

Reglement Referee (REF)

- 1. Vorwort**
- 2. Präambel/Schiedsrichter REF**
- 3. REF-Ausbildung und Einsatzplanung**
- 4. Ranghöhe**
- 5. Feldbetrieb**
- 6. REF-Hand/akustische Signale**
- 7. Liga-/Turnierbetreuung, REF Aufwand**
- 8. Ausrüstung**
- 9. PLS Feuermodus**
- 10. Das Spiel**
- 11. Treffer und Eliminierungen**
- 12. Strafen**
- 13. Kollusionen**
- 14. Sperrungen, Ausschlüsse, Disqualifikationen und Strafen wegen schweren Unsportlichen Verhaltensweisen**

1. Vorwort

Das Regelwerk dient dazu, Paintball als Turniersport nach fairen und festgelegten Regeln durchzuführen. Es liegt in der Verantwortung des Head REF und der REF's, diese mit bestem Wissen und Gewissen umzusetzen. Die Sprache des Regelwerks ist Deutsch. Verbindlich ist die deutsche Fassung des Regelwerks. Übersetzungen werden nicht als andere Auslegung der Regeln betrachtet. Sollte es in fremdsprachigen Versionen des Regelwerks durch Übersetzungen zu Widersprüchen mit der deutschen Fassung kommen, so ist die deutsche Fassung für die Auslegung der Regeln verbindlich. Sollten Regelungen unklar sein, ist der Head REF der Ansprechpartner.

Das Regelwerk Liga-Spiele/Turniere ist ein Bestandteil des REF-Regelwerks.

2. Präambel

Der Paintball Verband Swiss (PVS) setzt sich seit der Gründung im Jahre 2023 für die einheitliche Regelung in Turnieren und an der schweizerischen Liga ein. Umsetzung und korrekte Regelwerke.

Die PVS organisiert Paintball als Liga Sport und Freizeitbetätigung, unterstützt ihre Partner im Ausbau und bei der Zugänglichkeit zu breiterer Masse, um die positive Entwicklung des Mannschaftssports bekannt zu machen.

Die Förderung des Nachwuchses, Jugendliche und Jungerwachsene zu unterstützen, Paintball ist ein Sport und wird nur auf dem ihm vorgesehenen Ramen benutzt.

Die Aufmerksamkeit für die sportliche Spitze erhalten einen besonderen Stellenwert um Paintball im Rahmen der gesamten Struktur, eine Basis für eine wohlwollende Position in unserer Gesellschaft, zu schaffen.

Die PVS bekennt sich zu Qualität, Objektivität, Ehrlichkeit, Fairness und Integrität als zentrale Voraussetzung für den gemeinsamen Erfolg. Alle Veranstaltungen und einzelnen Spiele sind nach dem Grundsatz eines fairen Wettbewerbs durchzuführen. Alle Personen sind gleich und fair zu behandeln. Alle Mannschaften sind verpflichtet, für ein sportliches Verhalten ihrer Mitglieder und Anhänger vor, während und nach den Spielen Sorge zu tragen. Dazu zählen insbesondere vorbeugende Massnahmen zur Verhinderung von Gewalt, Rassismus, Diskriminierung und Ausgrenzung. Paintball steht für den gegenseitig respektvollen Umgang aller Menschen.

3. Schiedsrichter REF

3.1 Schiedrichterteam

3.1.1. Das empfohlene Schiedrichterteam besteht aus:

- (a) Hauptschiedsrichter auf jedem Spielfeld.
- (b) Feldschiedsrichtern.
- (c) Punktrichter.

3.1.2. Es wird empfohlen, dass jedes Spielfeld mit mindestens folgenden Schiedsrichtern besetzt ist:

- (a) 5 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter für das 3v3 und 3v3-X-Ball-Format.
- (b) 7 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter für das 5v5 X-Ball-Format.

Weitere Details dazu gibt es unter Absatz 8.

3.1.3. Alle Feldschiedsrichter und Hauptschiedsrichter unterstehen direkt dem Oberschiedsrichter.

3.2 Schiedsrichter Kennzeichnung

Das REF-Team ist durch das Tragen eines der offiziellen PVS-REF-Trikots eindeutig zu erkennen und unterscheidet sich somit deutlich von den Spielern. In Ausnahmefällen ist ebenfalls das Tragen von nicht offiziellen PVS-REF-Trikots zulässig, dennoch muss eine deutlich zu erkennende Einheitlichkeit des REF vorherrschen. Der Head REF muss eindeutig von anderem REF-Team durch sein REF-Trikot erkennbar sein.

3.3 Schiedsrichterqualifikation und Ausbildung

Um als Schiedsrichter in der PVS tätig sein zu können, ist als grundsätzliche Voraussetzung eine erfolgreiche Teilnahme an einer der PVS-REF-Ausbildung.

Darüber hinaus durchläuft ein angehender REF folgende Schritte;

- Beistehen/Probezeit auf dem Feld
- REF-Kurs
- Selbstständige/Probezeit auf dem Feld
- REF-Prüfung auf dem Feld durch den Head REF

Wer all diese Punkte durchlaufen hat, erhält den Status ein vollwertiges REF-Mitglied zu sein. Wie lange das ganze dauert, ist im Ermessen des Head-REF-Teams.

Um ein Head-REF zu werden benötigt es eine zusätzliche schriftliche Prüfung.

Um die oben genannten Punkte zu erreichen, muss ein auch ausgebildeter REF regelmässig REF-Stunden absolvieren.

4. REF-Ausbildung und Einsatzplanung

Um die oben genannte Qualifikation zu erreichen, kann ein angehender REF an den offiziell ausgeschriebenen PVS- und DPL-Kursen teilnehmen.

Diese Kurse dürfen ausschliesslich von zertifizierten PVS- und DPL-Schiedsrichterausbildern durchgeführt werden. Hierfür werden einheitlich standardisierte Unterrichtsmaterialien von der PVS oder DPL bereitgestellt.

Als Nachweise der Qualifikation dient das am Ende des Kurses abgegebene Zertifikat.

Ein Auffrischungskurs ist alle 5 Jahre nötig um den Status REF/Head REF zu behalten, zusätzlich muss mindestens pro Jahr 45 REF/Head REF Stunden geleistet werden um den Status REF/Head REF nicht zu verlieren.

Bei Verlust des Status REF/Head REF muss der Abschnitt 3.3 wieder aufgefrischt werden.

5. Ranghöhe

5.1 Während den Veranstaltungen gelten folgende Rangeinteilungen;

1. Der Verbandsvorstand
2. Der Präsident
3. Der Head REF
4. Der REF
5. Der Tower

5.2 Auf dem Spielfeld gelten ausschliesslich folgende Ranghöhen;

1. Head REF
2. REF
3. Tower

6. Feldbetrieb

6.1 Nur vom Head REF ausgewählte REF's sind berechtigt das Spielfeld zu betreten, auf dem Spielfeld Entscheidungen zu treffen, Strafen auszusprechen und durchzusetzen.

6.2 Der Tower protokolliert alle Ereignisse auf und neben dem Feld und hält alles schriftlich fest. Ausserdem ist er für die Bedienung der Spielzeituhr verantwortlich und den reibungslosen Start und Ablauf der Teams. Nicht das aktuelle Spiel betreffende Fragen können beim Protokollführer gestellt werden und werden dann in den Spielpausen an den Head REF weitergeleitet.

6.3 Der Head REF muss während dem Spielbetrieb auf dem Spielfeld sein. Er darf ein Mitglied des REF-Teams sein muss aber nicht. Der Head REF kann getroffene Entscheidungen bis zur Unterzeichnung des Spielprotokolls korrigieren. Er prüft unmittelbar nach Spielende das Spielprotokoll und bestätigt die Richtigkeit mit seiner Unterschrift.

