

REGLAMENTO

1.- AUTORIDADES DE CAMPO.

1.1.- PERSONAL DE CAMPO.

1.11.- Cada cancha de 3 ó 5 jugadores, deberá contar con un mínimo de 3 jueces de campo

1.12.- Cada cancha de 3 ó 5 jugadores, deberá contar con un juez principal.

1.13.- Cada cancha de 3 ó 5 jugadores, deberá contar como mínimo con un juez de cronógrafo.

1.14.- Solamente los jueces designados para el encuentro podrán aplicar las penalizaciones que dispone el presente reglamento o hacer advertencias sobre lo que ocurra durante el juego.

2.- FUNCIONES, OBLIGACIONES, VESTIMENTA Y PROHIBICIONES DE LAS AUTORIDADES DE CAMPO.

2.01.- Los jueces para el torneo deberán actuar de acuerdo con lo especificado en el Cuadro 1.

2.02.- Todos los jueces deberán estar totalmente familiarizados con las reglamentaciones aquí contenidas y deberán poner su máximo esfuerzo para el mejor cumplimiento de su función de jueces.

2.03.- Todos los jueces deberán cumplir con sus obligaciones y tomar sus decisiones de manera totalmente imparcial. Si se comprobare que un juez falló de manera parcial a favor o en contra de cualquier equipo, será inhibido de competir o arbitrar en cualquier evento por el periodo de 1 año a partir de la fecha de la infracción.

2.04.- Se usarán radios para la comunicación entre jueces.

2.05.- Los jueces de campo y de cronógrafo de campo, deberán usar camisas o chalecos reflectantes que los distinguirán del resto de los jugadores. Los jueces máximos usarán camisas o chalecos reflectantes de color distinto a los utilizados por los jueces de campo o de cronógrafo de campo, de manera tal que indiquen su posición de autoridad dentro de la cancha.

2.06.- Los jueces no podrán brindar información a los equipos referida a la localización de la bandera, terreno, límites de cancha, tiempo, progreso del juego y observaciones personales, ni antes, ni durante, o después del juego excepto que se refieran a aspectos de seguridad.

2.07.- No podrán los jueces por acción u omisión deliberada, develar o encubrir localizaciones o acciones de los jugadores durante el transcurso de los juegos. Los jueces no podrán impedir el progreso del juego.

2.08.- Errores matemáticos o de escritura podrán ser corregidos en cualquier momento anterior al inicio de la próxima ronda de juegos.

2.1- ELECCION DEL LADO DE LA CANCHA.

2.11.- El lado de la cancha será determinado por el primer equipo que llegue completo al punto de concentración. En el evento que los dos equipos llegasen al mismo tiempo al punto de concentración, el juez principal procederá con los capitanes del equipo a sortear del lado de la cancha.

2.2.- INICIO, TERMINO Y DETENCIÓN DEL JUEGO.

2.21.- El juez máximo de la cancha comenzará el juego dando un aviso previo de 10 segundos de forma tal que todos los jugadores de la cancha oigan claramente el aviso. El juez máximo dará el aviso de 10 segundos y pasado ese tiempo sonará un silbato, o cualquier otro elemento sonoro o medio, de manera que cada equipo pueda oír claramente el inicio del juego.

2.22.- El juego terminará cuando el juez máximo de la cancha haga sonar 2 veces el silbato.

2.23.- En caso de una situación de emergencia, o cuando el juez descubra una emergencia solicitará que todos los jueces dejen liberadas sus radios. Los jueces de la cancha detendrán de inmediato todas las acciones de la cancha. El tiempo de juego también será interrumpido mientras dure la situación de emergencia.

3.- ESTRUCTURA DE JUEGO.

3.0.- PUNTUACIÓN.

3.01.- La puntuación para los juegos de 5 hombres será de la siguiente manera:

- 2 puntos por cada jugador eliminado del equipo adversario.
- 1 punto por cada jugador propio no eliminado
- 10 puntos por obtener la captura de la bandera.
- 35 puntos para el equipo que coloque en primer lugar la bandera en la base del adversario.

3.012.- La puntuación para los juegos de 3 hombres será de la siguiente manera:

- 2 puntos por cada jugador eliminado del equipo adversario.
- 1 punto por cada jugador propio no eliminado
- 6 puntos por obtener la captura de la bandera.
- 21 puntos para el equipo que coloque en primer lugar la bandera en la base del adversario.

3.02.- Los puntos serán otorgados al final del juego por el juez máximo.

3.03.- Los puntos por eliminación serán dados al equipo adversario para cada oponente removido de la cancha durante el transcurso del juego. Un jugador puede ser removido de la cancha por cualquier impacto válido, obvio o no obvio, un jugador eliminado por rendición o salida voluntaria de la cancha cuando este reconoce que fue impactado, marcando esto su eliminación, cualquier eliminación errónea por parte de un juez, misma que más tarde sea determinada como acción "no válida", cualquier eliminación por penalización contra un compañero de equipo, inclusive "1 por 1", por colocar su brazo o cualquier parte del cuerpo o piezas de equipo que este vistiendo o usando fuera de los límites de la cancha, conducta anti-deportiva, ocultamiento del brazalete de identificación, o cualquier actitud que de alguna forma indique eliminación, abandono de equipamiento (desplazándose por lo menos a más de 1.50 mts. del referido equipamiento), excepto "Speed Tubes", usados para llevar munición, estar por fuera de los límites de la base al momento de comenzar el partido, o demora al entrar a la cancha después de haber sido llamado por el juez máximo o juez de la cancha.

3.04.- La captura de bandera ocurre cuando un jugador no eliminado, toma físicamente la bandera en un partido.

3.05.- Los puntos por colocación de bandera serán dados cuando un jugador consigue colocar la bandera en la base. Los puntos de colocación de bandera podrán ser dados en conjunto con los puntos de la toma. La puntuación por colocación será dada cuando una bandera es colocada en una base en la que no estaba al comienzo del partido. La colocación de bandera no será puntuada hasta que el jugador que la llevaba no sea chequeado sólo así será considerada oficial. Al momento que el jugador llega con la bandera a la base será revisado por el juez de bandera de la cancha y será el juez el que determinará que el jugador estaba "activo" cuando llegó, entonces anunciará que la bandera fue colocada y el juego terminará.

