaño de una moneda de cien (100) pesos, será considerado como impacto válido.

8.3.1.5. Si dos jugadores de equipos contrarios son impactados simultáneamente, o si el juez no pudiera determinar cual de ellos ha sido impactado primero, los dos jugadores serán eliminados.

8.3.1.6. Ningún jugador podrá continuar jugando con impactos considerados No validos hasta que este sea limpiado por un juez. El juez limpiará los impactos no válidos en el momento de la revisión.

8.3.2. Un jugador será eliminado si alguna parte de su cuerpo o de su equipamiento pasa los límites del campo de juego.

8.3.2.1. Esta eliminación tomará efecto al instante en que salga de los límites del campo de juego.

8.3.3. Los jugadores que sean encontrados con herramientas o equipamiento no válido o ilegal, será eliminado.

8.3.4. Cualquier jugador que se le caiga o que abandone equipamiento a más de un (1) metro y medio (1/2), exceptuando baquetas o pods, será eliminado.

8.3.5. Un jugador será eliminado por conducta no deportiva incluyendo y no limitado:

8.3.5.1. No obedecer las direcciones de un juez de campo,

8.3.5.2. Por moverse sobre un jugador en "neutro",

8.3.5.3. Por evitar de manera deliberada que su marcadora sea medida en crono o evitar que sea revisado por un juez de campo

8.3.5.4. Disparar a un juez,

8.3.5.5. Disparar a: un jugador eliminado, un coach, algún(os) espectador(es) u oficiales de juego,

8.3.5.6. Pedir una revisión de un jugador para poder ubicar la(s) posición(es) de algún(os) integrante(s) del equipo contrario,

8.3.5.7. Abuso verbal o físico hacia algún(os) jugador(es) del equipo contrario, jueces, oficiales de liga, espectadores.

8.3.6. Los jugadores que hagan creer a los integrantes del equipo contrario que está eliminado, incluyendo pero no limitado a decir "marcado" o "fuera", colocar la marcadora por encima de sus hombros o colocando la protección de cañón (barrel bag, barrel plug, etc), será eliminado.

8.3.7. Los jugadores eliminados deberán salir del campo de juego por la vía mas directa o por la vía indicada por el juez de campo.

9. BANDERAS

9.1. PORTADOR DE BANDERA

9.1.1. Los portadores de bandera deberán siempre llevarla en un lugar plenamente visible. El portador de bandera no podrá esconder la bandera.

9.1.2. La bandera podrá ser intercambiada entre los jugadores vivos.

9.1.3. Un portador de bandera que sea eliminado, deberá dejar caer la bandera y abandonar el campo de juego inmediatamente como lo señala la

Sección 6.4.1.

9.1.3.1. Si un portador de bandera en movimiento es eliminado, un juez de campo deberá tomar la bandera y dejarla caer en el lugar donde el jugador fue eliminado.

9.1.3.2. Una bandera en tránsito, ya sea en manos de un juez o bien de un jugador eliminado, podrá ser interceptada por otro jugador en juego de cualquier equipo.

9.2. PONER BANDERA EN DEADBOX

9.2.1. Cuando un jugador pase el límite del DEADBOX de equipo (cualquier equipo), el juez llamará un tiempo fuera. El juez de bandera deberá efectuar la revisión del portador de bandera.

9.2.1.1. Si el portador de bandera es considerado limpio (libre de impactos obvios o no obvios), el GOAL será válido y comenzará a correr el tiempo para la siguiente partida (dos minutos).

9.2.1.2. Si el portador de bandera es considerado impactado (obvio o no obvio), el GOAL será anulado, y habrá una penalidad por continuar jugando (playin-on) como lo señala la Sección 10.2.1. El tiempo no será detenido y se continuará jugando de forma normal.

10. PENALIDADES

10.1. DEFINICIONES

10.1.1. PENALIDAD MENOR (TARJETA AMARILLA) : Una penalidad menor consistirá en que el jugador deje de jugar por 1 Juego DISTINTO AL en desarrollo. Una vez eliminado no puede entrar solo en el siguiente juego. Luego queda liberado de sanción.

10.1.2. PENALIDAD MAYOR (TARJETA NARANJA): Una penalidad mayor consistirá en que el jugador deje de jugar por el resto del partido en transcurso, es decir lo que queda para terminar el juego de doce (12) minutos.

10.1.3. SUSPENSION (TARJETA ROJA): El jugador que sea penalizado con una suspensión, no jugará por lo que reste del Torneo en Curso

10.2. OTRAS INFRACCIONES

10.2.1. JUGAR ELIMINADO (PLAYING-ON)

10.2.1.1. Se considera jugar eliminado (Playing-on) cuando un jugador con impacto actúa como sino estuviera eliminado, incluyendo pero no limitado a: continuar disparando o apuntar a un contrario, continuar en movimiento a menos de que sea para salir del campo de juego por la vía mas directa o a la señalada por un juez, hablar, señalar, comunicarse de cualquier forma ya sea

con un juez, jugador del mismo equipo o del equipo contrario, EXCEPTO PARA DECIR "MARCADO" o "IMPACTADO (o cualquier palabra para ese efecto) SOLO UNA VEZ , impedir el avance de un contrario, obstaculizar un juez de campo para efectuar una revisión, descargar la marcadora (de gas o de pintura), intercambio de equipamiento de cualquier tipo.