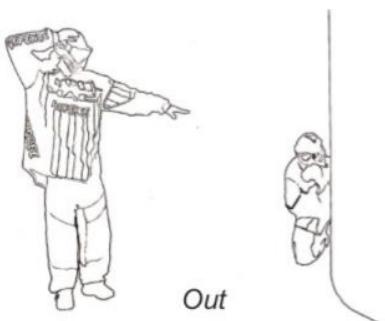
6.4 Spielabschluss ist, wenn der Head REF seine Unterschrift auf das Spielprotokoll gibt, ab da kann es nicht mehr verändert werden. Die Entscheidungen die der Head REF fällt sind verbindlich.

6.5 Die Schiedsrichterkommission besteht aus dem PVS-Vorstand und dem Head REF sowie mit den/dem involvierten REF. Sollte Einspruch über die Entscheidung des Head REF gefordert werden, geschieht dies über die Schiedsrichterkommission. Der Einspruch muss spätestens 7 Tage nach Ende des Spieldags erfolgen, ansonsten entfällt jeglicher Anspruch. Der beschlossene Entscheid der Schiedsrichterkommission ist endgültig.

7. REF-Hand/akustische Signale

Der REF gibt deutliche Handzeichen und akustische Signale. Diesen Signalen ist umgehend Folge zu leisten und der REF ist verpflichtet dies auch rasch durchzusetzen, wenn nötig auch mit Folgestrafen.

7.1. Eliminierung – Schiedsrichter signalisieren, wenn ein Spieler eliminiert ist, indem sie eine Hand auf den Kopf legen und mit der anderen ausgestreckten und flachen Hand auf den eliminierten Spieler zeigen. Der Schiedsrichter kann einen Spieler nicht wieder ins Spiel bringen, nachdem er ihn mit einem Handzeichen eliminiert hat. Gleichzeitig ruft der Schiedsrichter laut und deutlich „Out“.



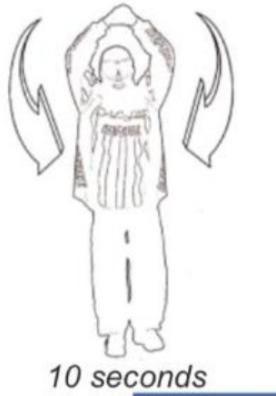
7.2. Clean (Sauber) – Ein Schiedsrichter signalisiert, dass ein Spieler frei von gültigen Treffern ist und nicht eliminiert wurde, indem er einen Finger oder ein Handtuch in die Luft hebt und es in kreisenden Bewegungen schwenkt.



7.3. Strafsignale - Schiedsrichter signalisieren zunächst die Eliminierung des Spielers, der den Verstoß begangen hat. Der Schiedsrichter ruft die Strafe auch verbal aus. Der Schiedsrichter hält beide Arme in die Luft und senkt sie, während die Strafen verhängt werden. Der Schiedsrichter ruft „Out“ zu jedem der eliminierten Spieler.



7.4. 10 Sekunden vor dem Start eines Punktes – Alle Schiedsrichter heben beide Hände mit flachen, ausgestreckten Händen, die auf das Spielfeld zeigen, beim 10-Sekunden-Signal des Buzzers. Der Hauptschiedsrichter kann „10 Sekunden“ rufen. Alle Schiedsrichter lassen ihre Arme sofort nach dem Start des Buzzers fallen.



7.5. Time – Einer oder mehrere Schiedsrichter heben ihre Hände und formen mit beiden flachen, ausgestreckten Händen ein „T“ über ihren Köpfen.



7.6 Noch 60 Sekunden im Spiel – Alle Schiedsrichter heben ihre Hände und schlagen wiederholt mit einer geballten Faust gegen die andere ausgestreckte flache Hand.



8. Liga-/Turnierbetreuung, REF Aufwand

Das Ermessen der Anzahl der REF's , die auf dem Feld stehen, liegt beim Head-REF. Jedoch ist vom Verband eine Mindestbesetzung für Liga-Spiele 6 REF's (exklusiv Tower) und für Turniere 5 REF's (exklusiv Tower).

8.1 Liga Spiele

Empfehlung des PVS-Vorstands

1. R3 5 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
2. M3 5 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
3. M5 7 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
4. X3 5 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
5. X5 7 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter

8.2 Turniere

Empfehlung des PVS-Vorstands

1. U16 3vs3 6 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
2. U16 5vs5 8 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
3. U20 3vs3 6 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
4. U20 5vs5 8 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
5. 3 Mann/Frau 5 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter
6. 5 Mann/Frau 7 Feldschiedsrichter, plus ein Hauptschiedsrichter

9. Ausrüstung

9.1 Allgemeine Anforderungen

9.1.1. Die PLS ist befugt, eine spezifische Liste von erlaubter oder verbotener Ausrüstung für ihre Turniere zu veröffentlichen. Es wird Spielern dringend empfohlen, Ausrüstung zu verwenden, die von der PLS zugelassen ist, um eine mögliche Turniersperre zu vermeiden.

9.1.2. Zwei aktive Spieler dürfen während des Spiels Ausrüstung austauschen.

9.2 Schutzbrille

9.2.1. Die von den Spielern und allen anderen verwendeten Schutzbrillensysteme müssen für den Einsatz im Paintball hergestellt, in gutem Zustand und mit unbeschädigten Gläsern versehen sein. Diese Brillen müssen die ASTM-Normen erfüllen oder übertreffen. Brillenhersteller müssen der Liga mindestens 10 Tage vor Beginn eines Turniers unabhängige Labortestergebnisse vorlegen, die belegen, dass das Brillensystem die ASTM-Normen erfüllt oder übertrifft, wenn sie wollen, dass das System während des Turniers verwendet wird.

9.2.2. Schutzbrillen müssen jederzeit getragen werden, wenn sich Markierer entladen lassen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf:

Spielfelder

Chronographenstationen

Schießstände

9.2.3. Verstöße gegen die Regeln in diesem Abschnitt führen beim ersten Verstoß zu einer offiziellen Verwarnung des Kapitäns des betreffenden Teams. Beim zweiten Verstoß wird das betreffende Teammitglied vom Turnier ausgeschlossen. Kann die Person keinem Team zugeordnet werden, wird sie vom Gelände verwiesen.

9.2.4. Jeder auf dem Spielfeld muss einen Vollgesichtsschutz tragen, wie er vom Hersteller in seiner Originalform geliefert wird. Der Gesichts- oder Ohrenschutz von Schutzbrillensystemen darf nicht nach oben geklappt oder in irgendeiner Weise von der Originalform abgewandelt werden, wenn die Schutzbrille getragen werden muss.

9.2.5. Brillenventilatoren und dekorative Ergänzungen, die nicht gepolstert oder absorbierend sind, sind akzeptabel.

9.3 Laufabdeckung

9.3.1. Laufsocken müssen jederzeit ordnungsgemäß an allen Markierern mit angeschlossenem Luftsysten auf dem Turniergelände angebracht sein, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Parkplätze und Hotels, die in Verbindung mit dem Turnier genutzt werden. Das Entfernen des Laufs oder eines Teils des Laufs oder das Einführen eines Laufreinigers, -swabs oder -stopfens reicht nicht aus, um diese Regel zu erfüllen.

9.3.2. Die einzigen Ausnahmen von dieser Anforderung sind:

- (a) Während der Geschwindigkeitsmessung an Chronographenstationen
- (b) Beim Testschießen an dafür vorgesehenen Orten
- (c) Auf dem Spielfeld vor Spielbeginn

(d) Beim Reinigen der Markierer

9.3.3. Verstöße gegen die Regeln zum Laufsocken führen beim ersten Verstoß zu einer offiziellen Verwarnung des Kapitäns des betreffenden Teams, beim zweiten Verstoß zum Ausschluss des Teammitglieds vom Turnier. Kann die Person keinem Team zugeordnet werden, wird sie vom Gelände verwiesen.