3.1.- TIEMPO E INICIO DEL JUEGO.

3.11.- Un juego de 3 ó 5 hombres, concluirá cuando ocurran cualquiera de las siguientes situaciones: (i) colocación exitosa de una de las banderas, (ii) eliminación de todos los jugadores de la cancha, o; (iii) 12 minutos después del inicio del juego.

3.12.- Cada equipo deberá dirigirse a la estación de cronógrafo de la cancha en la que jugará por lo menos 12 minutos antes del horario estipulado para el juego.

3.13.- Los jugadores ya medidos deberán permanecer en un área adyacente a la estación de cronógrafo. Esta área será supervisada por un juez u otro oficial del torneo. Los jugadores que ya pasaron por la misma no podrán dejar esa área, excepto para ingresar al campo acompañados por un juez. Los jugadores en esa área no podrán recibir, marcadoras ni herramientas.

3.14.- Los jugadores son responsables de la remoción de las manchas antiguas o por traerlas, ya que el juez de la cancha podría determinar la eliminación del jugador por esa mancha. No se aceptarán reclamos sobre eliminaciones por "impactos antiguos".

3.15.- Los jugadores no podrán llevar herramientas u otros elementos prohibidos dentro de la cancha. La presencia de esos objetos podrá derivar en una penalización y en procedimientos disciplinarios contra el jugador en falta y/o su equipo.

3.16.- Cada jugador recibirá un brazalete de color distinto para cada equipo, el cual deberá usar en su brazo izquierdo.

3.17.- Los jugadores deberán estar dentro de los límites de su base antes del comienzo del juego. Cualquier jugador que este fuera de su base al inicio del juego será eliminado.

3.18.- Cuando los equipos estén ubicados en sus respectivas bases el juez máximo dará el aviso de 10 segundos. Diez segundos después un juez anunciará el inicio del juego, audible para ambos equipos por medio de un toque de silbato.

3.2.- LOS BRAZALETE Y SU USO.

3.21.- Los brazaletes deberán tener por lo menos 5 cm . de ancho y un largo suficiente para rodear la parte superior del brazo y deberán ser confeccionados de forma tal que sean ajustables para quedar fijos.

3.22.- Los brazaletes serán de color contrastante con el atuendo del jugador para que sean fácilmente distinguibles.

3.23.- Los brazaletes deberán ser colocados en el brazo izquierdo.

3.3.- LAS BANDERAS.

3.31.- Las banderas serán de un tamaño mínimo de 45 cm . x 70 cm .

3.4.- LA CANTIDAD DE JUEGOS.

3.41.- La Organización hará las llaves conforme al número de equipos. Para los efectos de la clasificación del 5° al 8° puesto, será considerada la clasificación obtenida en la semifinal. En caso de empate se considerará la puntuación de la etapa clasificatoria, de acuerdo al punto 4.43.

3.42.- Las posiciones de los equipos al final de cada serie de juegos será determinada por la cantidad de puntos obtenidos por los equipos dentro de la misma serie de juegos, sujetos los desempates a lo contenido en el punto 3.43.

3.43.- En caso de empate entre equipos, el desempate será realizado primero por un juego frente a frente, avanzando de posición el vencedor de ese juego. De persistir el empate el desempate se realizará por los puntos de las series anteriores así el equipo con la puntuación más alta avanzará de posición. De continuar persistiendo el empate, el desempate se hará contando los puntos de la serie anterior a estas, avanzando el que obtuviese el mejor puntaje.

De mantenerse el empate, se contarán las penalizaciones de cada equipo en esa serie siendo el que posea menos penalizaciones el equipo que avanzará. De continuar el empate, se contarán las eliminaciones de la serie anterior y de ser necesario se contarán las eliminaciones de las preliminares. En el caso de que los equipos permanezcan empatados, entonces el desempate se efectuará por sorteo.

3.5.- EL SORTEO DE LAS LLAVES.

3.51.- Las llaves serán sorteadas por la organización de la forma más diversificada posible, por ejemplo: La organización no integrará una llave con equipos de una misma región y no habrá llaves con más equipos que otra. En caso de que ocurra esto último, se hará un sorteo.

4.- INFORMACIÓN

4.01.- El organizador proveerá información sobre el torneo, inclusive información referente a inscripción, itinerarios, horarios de los juegos, reunión de capitanes, reglas, información sobre hotelería a cualquier equipo que lo solicite al entrar a la competición.

4.02.- La reunión con los jueces se realizará antes del inicio de la competencia. El motivo de esta reunión será proporcionar a los jueces la oportunidad de responder a consultas referidas a las reglas.

4.03.- La reunión de capitanes se realizará con anterioridad al inicio de la competencia. El objeto de la reunión es proveer a los capitanes de los equipos participantes de la información referente a la organización, administración, reglas no pertenecientes al juego y reglas de gobierno del torneo.

4.04.- Un cuadro completo para la serie preliminar de juegos que contenga a todos los integrantes de cada equipo y los horarios de sus juegos será distribuido durante una reunión y de ahí en adelante colocados en el tablero de puntuación.

4.05.- Todas las canchas de juego, estarán disponibles para su reconocimiento por cualquier equipo comprendido en el evento por lo menos 2 días antes del inicio de las competencias en esos campos. Se exceptúa de lo anterior a los campos inflables instalados en terreno plano.

4.06.- Los equipos podrán examinar las canchas y/o efectuar cualquier otra actividad de preparación para jugar el torneo durante el plazo dispuesto en el párrafo 4.05 anterior. Ningún equipo o participante podrá bajo ningún concepto alterar el campo de juego. Si un equipo es encontrado alterando o marcando la cancha será retirado de la competencia y no podrá participar de ningún evento por 1 año.