10.2.1.1.1. "Spinning" ocurre cuando un jugador recibe un impacto no obvio, lo siente y no pide revisión inmediata a algún juez de campo o compañero. Ocurre durante los tres (3) segundos después de ser impactado.

10.2.1.1.2. "Advancing" ocurre cuando un jugador recibe un impacto obvio, lo siente y no pide revisión inmediata a algún juez de campo o compañero. Ocurre durante los tres (3) segundos después de ser impactado.

10.2.2. WIPING (LIMPIARSE)

10.2.2.1. Se considera "wiping" a la acción deliberada de eliminar (limpiar) pintura del cuerpo o del equipamiento por parte de un jugador.

10.3. DECORO

10.3.1. Equipos, Jugadores y Oficiales de Torneo serán sujeto de acciones disciplinarias por conducta inapropiada tales como y no limitadas a:

10.3.1.1. Vestir o mostrar fotos o palabras ofensivas en el lugar del evento.

10.3.1.2. Cualquier conducta que dañe la imagen del organizador o patrocinante, incluido pero no limitado a: daños a las instalaciones, disparar la marcadora en zonas en las cuales no es requerida la máscara, daño a la propiedad privada, peleas, contacto físico o efectuar actos criminales.

10.4. IMPOSICION DE PENALIDADES

10.4.1. El juez impondrá las penalidades de acuerdo a la siguiente lista:

INFRACCION (Sección)

PENALIDAD AQUÍ SOLO TARJETAS

Volver a entrar al campo después de ser eliminado(6.3.3)

Amarilla

Velocidad encima del límite entre 308fps y 311fps (7.1.3)

Amarilla

Retrasar un juego (10.2.3)

Amarilla

Evitar deliberadamente a un juez (8.3.5.3)

Amarilla

Disparar de mas "overshooting" (8.3.5.5)

Amarilla

Pedir falsas revisiones (8.3.5.6)

Amarilla

Jugar eliminado con "spinning" (10.2.1)

Amarilla

Salida en falso (2.1.5)
Eliminación
Moverse sobre un jugador "neutro" (8.3.5.2)
Eliminación
Salirse de los límites del campo de juego (8.3.2)
Eliminación
Abandono de equipo por mas de un metro y medio (8.3.4)
Eliminación
No obedecer a un juez (8.3.5.1)
Eliminación de no estar activo Amarilla
Limpiarse (10.2.2)
Naranja
Marcadora ilegal (3.3)
Naranja
Herramientas ilegales en el juego (2.1.4 y 8.3.3)
Naranja
Actuar como eliminado (8.3.6)
Naranja
Velocidad encima del límite por 311 fps (5.1.3)
Naranja
Jugar eliminado y avanzar (10.2.1)
Naranja
Jugar eliminado con impacto obvio (8.1)
Naranja
Disparar a los jueces (8.3.5.4)
Naranja
Vestimenta no autorizada (3.1)
Naranja
Abuso verbal (8.3.5.7)
Naranja
Velocidad encima del límite entre 301fps y 308fps (5.1.3)
No Puede Entrar a jugar
Forfeit (6.4)
Perder juego.
Pelear o contacto físico (8.3.5.7)
Roja
Jugar en mas de un equipo (4.2.2)
Roja

Roja

10.4.2. Los jugadores que se encuentren penalizados por marcadoras fuera de los límites de velocidad establecidos, podrán ajustar o intercambiar marcadora(s) antes de volver a entrar en el campo de juego, cumpliendo el reglamento del color de la tarjeta entregada.

10.4.3. Si un jugador eliminado recibe una penalidad (si la eliminación es válida, ver la Sección 8 otro jugador no eliminado de su equipo cumplirá la penalidad.

10.4.3.1. El jugador más cercano al jugador eliminado será el que cumpla la penalidad.

10.4.4. Si un jugador ostenta una penalidad menor y una mayor al mismo tiempo, deberá cumplir la penalidad mayor primero.

10.5. MAXIMO DE PENALIDADES

10.5.1. Un equipo no deberá recibir más de tres (3) penalidades consecutivas. De haber una cuarta penalidad, el resultado será la conclusión inmediata de la partida y la anotación inmediata de un (1) punto por parte del equipo contrario.

<http://ptr-paintball.blogspot.com/2007/12/reglamento-del-xball-torneo-xp-copa-de.html>