9.4 Kleidung

9.4.1. Jeder Spieler darf nur zwei Kleidungsschichten tragen (jede Schicht besteht aus einem Standard-Baumwoll-T-Shirt mit etwa 150 g/m²), es sei denn, die Temperatur wird offiziell unter 10°C (50°F) bekannt gegeben, in diesem Fall sind drei Schichten erlaubt. Diese Kleidung besteht aus einer Unterhose (oder zusätzlich einer langen Unterhose bei niedrigerer Temperatur) und einem (oder zwei bei niedrigerer Temperatur) kurzärmeligen oder langärmeligen Unterhemd(en).

9.4.2. Spieler müssen lange Hosen und langärmelige Trikots als äußere Schicht tragen.

9.4.3. Spielerkleidung darf nicht die verbotene Farbe Gelb enthalten, außer dass das Trikot, die Hose, Handschuhe oder Schuhe eines Spielers Gelb enthalten dürfen, solange kein Teil der gelben Farbe mehr als 0,25 cm von einer anderen Farbe entfernt ist und nicht mehr als 10 % eines beliebigen 5 cm x 5 cm großen Quadrats auf der Kleidung oder dem Gegenstand gelb sind. Spielerkleidung, die Weiß enthält, muss angemessen sauber sein; wenn es zu stark verschmutzt ist, kann ein Schiedsrichter verlangen, dass ein Spieler diesen Teil der Kleidung wechselt.

9.4.4. Spieler dürfen keine Kleidung tragen, die Löcher oder Risse aufweist, muss gut passen und darf nicht über groß sein. Spieler dürfen keine Hosen oder Trikots tragen, die aus hochabsorbierendem Material bestehen, wie Filz oder Fleece, oder aus stark gepolstertem oder glattem Material wie Nylon oder Gummi bestehen.

9.4.5. Steppnähte werden als zwei Kleidungsschichten gezählt, da zwei Kleidungsschichten übereinander gesteppt sind.

9.4.6. Spieler dürfen keine Schuhe mit Metall-/Keramikstollen, scharfkantigen Stollen oder Spikes tragen.

9.4.7. Trikots oder Oberteile müssen vollständig in die Hose oder den Gurt des Spielers gesteckt werden.

9.4.8. Spieler dürfen ein einziges Paar gepolsterter Handschuhe tragen.

9.4.9. Spieler dürfen bis zu zwei Gegenstände auf dem Kopf tragen, aber nicht mehr als das.

9.4.9.1. Spieler dürfen Kopfbedeckungen tragen, die nicht weiter als 2 cm unterhalb der Schultern reichen.

9.4.9.2. Schweißbänder sind nur als Stirnbänder erlaubt, solange sie nicht breiter als 5 cm und nicht dicker als 1 cm sind.

9.4.10. Wird festgestellt, dass ein Spieler während des Spiels illegale Kleidung trägt, wird er eliminiert.

9.4.11. Aufkleber sind auf Kleidung nicht erlaubt.

9.4.12. Westen und Taschen dürfen nicht so konstruiert sein, dass sie als Polsterung gelten.

9.5 Schutzausrüstung

9.5.1. Die Schutzausrüstung eines Spielers darf nicht von der Originalform des Herstellers abweichen und muss internationalen Standards entsprechen. Andere Schutzmaßnahmen sind verboten.

9.5.2. Spieler dürfen einen Ellbogen- und Unterarmschutz tragen, vorausgesetzt, die Polsterung wurde nicht von der Originalform des Herstellers abgewandelt. Dieser Schutz kann über oder unter der Kleidung getragen werden.

9.5.3. Spieler dürfen einen Schienbein- und Kniestütze tragen, vorausgesetzt, die Polsterung wurde nicht von der Originalform des Herstellers abgewandelt. Dieser Schutz kann über oder unter der Kleidung getragen werden.

9.5.4. Spieler dürfen eine Brustpanzerung tragen, die für den Einsatz im Paintball hergestellt wurde, vorausgesetzt, die Polsterung wurde nicht von der Originalform des Herstellers abgewandelt. Die Gesamtdicke der Brustpanzerung darf 2 cm nicht überschreiten. Ein Brustpanzer zählt als eine der zwei erlaubten Kleidungsschichten.

9.5.5. Spieler dürfen Sliding-Hosen tragen, vorausgesetzt, dass die Polsterung nicht von der Originalform des Herstellers abgewandelt wurde.

9.5.6. Spieler dürfen einen Genitalschutz tragen.

9.5.7. Es wird den Spielern empfohlen, Nackenschutz zu tragen, der aus eng anliegendem Neopren um den gesamten Hals besteht, mit einer Gesamtdicke der Schichten von nicht mehr als 2 cm. Schals und ähnliche Kleidungsstücke sind verboten.

9.5.8. Es wird den Spielern empfohlen, Kopfschutz zu tragen, um den Schädelbereich zu schützen, mit einer maximalen Dicke von 1 cm.

9.6 Paintballs

9.6.1. Spieler, die 5v5 Xball spielen, dürfen jedes Spiel mit bis zu 4 Pods und einem Loader voller Paintballs beginnen. Spieler, die 3v3 Xball spielen, dürfen jedes Spiel mit bis zu 2 Pods und einem Loader voller Paintballs beginnen.

9.6.1.1. Loader (Hopper) dürfen nicht mehr als 280 Paintballs oder 1500 ml Fassungsvermögen haben.

9.6.1.2. Pods dürfen nicht mehr als 140 Paintballs oder 800 ml Fassungsvermögen haben.

9.6.1.3. Sobald das Spiel beginnt, dürfen die Spieler ihre Pods untereinander tauschen, d.h. einige Spieler können mehr, einige weniger oder gar keine Pods haben.

9.6.1.4. Ausgeschiedene Spieler dürfen nicht absichtlich Pods mit Paintballs auf dem Spielfeld fallen lassen.

9.6.2. Die bei PLS-Veranstaltungen verwendeten Paintballs müssen den ASTM-Standards entsprechen und die Nicht-Färbe- und Umweltkriterien der Liga erfüllen.

9.6.3. Paintballs müssen vollständig wasserlöslich sein.

9.6.4. Paintballs mit roter, Füllung sind verboten.

9.6.5. Nur von der Liga autorisierten Paintballs dürfen bei PLS-Veranstaltungen verwendet werden.

9.7 Andere Ausrüstung

9.7.1. Spieler, die Xball spielen, dürfen beliebig viele Squeegees mit sich führen, dürfen aber maximal 4 Pods ohne Polsterung oder absorbierende Eigenschaften auf das Spielfeld mitnehmen.

9.7.2. Spieler dürfen maximal eine Pack tragen, die dafür ausgelegt ist, Pods zu transportieren.

9.7.3. Spieler dürfen maximal ein Zeitmessgerät bei sich tragen.

9.7.4. Spieler dürfen Gegenstände tragen oder mit sich führen, die aufgrund einer medizinischen Bedingung oder zum Schutz vor einer bestehenden Verletzung notwendig sind, solange diese Gegenstände nicht übermäßig gepolstert oder absorbierend sind. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, die Verwendung solcher Gegenstände dem Schiedsrichterteam vor Beginn des Spiels mitzuteilen, um sicherzustellen, dass keine Fehlentscheidungen getroffen werden.

9.8 Verbogene Ausrüstung

9.8.1. Verbogene Ausrüstung umfasst:

Ausrüstung in der Farbe Gelb (oder einer Farbe, die Pantone 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965 und 803 ähnelt), z.B. Hopper, Markierer, Trikot, Hose usw.

Abhörgeräte, Kommunikationsgeräte oder jegliche Form von elektronischen Überwachungsgeräten.

Brandvorrichtungen oder raucherzeugende Geräte.

Paintballs mit roter Füllung, toxische oder nicht biologisch abbaubare Paintballs oder nicht entfernbare Färbung oder Paintballs, deren Schale, Füllung oder beides in irgendeiner Weise verändert oder ergänzt wurden. Druckluftzylinder

mit abgelaufenem Zertifizierungsdatum, ohne gültige Zertifizierungssiegel, die nicht in gutem Zustand sind oder bei denen Sicherheitswarnungen entfernt oder abgedeckt wurden.