4.07.- Solamente las personas autorizadas por el organizador tendrán permiso para filmar, fotografiar o grabar los juegos. En caso de filmación particular deberá también ser autorizada por los equipos en el campo. Los participantes ceden todos los derechos de imagen del torneo a los organizadores.

4.08.- Finalizados los juegos, el organizador se compromete a conservar un archivo todas las actas levantadas por un plazo de 30 días.

5.- EQUIPAMIENTO

5.0.- LA VESTIMENTA.

5.01.- Cada jugador podrá utilizar debajo del uniforme una muda de ropa, la que deberá adecuarse al clima. Esta ropa podrá ser un short o bermuda y una camiseta de manga larga o corta.

5.02.- Cada jugador podrá vestir solamente un pantalón y una chaqueta o camisa de manga larga, ya sea abotonada o buzo, los colores de la ropa no deberán ser semejantes a los de los brazaletes, banderas o la vestimenta del juez del juego. No serán aceptadas las máscaras de color que pudieran confundirse con las de los jueces, las que podrán ser Rosas o Amarillas.

5.03.- Los jugadores deberán usar pantalones, chaquetas o camisas de su talla. No podrán usar prendas demasiado holgadas. Si un juez determina que la ropa de un jugador es de un tamaño mucho mayor que el que le corresponde, podrá exigir un nuevo uniforme o que se realicen ajustes temporarios con cinta adhesiva, alfileres, etc.

5.04.- Los jugadores no podrán usar chaquetas o pantalones confeccionados en materiales altamente absorbentes como toalla, o de material muy acolchado o impermeable, como nylon, etc. Si un jugador fuera encontrado usando tales materiales se le solicitará que obtenga y vista ropas adecuadas.

5.05.- Los jugadores pueden vestir un par de guantes con o sin dedos. Los guantes pueden ser acolchados.

5.06.- Los jugadores pueden usar protector de cuello de nylon o neopreno, deberá ser de una sola vuelta. Las protecciones de cabeza o cuello no pueden pasar los 3 cm . por debajo de la línea del cuello.

5.1.- LOS EQUIPOS DE PROTECCIÓN Y SEGURIDAD.

5.11.- Los jugadores deberán usar máscaras y antiparras especialmente fabricadas para paintball, en buen estado y sin lentes dañados.

5.12.- Los jugadores deben usar máscaras de protección de rostro sin modificaciones sobre el modelo de fábrica.

5.13.- Los jugadores deberán usar protección de orejas que deberá ser parte integrante de la máscara y originales de fábrica para ese modelo.

5.14.- Los jugadores podrán usar protección de antebrazo y codo, siempre y cuando no sea alterada su forma original de fábrica, podrán ser usadas tanto sobre como por debajo de la ropa.

5.15.- Los jugadores podrán usar protección de tibias y rodillas, siempre y cuando no sea alterada su forma original de fábrica.

5.16.- Los jugadores de sexo masculino podrán usar tazas de protección genital y los de sexo femenino podrán usar protección en los senos.

5.2.- LAS MARCADORAS.

5.21.- Los jugadores podrán usar una sola marcadora calibre 0.68, pump o semi-automática, que conste de un solo cañón y un solo gatillo. Una marcadora capaz de disparar en automático deberá tener posibilidad de anular ese modo de disparo, de modo tal que un jugador no pueda fácilmente cambiarla a esa modalidad de disparo durante el juego y de manera de que dicha modificación sea fácilmente visible para los jueces.

5.22.- Todas las marcadoras que posean ajuste de velocidad externo, deben ser modificadas de manera tal que el ajustador de velocidad no sea fácilmente accesible durante el juego. Dependiendo del fabricante o modelo algunas requerirán "Beaver Tail", trabas de competición o múltiples trabas de competición de modo que no puedan ser ajustadas sin herramientas, tenga o no gas la marcadora.

5.23.- Las marcadoras pumps, semi-automáticas, super-semis o con "auto-response", siempre que no sean automáticas o de ráfagas de tres o más disparos, estarán permitidas. Todas las marcadoras estarán sujetas a inspección en cualquier momento durante y hasta 3 días después del torneo, cuando una marcadora retirada para inspección durante el torneo en que fue usada, viole las reglas del párrafo 5.2, el equipo del jugador perderá todos los puntos acumulados y no podrán seguir participando del torneo.

5.24.- Los cañones de las marcadoras podrán tener agujeros, cortes, rifleados, pero no podrán tener silenciador, aún siendo parte integrante del cañón original de fábrica. Solamente se permite tener un cañón en la cancha.

5.25.- Los cargadores podrán usar fuerza de gravedad, sistemas mecánicos o electrónicos.

5.26.- Los jugadores podrán usar el cilindro de gas o aire en el cinturón (remoto). La manguera del remoto podrá ser usada por encima o por debajo de la ropa.

5.27.- No se permiten cubiertas en los cargadores ("Loaders Covers"). Si se encuentra autorizadas las cubiertas de los tanques.

5.28.- Los "Barrel Sox" son de uso obligatorio permanente excepto durante los juegos y en la línea de tiro al blanco. No serán aceptados "Barrel Plugs", "Squeeges", o "Barrel Sox" improvisados.

5.3.- OTROS EQUIPAMIENTOS PERMITIDOS.

5.31.- Los jugadores podrán llevar cualquier número de porta cargadores, envases de munición o loaders.

5.32.- Las ropas y los porta cargadores no podrán ser contruidos de manera tal que constituyan "acolchados", los cinturones podrán tener neopreno, no así los porta cargadores.

5.33.- Los jugadores podrán llevar cilindros de gas o aire extra.

5.4.- EQUIPAMIENTO PROHIBIDO.

5.41.- Estos son, dispositivos de escucha, dispositivos de comunicación cualquier dispositivo de vigilancia electrónica, dispositivos incendiarios o que produzcan humo y bolas de pintura cuya cubierta o relleno haya sido alterado o aumentado de alguna forma.

5.42.- La organización se reserva el derecho de vetar el uso de bolas que no respeten los reglamentos de seguridad exigidos. Bolas alteradas, congeladas, endurecidas o de color rojo no serán aceptadas.

5.43.- La utilización de radios en la misma frecuencia de los jueces, por parte de los jugadores o acompañantes fuera de la cancha conllevará la penalización de 50 puntos para el equipo involucrado.

5.44.- Cualquier cosa no especificada en las secciones 5.01 a 5.3., aún como permitida, podrá ser prohibida, a menos que el juez máximo la permita específicamente.

5.5.- CAMBIOS DE EQUIPAMIENTO.

5.51.- Los jugadores activos podrán intercambiar equipamiento.

5.52.- El jugador eliminado deberá abandonar el campo con todo el equipamiento que portaba en el momento de su eliminación.

5.53.- Los jugadores deberán llevar consigo toda la munición y gas o aire que usarán durante el juego.

6.- DE LOS EQUIPOS

6.0.- INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS.

6.01.- Los equipos de 5 hombres podrán tener hasta 7 jugadores inscritos, pero solo podrán llevar a la cancha un máximo de 5 jugadores en cada juego. Los equipos de 3 hombres podrán tener hasta 5 jugadores inscritos, pero solo podrán llevar a la cancha un máximo de 3 jugadores en cada juego.

6.02.- Ningún jugador podrá aparecer en más de una lista de registro de equipo, y tampoco inscrito en más de una categoría.

6.03.- Solo podrán registrarse para el torneo luego de haber realizado el pago de la inscripción al mismo.

6.04.- Todos los equipos deberán entregar un registro completo con la individualización de sus jugadores.

6.05.- Está prohibida la inscripción y participación en los torneos de equipos cuyos integrantes hubiesen estado involucrados en agresiones verbales o físicas a cualquier persona durante eventos de Paintball de cualquier naturaleza durante los últimos 12 meses.

6.06.- Un jugador podrá jugar en reiterados torneos de una misma categoría sin problemas. Si en un torneo posterior un jugador desea jugar en una categoría superior podrá hacerlo, pero no podrá jugar nuevamente en la categoría inferior previa, durante el resto del año.

6.1.- VALORES DE INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS.

6.12.- Los valores de inscripción de los equipos serán determinados por los organizadores del evento.

7.- CRONOGRAFO

7.0.- CHEQUEO DE CRONOGRAFO DURANTE EL JUEGO.

7.01.- El chequeo de cronógrafo de cancha se realizará en cualquier momento a criterio del juez, con el fin de determinar si la velocidad de la marcadora se encuentra por encima de los límites permitidos. Los jueces deberán utilizar el cronógrafo de cancha de la forma que menos interfiera con los juegos.

7.02.- Los jugadores con marcadoras chequeadas por el cronógrafo de cancha durante el juego a 310 fps (pies por segundo) o menos, (uno, dos o tres, disparos según directivas del juez de cancha) podrán continuar con el juego. La marcadora podrá ser chequeada con el cronógrafo al fin del juego y podrán ser aplicadas penalizaciones si la marcadora estuviese por encima del límite.

7.03.- Las marcadoras que cronometrada por encima del límite de 310 fps (pies por segundo), serán retiradas por el juez, y el jugador será eliminado del juego. Las marcadoras podrán ser chequeadas en cronógrafo una vez concluido el juego y se aplicarán puntos de penalización sobre la (s) marcadora (s) que estuviesen por encima del límite.

7.04.- Los jugadores que sean detectados manipulando sus marcadoras durante el desarrollo del juego, con excepción de limpiar pintura del cañón o cambiando cilindros de Co2 o aire, serán inmediatamente removidos de la cancha.

7.1.- CHEQUEO DE CRONOGRAFO AL FINAL DE JUEGO.

7.11.- Todos los jugadores deberán chequear sus marcadoras en el cronógrafo al final del juego, aunque hubiesen sido eliminados.

7.12.- Los jugadores no deberán descargar, o desmontar sus marcadoras antes del chequeo de cronógrafo de fin de juego

7.13.- Solamente cronógrafos del tipo radar serán utilizados para chequeos de cronógrafo oficiales del juego.

7.14.- Cada cancha tendrá designados cronógrafos sustitutos en casos de mal funcionamiento.

7.15.- El juez podrá solicitar la marcadora del jugador para chequear los siguientes ítems.

- Presencia de material extraño en el cañón, tubo alimentador o cargador.
- Estado de los tornillos, cañón, cilindro u otras partes de la marcadora que pudieran aumentar o disminuir la velocidad.
- Presencia de válvulas o cámaras de expansión que pudiera ser abiertas o cerradas; todas las válvulas serán colocadas en posición de abertura total.
- Presencia de ajustadores de velocidad externos que no estén cubiertos o fijos.
- Cualquier otro dispositivo, parte o pieza que pueda permitir al jugador aumentar la velocidad de su marcadora en la cancha sin auxilio de herramientas.

7.16.- Los jugadores cuyas marcadoras pasen la inspección, irán al chequeo de cronógrafo y el juez de cronógrafo podrá chequear la marcadora en la velocidad máxima que usará efectivamente en el juego. El juez de cronógrafo solicitará tres disparos fuera y tres disparos dentro del cronógrafo.

7.17.- Si el jugador estuviese llevando más de un cilindro a la cancha, el juez de cronógrafo podrá solicitar chequear la marcadora con ambos cilindros.

7.18.- Cualquier jugador cuya marcadora sea cronometrada a 300 fps. o menos será eximido de penalización.

7.19.- Cualquier jugador cuya marcadora esté disparando por encima del límite y por debajo de 310 fps. deberá tener opción a más de tres disparos. Si en el segundo chequeo la marcadora continúa disparando por encima del límite, la penalización será aplicada en la medida de la secuencia más alta. Si la segunda secuencia marca un promedio de 300 fps. o menor, el jugador será eximido de penalización.