9.8.2. Spieler mit verbotener farbiger Ausrüstung, Geräten oder Zylindern dürfen das Spielfeld nicht betreten. Wenn dies während des Spiels festgestellt wird, wird der betreffende Spieler eliminiert.

9.8.3. Teams, die verbotene Paintballs verwenden oder solche Paintballs in ihren Pods oder Loaders (Hopfern) haben oder mit einer geöffneten Schachtel dieser Paintballs erwischt werden, können suspendiert oder mit einer Geldstrafe belegt werden.

9.8.4. Jegliche andere Kleidung oder Ausrüstung, die nicht ausdrücklich durch die Regeln erlaubt ist, ist verboten, es sei denn, sie wird vom Obersten Schiedsrichter erlaubt. Spieler, die verbotene Kleidung oder Ausrüstung auf dem Spielfeld besitzen, erhalten eine kleinere Strafe.

9.9 Paintball Markierer

9.9.1 Luftsyste

9.9.1.1. Es sind nur Luft und CO₂ als Gas-Antriebsstoffe erlaubt. Die Füllstationen müssen die Anforderungen des jeweiligen Gastyps erfüllen. Es müssen die entsprechenden Sicherheitseinrichtungen des Herstellers installiert sein, die in keiner Weise modifiziert werden dürfen. Der maximal erlaubte Druck für Luftsysteme beträgt 4500 psi oder die lokalen gesetzlichen Vorgaben, wenn diese niedriger sind. Alle Datumsstempel müssen während der gesamten Veranstaltung gültig sein.

9.9.1.2. Flaschen müssen ursprünglich hergestellt sein, um den internationalen Sicherheitsstandards zu entsprechen. Die Verwendung von Flaschen mit abgelaufenem Zertifizierungsdatum ist verboten. Ein Verstoß dagegen führt zur Sperrung des Spielers von der Veranstaltung.

9.9.1.3. Hochdruckflaschen können aus Sicherheitsgründen mit Neopren überzogen werden.

9.9.1.4. Ein Spieler darf das Spielfeld nur mit einer Flasche betreten, und diese muss mit dem Markierer verbunden sein.

9.9.1.5. Es ist strengstens verboten, die Flasche aus irgendeinem Grund zu Boden zu werfen (insbesondere wenn sie mit dem Markierer verbunden ist). Ein Verstoß dagegen führt zur Sperrung des Spielers von der Veranstaltung.

9.9.2 Markierer

9.9.2.1. Spieler dürfen einen einzigen Paintball-Markierer mit .68 Kaliber verwenden, der aus einem einzelnen Lauf und einem einzelnen Abzugssystem besteht. Doppel-Action-Abzüge sind verboten.

9.9.2.2. Die Definition eines Abzugs ist der bewegliche Hebel oder Knopf, der mit dem Finger in Kontakt kommt. Das Auslösen eines Abzugs erfordert eine Kraftanstrengung des Fingers auf den Abzug und eine Freigabe der Kraft durch den Finger auf den Abzug für jeden Abzugszyklus.

9.9.2.3. Der Markierer muss über einen Abzugschutz verfügen, der unverändert von dem ursprünglichen Griffrahmen des Herstellers ist. Der Abzugschutz muss den Abzug des Markierers schützen.

9.9.2.4. Markierer mit elektronischen Feuermodi müssen im Turniermodus gesperrt sein. Der Spieler darf während des Spiels nicht an der Dwell-Zeit, dem De-Bounce oder dem Schussmodus anpassen. Ein Paintball-Markierer, der in einem anderen als dem turnierrechtlichen Modus feuern kann, muss so umgebaut werden, dass er in diesem Modus nicht mehr feuern kann, und dies muss so geschehen, dass externe Werkzeuge oder eine wesentliche Zerlegung des Markierers erforderlich sind.

9.9.2.5. Alle Markierer mit irgendeiner Form von externen Geschwindigkeitsreglern müssen so modifiziert werden, dass der Geschwindigkeitsregler während des Spiels nicht leicht zugänglich ist. Alle Regler erfordern Turnierkappen, sodass sie ohne Werkzeug nicht angepasst werden können.

9.9.2.6. Spieler dürfen keine Stoffe, Neopren oder andere Materialien verwenden, um die Paint-Loader, Läufe oder Markierer zu bedecken.

9.9.2.7. Auf Markierern sind maximal ein Aufkleber von 5x10 cm (2x4 Zoll) auf jeder Seite des Markierers erlaubt. Die Farben der Aufkleber dürfen kein Gelb enthalten.

9.9.2.8. Ein Markierer ohne elektronische Komponenten

9.9.2.8.1. Darf nicht mehr als einen Schuss pro Druck und Freigabe des Abzugs abgeben.

9.9.2.8.2. Darf nur einen Schuss abgeben, wenn der Abzug gedrückt wird.

9.9.2.8.3. Darf die Kraft, die erforderlich ist, um den Abzug zu ziehen oder zu halten, nicht ohne Verwendung von Werkzeugen erhöhen oder verringern (“reaktiver Abzug”, “pneumatische Abzugsunterstützungen”).

9.9.2.8.4. “Beaver Tails” müssen bei allen ‘Autococker’-basierten Markierern, die einen Spanner verwenden, angebracht sein.

9.9.2.9. Ein Pump-Markierer darf nur zwischen jedem Schuss manuell neu gespannt werden, sodass der Hammer zurückgesetzt werden kann.

9.9.2.9.1. Dieser Pumpvorgang muss aus einem vollständigen Rückwärts- (ziehen) und Vorwärts- (drücken) Zyklus des Pumpmechanismus bestehen.

9.9.2.10. Der Abzug kann aus einem von zwei Typen bestehen:

(a) Ein Standardabzug, der ein Ziehen und Loslassen für jeden Pumpzyklus erfordert.

(b) Ein Auto-Abzug, der aus einem Abzug besteht, der in der ‘ziehen’-Position gehalten werden kann, während der Pumpmechanismus betätigt wird.

9.9.3 Lauf

9.9.3.1. Läufe können mit Portierung, Schlitzen und/oder Zügen sowie Einsätzen ausgestattet sein, dürfen jedoch keinen Schalldämpfer haben, der an die Konstruktion des Laufs angeschlossen oder integriert ist.

9.9.3.2. Pro Spieler ist nur ein Lauf auf dem Spielfeld erlaubt.

9.9.3.3. Läufe mit einem Steuersystem, das die Kugelbahn verändert, sind verboten.

9.9.3.4. Läufe dürfen nicht mit irgendwelchen Materialien bedeckt sein. Aufkleber sind am Lauf nicht erlaubt.

9.9.4 Loader (Hopper)

9.9.4.1. Loader dürfen nicht durchsichtig sein.

9.9.4.2. Ein einfarbiger Loader wird empfohlen, ist aber nicht erforderlich, um die Entscheidungsfindung der Schiedsrichter nicht zu beeinträchtigen. Ein Hauptschiedsrichter hat das Recht, den Hopper eines Spielers zu verbieten, wenn er der Meinung ist, dass die Farben die Beurteilung der Schiedsrichter beeinträchtigen.

9.9.4.3. Loader dürfen nicht mit irgendwelchen Materialien bedeckt sein.

9.9.4.4. Aufkleber auf Loadern sind nicht erlaubt, mit Ausnahme eines Aufklebers von 5 x 10 cm (2x4 Zoll) auf jeder Seite des Loaders. Die Farben der Aufkleber dürfen kein Gelb enthalten.

9.9.4.5. Transparente Deckel auf Loadern sind erlaubt.

9.9.4.6. Pro Spieler ist nur ein Loader auf dem Spielfeld erlaubt.

9.9.4.7. Loader in limitierten Paint-Formaten dürfen ein maximales Fassungsvermögen von 280 Paintballs oder 1500 ml haben.