7.20.- Excepto por el ejercicio de la opción especificada en el punto 7.19, el equipo de cualquier jugador chequeado en cronógrafo una vez concluido el juego cuya marcadora esté disparando por encima del límite de un promedio de menos de 310 fps. recibirá una penalización de cinco puntos en el juego.

7.21.- El equipo de cualquier jugador que, una vez concluido el juego, su marcadora esté disparando por encima del promedio de 310 fps. recibirá una penalización igual a diez puntos más dos puntos por cada fps a partir de los 300 pies por segundo, si la velocidad excede el promedio de 310 fps, hasta un máximo de cincuenta puntos.

7.22.- Si un jugador se rehúsa al chequeo de cronógrafo a solicitud del juez, el equipo será penalizado con cincuenta puntos.

7.23.- El jugador que estuviere con la traba de velocidad de la marcadora suelta será eliminado y sufrirá una penalidad de 50 puntos perdiendo la oportunidad de cronografiar la marcadora.

7.24.- Los equipos pueden recibir penalización por cada jugador chequeado en cronógrafo.

7.25.- Jugadores en juego con Max Flow o otro mecanismo de velocidad sin traba serán eliminados y recibirán una penalidad de 50 puntos sin derecho a cronógrafo.

8.- PROCEDIMIENTOS DEL JUEGO

8.0.- TIEMPO DE JUEGO Y FINALIZACIÓN.

8.01.- Cuando el tiempo de juego hubiese expirado o el juez de bandera declara que la colocación de bandera fue completa, el juez máximo comunicará a todos los jueces "Final de juego", de acuerdo con lo previsto en el punto 2.22 de este conjunto de reglas, y esto será válido para todos los jugadores activos.

8.02.- El tiempo oficial de juego deberá ser controlado por el juez máximo o por un juez de campo designado por éste, pero en ningún evento el tiempo oficial de juego podrá ser controlado por el juez de bandera. Cuando en un evento el juego deba ser interrumpido por una emergencia médica o cualquier otra causa, el juez máximo o el juez por éste designado para marcar el tiempo de juego controlará el tiempo de interrupción. El juez máximo reiniciará el juego y el tiempo comenzará con un aviso de diez segundos seguido de la señal de inicio conforme a lo especificado en el punto 2.21 de este conjunto de reglas. El tiempo comenzará a ser contado a partir de su reinicio.

8.1.- PROCEDIMIENTO DE SALIDA DEL JUEGO.

8.11.- Los jugadores que fuesen eliminados deberán abandonar la cancha por el camino más corto conforme a lo indicado por el juez de campo inmediatamente después de su eliminación. El jugador que tomase el camino que no sea el más directo, o que intente ocultar al otro equipo su eliminación, o el jugador que se negase a aceptar la indicación del juez acerca de la dirección a seguir para abandonar el campo, recibirá las penalizaciones correspondientes.

8.12.- Todos los jugadores activos al final del juego deben presentarse ante el juez de campo en la puerta de salida para inspección. Allí el juez revisará a los jugadores para chequear impactos, y si se le encontrasen impactos el juez máximo será notificado y aplicará las penalizaciones correspondientes.

8.13.- Los jugadores no podrán reingresar a la cancha sin autorización de un juez de campo.

8.14.- Los jugadores que no salieren de la cancha inmediatamente o por el camino más corto, será penalizados con 1 por 1.

8.2.- PROCEDIMIENTO DE FIN DE JUEGO.

8.21.- Los juegos terminarán de acuerdo con lo previsto en el punto 2.22 de este reglamento, mediante la colocación de bandera, eliminación de todos los jugadores o expiración del tiempo.

8.22.- Al menos un juez de campo será designado para inspeccionar jugadores activos saliendo de la cancha por el punto designado al final del juego.

8.3.- NO COMPARECENCIA.

8.31.- Se declarará la no comparecencia para cada juego en que un equipo no concurra a reportarse en el momento previsto para su concentración previa al juego, no llegue a tiempo para el crono previo o se niegue a entrar en la cancha a partir del momento en que su oponente esté dispuesto a entrar a jugar a la cancha. En caso de que ninguno de los dos equipos concurren al juego, o ambos desistan de entrar a la cancha, se considerará la incomparecencia para ambos.

8.32.- Cualquier equipo que haya sido convocado para oponerse a otro equipo y éste no concurra recibirá cuarenta y ocho punto o el promedio de todos los puntos obtenidos en la serie, de los dos, el mayor; a no ser que ambos equipos estén ausentes en el juego. En ese caso ambos recibirán cero puntos.

8.33.- Una vez que una incomparecencia sea declarada, el equipo ausente no será reubicado y mantendrá su ubicación, excepto que la razón por la cual perdiera el juego haya sido ajena al control del equipo, tal como transporte o atrasos debido al clima.

8.4.- INTERRUPCIÓN DE LOS JUEGOS.

8.41.- La interrupción de los juegos ocurrirá en caso de emergencia, condiciones climáticas peligrosas, o algún otro hecho fortuito o alteración física de la cancha de juego.

8.42.- Solamente el juez máximo podrá declarar interrumpido el juego.

8.43.- Todos los jueces de campo tomarán nota de la posición de los jugadores en el momento de la interrupción del juego. Una vez que el juego fue detenido, los jueces de campo verificarán que los jugadores permanezcan en sus lugares. Los jueces chequearán a todos los jugadores y removerán a cualquier jugador que haya sido eliminado antes de la interrupción del juego. Los jueces irán a deliberar para evaluar la secuencia de eventos previos a la interrupción del juego. Se hubiera penalizaciones serán dadas en ese mismo momento. Los jugadores impactados podrán ser reintegrados al juego si los jueces determinasen que el jugador había sido eliminado como consecuencia directa de las acciones ilegales que llevaron a la paralización del juego. Una vez resuelta la situación que motivó la interrupción del juego, y que todos los jugadores activos y banderas estén colocados en las posiciones correctas de acuerdo con los jueces, el juez máximo reiniciará el juego de acuerdo con el procedimiento del punto 2.21 de este reglamento.

9.- SOBRE EL PAINTCHECK

9.0.- CUANDO CORRESPONDE.

9.01.- Los paintchecks serán ejecutados por los jueces con el objeto de determinar si una bola impactó y marcó a un jugador.

9.02.- Los paintchecks son realizados por un juez cuando éste observara a un jugador limpiándose un impacto, o cuando un disparo se haya dirigido al área en que se encontraba un jugador que no podía ser observado directamente por el juez, cuando el punto donde la bola debería haber impactado no es visible para el juez, o cuando otro juez indique que debe hacerse.

9.03.- Los jueces podrán realizar paintchecks, ante la solicitud de un jugador, pero no está obligado a ello.

9.1.- NEUTRALIZACIÓN.

9.11.- Los jueces deberán cuidar de hacer los paintchecks sin neutralizar al jugador. Igualmente con aplicación de su criterio podrá declarar neutro a un jugador.

9.12.- Ningún jugador que esté llevando la bandera podrá ser detenido y declarado neutro con el propósito de efectuar un paintcheck.

9.13.- Cuando un juez declare neutro a un jugador deberá informar de esto a todos los jugadores de la cancha, parándose junto al jugador y gritando "Neutro" a viva voz, al tiempo que levanta sus brazos por sobre la cabeza del jugador.

9.14.- Un jugador deberá declarar neutro a un jugador toda vez, toda vez que sus acciones como juez impidan o interfieran, con el desarrollo de la participación de ese jugador en ese juego.

9.15.- Un jugador declarado neutro no podrá ser eliminado del juego o movido de su posición, ni por su equipo ni por su oponente mientras permanezca en estado de neutralidad.

9.16.- Un juez podrá mover el equipamiento de un jugador neutro, y/o pedirle que exponga áreas adicionales de si para chequear.

9.17.- Los jugadores no declarados neutros podrán ser eliminados mientras estuviesen siendo chequeados.

9.2.- PORTADOR DE BANDERA.

9.21.- Cuando el jugador que lleva la bandera ingresa a la estación de bandera, el juez sonará el silbato una vez, el jugador que porta la bandera será declarado inmediatamente neutro, y el resto de los jugadores deberán mantener sus posiciones.

9.22.- El jugador que portaba la bandera será sujeto a paintcheck inmediatamente después de haber sido declarado neutro.

9.23.- Si el portador de bandera estuviese limpio, el juez de la bandera declarará "Final de Juego" al juez máximo el que entonces anunciará el término del juego de acuerdo a lo especificado en el punto 2.22 de este reglamento.

10.- SOBRE LAS ELIMINACIONES

10.0.- ELIMINACIÓN POR DISPAROS OBVIOS.

10.01.- Disparos obvios son aquellos, cuyo impacto y rotura son fácilmente observables en el cuerpo o en el equipamiento del jugador que lo recibió. Un juez determinará si un jugador ocultó ser impactado.

10.02.- Los jugadores que fueran impactados en lugares obvios deberán indicar de inmediato su eliminación levantando su mano por sobre su cabeza.

10.03.- Esos jugadores deberán recoger su equipamiento, colocar su Barrel Plug y seguro y llevar su marcadora por encima de su cabeza, saliendo inmediatamente de la cancha por el camino más corto, conforme a las instrucciones del juez de campo.

10.04.- Los jugadores impactados en lugares obvios que son fácilmente verificables por sí mismos no pueden pedir paintcheck, ya que pedir un paintcheck en tal circunstancia equivaldría a seguir en juego.

10.05.- Los jugadores que se encontrasen en movimiento en el momento de recibir un impacto en lugar obvio y fácilmente verificable, deberá dirigirse para el sector del oponente y parar.

10.06.- Los jugadores con impactos obvios en áreas que no son fácilmente verificables, como por ejemplo su espalda, no podrán continuar jugando y deberán llamar a un compañero de equipo para que verifique si la bola rompió o no y así indicarle al jugador su eliminación. El compañero debe responder de inmediato al llamado y si el jugador impactado estuviese eliminado debe indicar su eliminación y abandonar el campo de acuerdo al punto 10.0 de este reglamento.

Si no pide ayuda o no recibe inmediata respuesta, estará incurriendo en continuar jugando después de haber sido eliminado. Si no hubiese ningún compañero disponible para efectuar la verificación, el jugador podrá continuar en juego, pero debe pedir de inmediato un paintcheck sobre sí mismo a algún juez del campo. La falta de este pedido se considerará como si el jugador continuase jugando después de su eliminación.

10.1.- ELIMINACIÓN POR IMPACTOS NO OBVIOS.

10.11.- Son aquellos cuyos impactos y roturas en el jugador o su equipamiento que ocurren en áreas no fácilmente observables y que los jugadores que lo recibieron no han notado lo sucedido.

10.12.- Los jugadores con impactos no obvios serán eliminados pero no penalizados.

10.13.- Si un jugador con un impacto no obvio, advierte por sus propias acciones o por aviso de un compañero de equipo que está válidamente impactado, el impacto pasará a ser considerado como obvio.

10.2.- ELIMINACIÓN.

10.21.- Un jugador será eliminado si un disparo de un jugador activo, ya sea este propio o contrario, impactase en cualquier equipamiento que el jugador esté cargando o vistiendo y la bola se rompiese en el lugar del impacto. Si la bola rebota en cualquier objeto que el jugador este llevando o vistiendo sin dejar marca alguna, el jugador no estará eliminado. Si un jugador es impactado y marcado por una bola de Paintball disparada por un jugador eliminado del equipo contrario el jugador no será considerado eliminado. Si una bola de Paintball impactase primero contra un objeto y se rompiese contra este objeto, antes de marcar al jugador o cualquier objeto que el esté usando, vistiendo o llevando consigo, este jugador no estará eliminado. Si un juez no vio que una bola disparada por un jugador activo del equipo adversario o propio, impactase contra otro objeto pero el jugador esta marcado, en él o en algún objeto que porte, de modo de que esta marca tenga el aspecto de un impacto, ese jugador será eliminado por el juez. Generalmente si una marca de pintura es razonablemente consistente y al menos del tamaño de una moneda de \$100, el impacto se considerará válido. Si dos jugadores adversarios son impactados y marcados, de acuerdo a lo estipulado en el punto 10.21, de forma simultanea, o los jueces no pueden determinar quien fue impactado primero, ambos jugadores serán eliminados. Los jueces limpiarán las marcas de los impactos no válidos cuando sea inspeccionados por este. Ningún jugador tendrá autorización para continuar jugando con un impacto no válido hasta que este sea limpiado por el juez.