10 PLS Feuermodus

10.1 Anforderungen an den Feuermodus und Verstöße:

10.1.1. Markierer dürfen in den Rampenmodus übergehen, sobald nach drei halbautomatischen Abzügen der Abzug viermal betätigt wurde, solange der Zeitraum zwischen den einzelnen Abzugsvorgängen 200 Millisekunden (5 Abzüge pro Sekunde) nicht überschreitet.

10.1.1.1. Markierer dürfen dann im Rampenmodus bleiben, solange der Zeitraum zwischen zwei aufeinanderfolgenden Abzügen 200 Millisekunden nicht überschreitet.

10.1.2. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt der Abzug nicht innerhalb von 200 Millisekunden nach dem vorherigen Abzug betätigt wird, müssen die folgenden drei Schüsse (mindestens) im halbautomatischen Modus abgegeben werden.

10.1.3. Markierer dürfen nicht mehr als ein Paintball innerhalb eines Zeitraums von 95 Millisekunden (10,5 Schuss pro Sekunde) abfeuern.

10.1.4. Ein Spieler auf dem Spielfeld, dessen Markierer mit einer Feuerrate von 10,6 bis 10,8 Schuss pro Sekunde feuert, wird mit einer schweren Strafe belegt.

10.1.5. Ein Spieler auf dem Spielfeld, dessen Markierer mit einer Feuerrate von 10,9 bis 12,4 Schuss pro Sekunde feuert, wird mit einer schweren Strafe (die im nächsten Punkt verhängt wird) belegt, und der Punkt, in dem der Verstoß aufgetreten ist, geht automatisch an das gegnerische Team.

10.1.6. Ein Spieler auf dem Spielfeld, dessen Markierer mit einer Feuerrate von 12,5 Schuss pro Sekunde oder mehr abfeuert, wird mit einer schweren Strafe (die im nächsten Punkt verhängt wird) belegt, und der Punkt, in dem der Verstoß aufgetreten ist, geht automatisch an das gegnerische Team. Der Spieler, der die Strafe erhält, wird für den Rest des Turniers gesperrt.

10.1.7. Jeder illegale Markierer (illegale Modi und/oder Einstellungen) ist auf dem Spielfeld nicht erlaubt. Spieler, die einen illegalen Markierer auf das Spielfeld bringen, werden mit einer schweren Strafe belegt. Ein Spieler, der einen illegalen Markierer auf das Spielfeld bringt, nachdem er von einem Schiedsrichter darüber informiert wurde, dass der Markierer illegal ist, wird mit einer groben schweren Strafe belegt.

11 Das Spiel

11.1 Vorspiel-Markiererinspektion

11.1.1. Alle Spiele werden durch eine Vor-Spiel-Marker-Inspektion eingeleitet, bei der der Marker jedes Spielers chronografiert und auf die Einhaltung der Marker-Regeln überprüft wird. Die Vor-Spiel-Marker-Inspektion erfolgt auf dem Spielfeld vor den geplanten Spielen.

11.1.2. Die Schiedsrichter dürfen den Marker eines Spielers nehmen und ihn auf Folgendes überprüfen:

(a) Vorhandensein von Fremdkörpern im Lauf, im Zuführungsport oder im Loader (Hopper);

(b) Jedes Gerät, Teil, Element, Anpassung oder deren Fehlen, das es einem Spieler ermöglichen würde, die Geschwindigkeit des Markers zu erhöhen oder den Schussmodus auf dem Spielfeld ohne den Einsatz von Werkzeugen zu ändern.

11.1.3. Nachdem ein Marker die oben genannte Inspektion bestanden hat, kann dieser auf Bounce, Laufverhalten, Geschwindigkeit, Schussfrequenz und illegale Modi überprüft werden.

11.1.4. Verfahren zur Marker-Überprüfung:

(a) Test „Runaway Guns“ – Alle Marker werden auf „Runaway“-Trigger überprüft. Der Marker wird schnell abgefeuert. Der prüfende Schiedsrichter wird während des schnellen Abfeuerns des Markers plötzlich aufhören, den Abzug zu ziehen. Jeder Marker, der mehr als einen zusätzlichen Schuss nach der letzten Auslösung des Abzugs mit einer maximalen Verzögerung von 100 ms abfeuert, wird als „Runaway Gun“ angesehen und darf nicht auf dem Spielfeld verwendet werden.

(b) Test der Marker-Geschwindigkeit und Schussfrequenz – Alle Marker werden chronografiert, bevor sie auf das Spielfeld kommen. Die maximale erlaubte Geschwindigkeit beträgt 300 Fuß pro Sekunde. Die Schussfrequenz der Marker wird vor, aber nicht beschränkt auf den Beginn des Spiels getestet. Die maximale erlaubte Schussfrequenz beträgt 10,5 Bälle pro Sekunde.

11.1.5. Spieler, deren Marker diese Inspektion nicht bestehen, werden informiert und erhalten die Möglichkeit, die Situation zu beheben, wenn die Zeit dies zulässt.

11.1.6. Spieler, die ihre Marker nicht rechtzeitig mit den Regeln in Einklang bringen können, sodass das Spiel planmäßig beginnen kann, können wählen, das Spielfeld ohne ihre Marker zu betreten und das Spiel zu spielen oder im Pit-Bereich zu bleiben.

11.1.7. Alle Marker unterliegen jederzeit einer rigorosen Inspektion nach Ermessen des Hauptschiedsrichters zur Überprüfung der Einhaltung der Marker-Regeln.

11.2 Startprozedur

11.2.1. Punktstart.

- Ein deutlich hörbares und erkennbares Signal (unterschiedlich von anderen Geräuschen) sollte zum Start jedes Punktes gegeben werden. Wenn kein elektrisches System verwendet wird, muss der Start durch ein Pfeifen oder ein ähnliches Gerät erfolgen.

- Alle Schiedsrichter auf dem Spielfeld senken ihre Hände, um den Punktstart zu bestätigen.

11.2 Chronographieren auf dem Spielfeld

11.2.1. Das Chronographieren auf dem Spielfeld kann jederzeit nach Ermessen eines Schiedsrichters erfolgen, um festzustellen, ob die Geschwindigkeit eines Markers über die zulässigen Grenzen gestiegen ist oder das Schussrate-Limit überschritten wird. Die Schiedsrichter werden versuchen, das Chronographieren so durchzuführen, dass es das Spiel am wenigsten stört.

11.2.2. Spieler mit Markern, die während eines Spiels mit 300 Fuß pro Sekunde oder weniger chronographiert werden und weniger oder gleich eine Kugel in 95 ms (10,5 bps) abfeuern, können ohne Eliminierung oder Strafe weiterspielen.

11.2.3. Spieler mit Markern, deren Geschwindigkeit über 300 Fuß pro Sekunde, aber weniger oder gleich 314 Fuß pro Sekunde liegt, werden aus dem Spiel eliminiert und erhalten eine kleine Strafe.

11.2.4. Spieler mit Markern, deren Geschwindigkeit über 314 Fuß pro Sekunde, aber weniger oder gleich 329 Fuß pro Sekunde liegt, werden aus dem Spiel eliminiert und erhalten eine große Strafe.

11.2.5. Spieler mit Markern, deren Geschwindigkeit 330 Fuß pro Sekunde oder mehr beträgt, werden aus dem Spiel eliminiert und erhalten eine grobe große Strafe.

11.2.6. Ein Spieler auf dem Spielfeld, dessen Marker mit einer Feuerrate 10,6 bis 10,8 bps feuert, erhält eine große Strafe.

11.2.7. Ein Spieler auf dem Spielfeld, dessen Marker mit einer Feuerrate 10,9 bis 12,4 bps feuert, erhält eine große Strafe (die im nächsten Punkt verhängt wird) und der Punkt, in dem die Regelwidrigkeit aufgetreten ist, geht automatisch an das gegnerische Team.

11.2.8. Ein Spieler auf dem Spielfeld, dessen Marker mit einer Feuerrate über 12,5 bps abfeuert, erhält eine große Strafe (die im nächsten Punkt verhängt wird) und der Punkt, in dem die Regelwidrigkeit aufgetreten ist, geht automatisch an das gegnerische Team. Der Spieler, der die Strafe erhält, wird für den Rest des Turniers gesperrt.