10.22.- Los jugadores serán eliminados si cualquier parte de su cuerpo, o cualquier objeto que el jugador este usando o cargando estuviese fuera de los límites de la cancha. La eliminación ocurrirá inmediatamente después de detectada la falta.

10.23.- Los jugadores serán eliminados si no estuviesen usando el brazalete que les fue entregado antes del inicio del juego o si no estuviese perfectamente colocado en su brazo izquierdo. La responsabilidad de la correcta colocación del brazalete será de cada jugador.

10.24.- El jugador que fuese encontrado con herramientas u otro equipo prohibido dentro de la cancha, o aquellos que fuesen sorprendidos manipulando sus marcadoras en violación al punto 7.04 serán inmediatamente eliminados del juego y penalizados.

10.25.- Los jugadores que se desprendan de cualquier pieza de ropa o equipo que tuvieran al ingresar al campo a más de 1,50 mts. de distancia de su posición (excepto squeegees, speed tubes o pods) serán de inmediato eliminados.

10.26.- El jugador (es) que: (i) tuviesen conducta antideportiva, (ii) desobedezcan las instrucciones del juez con respecto a un jugador neutro, (iii) eviten a un juez de modo tal que impidan a éste cronometrar su marcadora, o eliminarlo del juego, (iv) disparen a un juez deliberadamente, (v) disparen excesivamente a un jugador una vez que el juez hubiese decretado su eliminación, (vi) pida paintchecks de modo de distraer al juez de revisar a sus compañeros de equipo, (vii) utilice al juez para detectar jugadores contrarios, o; (viii) cometa abuso verbal contra el juez o jugadores adversarios, será eliminado del juego.

10.27.- Los jugadores cuya actitud haga suponer a cualquier contrincante que estaba eliminado, será eliminado, inclusive aquellos que se declaran como eliminados o impactados, escondan el brazalete, levanten su mano por encima de su cabeza, coloque su marcadora por encima de su hombro, coloque objetos en el cañón, levanten su marcadora a la vista del adversario, o circulen junto a un grupo de jugadores eliminados, serán eliminados.

10.28.- Los jugadores cuyas marcadoras disparen en la cancha por encima de los 310 fps, serán eliminados conforme a lo previsto en el punto 7.03 de este reglamento.

10.29.- Los jugadores pueden ser eliminados de acuerdo a penalizaciones aplicadas por un juez por violaciones cometidas por sus compañeros de equipo de acuerdo a lo contenido en este reglamento.

10.30.- Los jugadores eliminados deben devolver sus brazaletes al juez más próximo, y abandonar la cancha de inmediato conforme a lo indicado por el juez.

11.- BANDERAS

11.0.- PORTADORES DE BANDERA.

11.01.- Los jugadores que llevan la bandera deberán hacerlo con ésta a la vista. Los jugadores no podrán esconderla ni ocultarla de forma alguna.

11.02.- La bandera sólo podrá ser pasada entre jugadores activos.

11.03.- Si el jugador que se encontraba en posesión de la bandera es eliminado deberá permanecer en la cancha sosteniendo la bandera a la altura de sus ojos, hasta que la bandera sea recogida por un jugador activo de su propio equipo.

11.1.- POSICIONAMIENTO DE LA BANDERA.

11.11.- Cuando un jugador ingresa al área de la base de su adversario con la bandera, el juez deberá de inmediato pedir interrupción del tiempo, y registra el momento de la interrupción. En ese momento chequeará al portador de la bandera.

11.12.- Si se descubre que el portador de la bandera estaba impactado cuando ingreso a la base contraria el juez de bandera solicitará a otro juez que reposicione la bandera.

11.13.- Si al ser chequeado se revela que el jugador que ingreso a la base con la bandera no tiene impactos, entonces la colocación de banderas fue exitosa y se decreta el fin del juego.

12.- PENALIZACIONES

12.0.- PENALIZACIONES POR CONTINUAR JUGANDO.

12.01.- Continuar jugando significa que un jugador continua en el juego después de haber sido eliminado. Continuar jugando incluye, pero no se encuentra limitado a: (i) el continuar disparando, (ii) llamar la atención del adversario de alguna forma, (iii) continuar moviéndose, con excepción de que estuviese abandonando la cancha por el camino más corto por indicación del juez, (iv) hablar, gesticular, o comunicarse de alguna forma, ya sea con un juez, compañeros de equipo o adversarios, (v) impedir acciones del equipo adversario o de un árbitro, (vi) estorbar a un arbitro para que haga un chequeo, y; (vii) entregar gas, marcadoras o bolas a algún compañero de equipo.

12.02.- La penalización por continuar jugando es la remoción de un compañero de equipo de manera "uno a uno" , a no ser que a criterio del juez esta jugada tenga influencia material importante en el desarrollo del encuentro dando al equipo que realizó la falta, una ventaja importante, en tal caso la remoción será "dos por uno" .

12.1.- PENALIZACIONES POR LIMPIARSE.

12.11.- Se define limpiar como el acto deliberado de un jugador, de quitarse una mancha de pintura para evitar la eliminación o la llamada del juez.

12.12.- Limpiarse se penalizará con el retiro inmediato del jugador de la cancha y el simultáneo retiro de 3 jugadores más de su equipo.

12.2.- PENALIZACIONES POR HACER TRENCITO.

12.21.- Se entiende por trencito en la acción en que varios jugadores se desplacen alineados de modo tal que al ser eliminado el jugador del frente, impida o evite la eliminación inmediata de los otros jugadores que se mueven detrás de ellos.