11.2.9. In allen Fällen des Chronographierens auf dem Feld, die zu einer Strafe führen, wird der Schiedsrichter dem chronographierten Spieler das Ergebnis des Chronographen zeigen.

11.3 Farbchecks

11.3.1. Farbchecks werden von Schiedsrichtern durchgeführt, um festzustellen, ob ein Paintball auf einem Spieler zerplatzt ist und ihn markiert hat.

11.3.2. Farbchecks werden von einem Schiedsrichter durchgeführt, wenn dieser beobachtet, dass ein Spieler Schüsse abgibt, oder wenn Schüsse in einen Bereich abgefeuert werden, in dem sich ein Spieler befindet, den der Schiedsrichter nicht direkt beobachten kann, wenn der physische Ort, an dem eine Paintball zerplatzt sein könnte, für den Schiedsrichter nicht sichtbar ist, oder wenn der Schiedsrichter von einem anderen Schiedsrichter dazu aufgefordert wird.

11.3.3. Schiedsrichter können, müssen aber nicht, einen Farbcheck durchführen, nachdem ein Spieler einen beantragt hat.

11.4 Spielunterbrechung

11.4.1. In einer Situation, in der ein Fehlstart aufgrund eines Fehlers oder einer Misskommunikation des Schiedsrichters auftritt, wird der Hauptschiedsrichter das Spiel stoppen und neu starten, als hätte das Spiel nie begonnen.

11.4.2. Spielunterbrechungen treten nur im Falle eines Notfalls, gefährlicher Wetterbedingungen, anderer „höherer Gewalt“ oder eines körperlichen Konflikts auf dem Spielfeld auf.

11.4.3. Alle Schiedsrichter werden die Positionen der Spieler zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung notieren. Sobald das Spiel gestoppt wurde, werden die Schiedsrichter sicherstellen, dass die Spieler an diesen Positionen bleiben. Sobald die Bedingung, die zur Spielunterbrechung geführt hat, behoben ist und alle aktiven Spieler von den Schiedsrichtern in die richtigen Positionen gebracht wurden, wird der Hauptschiedsrichter das Spiel gemäß den im Abschnitt Spielstart angegebenen Verfahren neu starten.

11.4.4. Die Schiedsrichter, die „Zeit“ rufen, zeigen die Spielunterbrechungen an. Jeder Spieler muss an der Position bleiben, an der er sich befand, als das Zeitzeichen gegeben wurde.

11.4.5. Im Falle einer Spielunterbrechung aufgrund eines Notfalls oder aus anderen Gründen wird der Hauptschiedsrichter den Countdown-Timer stoppen. Wenn das Spiel neu gestartet wird, wird das „Start“-Verfahren dieser Regeln verwendet. Die Zeit beginnt mit einem solchen Neustart zu laufen.

11.4.6. Wenn ein Spiel aufgrund eines Notfalls unterbrochen werden muss, kann der Hauptschiedsrichter alle Spieler anweisen, ihre Marker auf den Boden zu legen, bis er entscheidet, dass das Spielfeld wieder sicher ist.

11.5 Drücken des Buzzers

11.5.1. An den Basen sind Buzzer installiert.

11.5.2. Jeder aktive Spieler kann den Buzzer an der Basis drücken.

11.5.3. Wenn ein Spieler den Buzzer an der Basis des gegnerischen Teams drückt, stoppt die Zeit auf der elektronischen Anzeigetafel. Falls keine Anzeigetafel vorhanden ist, rufen die Schiedsrichter „Zeit!“ und die Zeit wird gestoppt. Das Spiel wird automatisch eingefroren und kein Spieler darf seine Position verlassen. Der Spieler, der den Buzzer drückt, wird auf Farbtreffer überprüft.

11.5.4. Wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, von dem Schiedsrichter als sauber erklärt wird, wird dem Team ein Punkt zugesprochen.

11.5.5. Wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, einen Treffer hat, werden Strafen verhängt.

11.5.6. Ein Team kann keinen Punkt gewinnen, wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, einen Treffer hat.

11.5.7. Der Spieler, der den Buzzer drückt, wird in jedem Fall auf Farbtreffer überprüft, selbst wenn dieser Spieler sich nach dem Drücken des Buzzers versehentlich oder absichtlich als eliminiert markiert.

11.5.8. Wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, eine Strafe erhält und es genügend aktive Spieler gibt, um die Strafe zu erfüllen, und das gegnerische Team keine aktiven Spieler hat, wird es als kein Punkt gewertet.

11.5.9. Wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, eine Strafe erhält und nicht genügend Spieler vorhanden sind, um die Strafe zu ziehen, wird das Ergebnis ein automatischer Punkt für das gegnerische Team sein. Das Team, das die Strafe erhielt, muss den folgenden Punkt ebenfalls mit der Anzahl an Spielern starten, die die Strafe erfüllen müssen.

11.5.10. Wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, eine Minderstrafe erhält und das Team genau die Anzahl an aktiven Spielern hat, um die Strafe zu erfüllen, wodurch keine aktiven Spieler mehr auf dem Feld sind, führt dies zu einem „kein Punkt“ und es wird keinem Team ein Punkt zugesprochen.

11.5.11. Wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, eine Haupt- oder grobe Hauptstrafe erhält und das Team genau die Anzahl an aktiven Spielern hat, um die Strafe zu erfüllen, wodurch keine aktiven Spieler mehr auf dem Feld sind, wird der Punkt automatisch dem gegnerischen Team zugesprochen.

11.5.12. Wenn der Spieler, der den Buzzer drückt, eine Strafe erhält und das gegnerische Team eine beliebige Anzahl an aktiven Spielern hat, wird der Punkt automatisch dem gegnerischen Team zugesprochen, unabhängig von der Anzahl der aktiven Spieler des Teams, das den Buzzer gedrückt hat.

11.11 Regel für die letzten 60 Sekunden

11.11.1. Die 60-Sekunden-Regel bezieht sich auf die letzten sechzig Sekunden der Spielzeit und der Verlängerung.

11.11.2. Während dieses Zeitraums stoppt jede Strafe von Haupt- oder grober Hauptstrafe die Spielzeit und gibt automatisch einen Punkt an das gegnerische Team.

11.11.3. Das Team, das die Strafe erhält, muss im folgenden Punkt einen Spieler weniger starten, es sei denn, die Strafe wird dem letzten aktiven Spieler des Teams auferlegt, dann muss das Team den folgenden Punkt mit zwei Spielern weniger starten.

11.11.4. Wenn in den letzten 60 Sekunden der regulären Spielzeit eine Strafe verhängt wird, während das Spiel gestoppt wurde, wird aufgrund dieser Strafe kein Punkt vergeben, aber andere Auswirkungen treten in Kraft.

12 Treffer und Eliminierungen

12.1 Definition eines Treffers

12.1.1. Ein Spieler wird eliminiert, wenn eine von einem aktiven Spieler abgefeuerte Paintball-Kugel diesen Spieler oder etwas, das er trägt oder bei sich hat, trifft und die Kugel platzt.

Wenn der Paintball den Spieler oder etwas, das er trägt oder bei sich hat, trifft, aber nicht platzt und keinen Abdruck hinterlässt, wird dieser Spieler nicht eliminiert.

Wenn ein Paintball zuerst ein anderes Objekt trifft und an diesem Objekt platzt, bevor er einen Spieler oder etwas, das er trägt oder bei sich hat, markiert, wird dieser Spieler nicht eliminiert.

12.1.2. Wenn der Schiedsrichter die Quelle eines Paintmarks, die ein Spieler hat und die einem Treffer ähnelt, nicht sieht, wird dieser Spieler als eliminiert erklärt (Strafen können angewendet werden). Allgemein gilt, wenn die Farbmarkierung ausreichend fest ist, wie ein direkter Treffer aussieht - anstatt zu verschmieren, zu spritzen oder Farbe von auf geknieten oder darauf gesessenen Paintballs zu stammen, wird es als gültiger Treffer angesehen.

12.1.3. Im Falle, dass zwei gegnerische Spieler gleichzeitig getroffen und markiert werden, oder wenn der Schiedsrichter nicht bestimmen kann, welcher Spieler zuerst getroffen und markiert wurde, werden beide Spieler eliminiert.

12.1.4. Die Schiedsrichter werden sich bemühen, Verschmierungen, Spritzer oder Farbe von aufgekniennten oder darauf gesessenen Paintballs von einem Spieler zum Zeitpunkt der Inspektion zu entfernen. Wenn ein Spieler mit solch einer Farbe weiterspielt, tut er dies auf eigenes Risiko, eliminiert zu werden, weil er Farbe trägt, die einem gültigen Treffer ähnelt.

12.1.5. Nur Schiedsrichter werden ungültige Treffer entfernen, es sei denn, ein Spieler kann mit Erlaubnis eines Schiedsrichters einen ungültigen Treffer auf der Linse seines Goggle-Systems entfernen.

12.2 Spieler und Treffer

12.2.1. Die Spieler sind dafür verantwortlich, sich über Treffer bewusst zu werden.

12.2.2. Wenn ein Spieler getroffen wird, muss er sofort das Spiel einstellen und seine Eliminierung signalisieren. Wenn er dies unterlässt, spielt er weiter.

12.2.3. Wenn ein Spieler getroffen wird und er an bestimmten Stellen (z. B. Visier, Hals, Rücken, Gurt) nicht selbst auf einen Treffer überprüfen kann, muss er sofort das Spiel einstellen und einen Schiedsrichter für eine Farbkontrolle rufen. Wenn er dies unterlässt, spielt er weiter.

12.2.4. Spieler, die sich in Bewegung befinden und beschossen werden, dürfen zur nächsten Deckung weiterlaufen, sofern zwischen ihnen und dem nächstgelegenen Gegner eine solche Deckung vorhanden ist. Andernfalls müssen sie ihre Bewegung sofort von der gegnerischen Mannschaft abwenden und anhalten. Bei Erreichen dieser Deckung muss der Spieler sich sofort auf Treffer überprüfen. Schießen, in Richtung Gegner zeigen, Kommunizieren, das sofortige Überprüfen auf einen Treffer zu unterlassen und das sofortige Signalisieren seiner Eliminierung, falls er tatsächlich getroffen wurde, stellen ein Weiterspielen dar.

12.2.5. Spieler, die an Stellen getroffen werden, die sie selbst überprüfen können, dürfen keinen Farbcheck anfordern. Das Anfordern eines Farbchecks unter diesen Umständen stellt ein Weiterspielen dar.

12.2.6. Spieler, die in nicht aufgegebenem Equipment getroffen werden, von dem sie weniger als 2 Meter entfernt sind (außer Squeezes und Pods), gelten als getroffen.

12.3 Eliminierungen

12.3.1. Schiedsrichter werden Spieler auf dem Feld für die folgenden Verstöße eliminieren (nicht nur beschränkt auf):

a) Anstößige Aufforderungen zu Farbchecks.

b) Wiederholtes Nichtbefolgen der Anweisungen eines Schiedsrichters.

c) Das Verlassen des Spielfeldes oder das Bewegen des Begrenzungsbandes.

d) Mit einem gültigen Treffer markiert.

- e) Versäumnis, bei nicht berührtem Gewehrlauf den Berührungspunkt beim Startsignal zu berühren.
- f) Abfeuern des Markers oder Schießen nach dem Startsignal, unabhängig davon, ob sie später zurückberühren.
- g) Versäumnis, während der Spielzeit eine Schutzbrille auf dem Feld zu tragen.
- h) Versäumnis, während der Spielzeit das Kinnband der Schutzbrille zu tragen oder zu befestigen.
- i) Störung oder Kommunikation während des Spiels im Pit-Bereich durch eine mit dem Team verbundene Person.
- j) Übermäßiges Schießen (einen Spieler mehr zu beschießen, als vernünftigerweise notwendig ist, um eine Eliminierung zu bewirken).
- k) Absichtliche Veränderung des Spielfeldes während des Spiels.
- l) Ein Spieler, der sich zwischen zwei Bunkern zwängt, die zusammen positioniert wurden, um einen Bunker zu bilden.
- m) Spieler, die mit verbotenem Equipment auf dem Feld gefunden werden oder an ihren Markern in Verletzung der im Abschnitt „Marker“ festgelegten Bestimmungen arbeiten, werden sofort eliminiert.
- n) Spieler, die sich von einem Stück Ausrüstung oder Kleidung, die sie auf das Spielfeld gebracht haben, um mehr als 2 Meter trennen, außer Squeegees, Pods, Gurte und Loader, werden sofort eliminiert.
- o) Spieler, die Ausrüstung (auch aufgegebene) aufnehmen, die einen Treffer hat, gelten als eliminiert.
- p) Ein Spieler, der eine Laufsocke auf seinen Lauf legt, während das gegnerische Team aktive Spieler hat.

12.3.2. Spieler, die unsportliches Verhalten zeigen, werden eliminiert. Unsportliches Verhalten umfasst, ist aber nicht beschränkt auf:

- (a) Versäumnis, einem Ruf eines Schiedsrichters zu gehorchen.
- (b) Absichtliches Vermeiden eines Schiedsrichters in einer Weise, die verhindert, dass ein Schiedsrichter einen Marker auf dem Feld chronographiert oder ihn daran hindert, einen Ruf zu machen.
- (c) Schießen auf Schiedsrichter.
- (d) Schießen auf einen eindeutig eliminierten Spieler mit böswilliger Absicht, ihn zu verletzen oder einzuschüchtern.
- (e) Übermäßiges Schießen, das als Schießen eines Spielers mehr als notwendig angesehen wird, um eine Eliminierung herbeizuführen.
- (f) Anfordern von Farbchecks, um Schiedsrichter von der Überprüfung ihrer selbst oder ihrer Teamkollegen abzulenken oder um Schiedsrichter zu nutzen, um gegnerische Spieler zu lokalisieren.

12.3.3. Spieler sind verantwortlich dafür, alte Treffer zu entfernen oder diese vor der Spielzeit einem Schiedsrichter zur Kenntnis zu bringen, damit sie in einer Weise behandelt werden können, die nicht zur Eliminierung der Spieler führt.

12.3.4. Eliminierte Spieler müssen sofort Folgendes tun:

- (a) Mit dem Spiel aufhören.
- (b) Ihre Eliminierung signalisieren, indem sie eine Hand auf ihren Kopf legen.
- (c) Das Spielfeld mit allen Ausrüstungsgegenständen, die sie zum Zeitpunkt ihrer Eliminierung trugen, auf dem direktesten Weg vom Spielfeld oder einem anderen, vom Schiedsrichter angegebenen Weg, verlassen. Spieler, die nicht den direktesten Weg wählen und die darauf abzielen, ihre Eliminierungen vor dem anderen Team zu verbergen, oder Spieler, die sich weigern, den Anweisungen eines Schiedsrichters zu folgen, das Spielfeld zu verlassen, werden als „weiterspielend“ betrachtet.

13 Strafen

13.1 Bewertung der Strafen

13.1.1. Strafvollstreckung

13.1.1.1. Alle vor der Bestätigung durch den Schiedsrichter, dass der Spieler, der den Buzzer gedrückt hat, sauber ist und der Punkt bestätigt wurde, verhängten Strafen werden im aktuellen Punkt berücksichtigt.

13.1.1.2. Alle nach der Bestätigung durch den Schiedsrichter, dass der Spieler, der den Buzzer gedrückt hat, sauber ist und der Punkt bestätigt wurde, verhängten Strafen werden im folgenden Punkt berücksichtigt.