12.22.- Está terminantemente prohibido el "Trencito" y la penalización será la eliminación de todos los jugadores que formen parte del "Tren", y la aplicación de "tres por uno" para cada jugador del "Tren", observándose la aplicación de lo contenido en el punto 12.53 de este reglamento.

12.3.- PENALIZACIONES POR INTERFERENCIAS.

12.31.- Los espectadores pueden observar los juegos y las actividades de la cancha, pero les está terminantemente prohibido: (i) dar instrucciones a los jugadores dentro de la cancha, (ii) hacer comentarios acerca del juego de forma tal que pudiesen ser escuchados por los jugadores en la cancha, (iii) tener marcadoras en su poder, (iv) interferir de cualquier forma con el desarrollo del juego, o; (v) practicar cualquier acto hostil de contacto físico o verbal contra cualquier persona durante el torneo.

12.32.- Los miembros de los equipos o amigos de los equipos que estuviesen compitiendo que interfieran en el curso de un juego de su equipo, harán que se elimine a tres jugadores de este equipo del campo.

12.4.- CAUSALES DE PENALIZACION.

12.41.- Los jueces deben aplicar las penalizaciones por continuar jugando o limpiarse.

12.42.- Solamente los jueces máximos pueden dar penalizaciones que quiten puntos ganados en la cancha.

12.43.- Los jueces deberán advertir las siguientes infracciones:

Primera falta, por no observar aviso de neutro.

Primera falta, por abuso en el pedido de paintchecks.

Primera falta, por uso de lenguaje impropio.

Primera falta, al portador de bandera por no devolver la bandera capturada lo más rápido posible a su base.

12.5.- PENALIZACIONES ADICIONALES.

12.51.- El juez máximo podrá dar penalidades adicionales de "uno por uno" durante el juego, o penalizaciones sucesivas de 10 puntos fuera de la cancha para las siguientes infracciones:

Toda vez que un jugador no obedezca las instrucciones del juez, inclusive la instrucción de dejar la cancha por el camino más corto al ser eliminado.

12.51 bis (A).- Se aplicará la penalización de remoción de 3 jugadores, para las interferencias previstas en los puntos 12.31 y 12.32.

12.51 bis (B).- Se aplicará una penalización de 50 puntos al equipo cuyos acompañantes o jugadores fuera de la cancha estén utilizando equipos de radio en la misma frecuencia que los jueces.

12.51 bis (C).- Se aplicará la penalización de remoción de 1 jugador cuando el jugador eliminado no salga inmediatamente de la cancha o no opte por el camino más rápido.

12.52.- Si se dio una penalización, que derive en la remoción del último jugador de un equipo, el otro equipo recibirá la colocación de bandera automáticamente.

12.53.- Aplicar "uno por uno", "dos por uno" y "tres por uno", cuando ningún jugador activo quede en la cancha, derivará en los siguientes puntajes de penalización para el equipo que cometa la falta:

12 puntos de penalización en lugar de "uno por uno";

18 puntos de penalización en lugar de "dos por uno";

24 puntos de penalización en lugar de "tres por uno";

12.54.- Un jugador tendrá prohibido jugar en un equipo si su nombre estuviese en el registro de otro equipo, en caso de que ocurra será sancionado como inconcurrencia para los dos equipos en que este registrado.

12.55.- Cualquier equipo que "arregle" con su oponente para manipular los puntajes será descalificado, y todos los miembros del equipo infractor serán suspendidos de los eventos por un año.

12.56.- El jugador que se levante o quite la máscara dentro de la cancha será eliminado y recibirá una penalización de 20 puntos.

12.57.- El uso de “Barrel Sox” o “Condon Barrel” es obligatorio siempre que los jugadores no estuviesen jugando. La falta de colocación del “Barrel Sox” o “Condon Barrel” será penalizada con 10 puntos.

12.58.- El jugador que transite con su marcadora a la vista en las dependencias del parque (excepto en la cancha destinada al juego) recibirá una penalización de 20 puntos. Por estar realizando un torneo en un espacio público con gran circulación de público, este punto será particularmente observado, existiendo la posibilidad de aplicar penalizaciones después de terminado el torneo, pudiendo así modificar el resultado final.

13.- MISCELANEOS

13.0.- NORMAS DE DECORO.

13.01.- Los equipos y jugadores inscritos en un evento no deberán vestir o exhibir palabras o logos ofensivos al lugar del torneo.

13.02.- Los equipos y jugadores inscritos en un evento, deben evitar verse envueltos en conductas que puedan derivar en la desacreditación del deporte, al promotor del torneo, o cualquier patrocinador, considérese acciones tales como, daños al hotel o propiedad pública o privada, disparar marcadoras en áreas en las que no sean habilitadas para tal fin y no sea obligatorio el uso de máscara, participar en riñas excepto en defensa propia o a otro de una agresión no provocada, o cometiendo actos delictivos.

13.03.- Los equipos y jugadores inscritos en un evento, tienen terminantemente prohibido ingerir bebidas alcohólicas previo al evento y durante el, hacer uso de sustancias psicotrópicas, manipular o portar armas de fuego, cortantes o contundentes en las dependencias del evento o adyacencias.

13.04.- Cualquier persona o equipo que no observase estas reglas y reglamentos de este párrafo 13.0, tendrá prohibido participar en los eventos por el periodo de un año a contar de la infracción.

13.1.- DEL MANTENIMIENTO Y LIMPIEZA.

13.11.- Todos los equipos deberán observar las reglas y reglamentos administrativos dispuestos por el promotor del torneo en concordancia con este reglamento.

13.12.- Todos los equipos deberán vigilar y disponer de todo residuo generado en las áreas de estacionamiento, áreas para jugadores y sus adyacencias.

13.13.- Cualquier equipo que no observe las reglas contenidas en esta sección, estará sujeto al pago de una multa fijada por el organizador del evento, y el equipo tendrá prohibido competir en cualquier evento en tanto la multa no se encuentre íntegramente pagada.