13.1.1.3. Alle nach einem eingeräumten Punkt verhängten Strafen werden im folgenden Punkt berücksichtigt.

13.1.2. Mündliche Warnungen

Schiedsrichter werden mündliche Warnungen für die folgenden Verstöße aussprechen (nicht nur beschränkt auf):

- (a) Erster Verstoß gegen die Anweisungen eines Schiedsrichters.
- (b) Erster Verstoß, die Hand auf den Kopf zu legen, nachdem man eliminiert wurde.

13.1.3. Eliminierung

Schiedsrichter werden Spieler auf dem Feld für die folgenden Verstöße eliminieren (nicht nur beschränkt auf):

- (a) Anstößige Forderungen nach Paint-Checks.
- (b) Wiederholte Missachtung der Anweisungen eines Schiedsrichters.
- (c) Das Verlassen des Spielfelds oder das Verschieben des Begrenzungsbandes.
- (d) Markiert mit einem gültigen Treffer.
- (e) Versäumnis, einen Touchback zu machen, während die Mündung des Markierers nicht die Vorderseite der Basis beim Startsignal berührt.
- (f) Halten des Markierers oder Abfeuern nach dem Startsignal, unabhängig davon, ob sie später zurückberühren.
- (g) Versäumnis, während des Spiels eine Schutzbrille auf dem Feld zu tragen.
- (h) Versäumnis, die Kinnriemen der Schutzbrille während des Spiels zu tragen oder zu befestigen.
- (i) Störung oder Kommunikation während des Spiels im Bereich der Box durch eine Person, die mit dem Team verbunden ist.
- (j) Übermäßiges Schießen (ein Spieler wird mehr beschossen, als notwendig ist, um ihn zu eliminieren).
- (k) Absichtliche Veränderung des Spielfelds während des Spiels.
- (l) Ein Spieler, der sich zwischen zwei Bunkern zwängt, die zusammen positioniert wurden, um einen Bunker zu schaffen.
- (m) Spieler, die mit verbotener Ausrüstung auf dem Feld gefunden werden oder an ihren Markierern arbeiten, in Verletzung der Bestimmungen, die im Abschnitt über Markierer festgelegt sind, werden sofort eliminiert.
- (n) Spieler, die sich von irgendeinem Stück Ausrüstung oder Kleidung, das sie auf das Spielfeld gebracht haben, um mehr als 2 Meter entfernen, mit Ausnahme von Squeegees, Pods, Gurten und Ladegeräten, werden sofort eliminiert.
- (o) Ein Spieler, der eine Laufhaube auf seinen Markierer setzt, während das gegnerische Team aktive Spieler hat.

13.1.4. Geringfügige Strafe (Entfernung des Spielers, der den Verstoß begangen hat, sowie eines Teamkollegen). Die Bewertung der Eins-zu-eins-Strafe für Spieler auf dem Feld erfolgt bei den folgenden Verstößen (nicht nur beschränkt auf):

- (a) Fortsetzung des Spiels mit einem Treffer an irgendeinem Körperteil oder an der Ausrüstung (z. B.: schießen, posten, sprechen, vorwärts bewegen).
- (b) Sich am Ende eines Spiels als aktiver Spieler mit einem Treffer einchecken.
- (c) Verwendung eines Markierers, der auf dem Feld mit 301-314 Fuß pro Sekunde chronografiert wurde.
- (d) Kommunikation mit jemandem, nachdem ein Schiedsrichter die Eliminierung signalisiert hat.
- (e) Besitz von verbotener Kleidung oder Ausrüstung auf dem Spielfeld.
- (f) Jede Person, die während einer Pausenzeit in Richtung der Zuschauerlinie oder der Endlinie des Gegners schießt.
- (g) Jede Person, die aggressives oder beleidigendes Verhalten gegenüber einer anderen Person zeigt, mit Ausnahme eines Schiedsrichters.
- (h) Vorhandensein von Spielern oder Teammitgliedern, die die zulässige Anzahl an Spielern, die in einem Punkt spielen dürfen, überschreiten, nicht hinter der Auslinienmarkierung, die dem Team am nächsten ist, zu Beginn des Punkts.
- (i) Jeder eliminierte Spieler, der absichtlich einen Pod mit Paintballs auf dem Spielfeld in begrenzten Paint-Divisionen platziert.

13.1.5. Majorstrafe (Entfernung des Spielers, der den Verstoß begangen hat, sowie zwei Teamkollegen). Die Bewertung der Zwei-zu-eins-Regel für Spieler auf dem Feld erfolgt bei den folgenden Verstößen (nicht nur beschränkt auf):

- (a) Eliminierung eines Spielers, nachdem man mit einem gültigen Treffer markiert wurde.
- (b) Passieren mehrerer Bunker, nachdem man mit einem gültigen Treffer markiert wurde.
- (c) Erster Verstoß eines Spielers, der einen illegalen Markierer auf dem Spielfeld trägt.
- (d) Verwendung eines Markierers, der auf dem Feld mit 315-329 Fuß pro Sekunde chronografiert wurde.

13.1.6. Grobe Majorstrafe (Entfernung des Spielers, der den Verstoß begangen hat, sowie drei Teamkollegen). Die Bewertung der Drei-zu-eins-Regel für Spieler auf dem Feld erfolgt bei den folgenden Verstößen (nicht nur beschränkt auf):

- (a) Wischen. Wischen bedeutet, dass ein Spieler aktiv und absichtlich versucht, Farbmarkierungen zu entfernen oder zu beseitigen, um einer Eliminierung oder einem Ruf eines Schiedsrichters zu entkommen.
- (b) Spieler, die beobachtet werden, wie sie Squeeges, Lappen oder Pods mit einem Treffer oder Farbmarkierungen, die einem Treffer ähneln, wegwerfen, um einer Eliminierung oder einem Ruf eines Schiedsrichters zu entkommen, werden für Wischen bestraft.

13.1.7. Geringfügige Sperre (Entfernung des Spielers, der den Verstoß begangen hat, sowie drei Teamkollegen; zudem erhält der Spieler, der den Verstoß begangen hat, eine geringfügige Sperre (Sperre für den Rest des Events, jedoch nicht beschränkt auf)). Die Bewertung der Regel zur geringfügigen Sperre für Spieler auf dem Feld erfolgt bei den folgenden Verstößen (nicht nur beschränkt auf):

- (a) Ein eliminiert Spieler, der auf einen Spieler außerhalb des Spielfelds schießt.
- (b) Das Betreten des Feldes nach der Eliminierung, um in das laufende Spiel einzugreifen, ohne von einem Schiedsrichter aufgefordert zu werden.
- (c) Zweiter Verstoß eines Spielers, der einen illegalen Markierer auf dem Spielfeld trägt.
- (d) Übermäßiges Schießen auf einen Spieler mit der böswilligen Absicht, einen Spieler zu verletzen.
- (e) Manipulation des eigenen Markierers während des Spiels. Die Verwendung von Werkzeugen oder das Einstellen von Einstellungen während des Spiels ist verboten, und zwar von dem Zeitpunkt an, an dem der Punkt beginnt, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Spieler das Feld verlässt und den Bereich der Spielgrube wieder betritt. Ausgenommen ist das Ein- und Ausschalten des Markierers sowie das Ein- und Ausschalten des Sichtsystems des Markierers.
- (f) Jede Person, die aggressives oder beleidigendes Verhalten gegenüber einem Schiedsrichter zeigt.
- (g) Jede Person, die Ausrüstung auf das Spielfeld wirft, außer einer Luftquelle oder Einweg-Ausrüstung.

(h) Verwendung eines Markierers, der auf dem Feld mit 330 Fuß pro Sekunde oder mehr chronografiert wurde.

13.1.8. Major-Sperre (Entfernung des Spielers, der den Verstoß begangen hat, sowie drei Teamkollegen; zudem erhält der Spieler, der den Verstoß begangen hat, eine Major-Sperre (Sperre für den Rest des Events, jedoch nicht beschränkt auf). Die Bewertung der Regel zur Major-Sperre für Spieler auf dem Feld erfolgt bei den folgenden Verstößen (nicht nur beschränkt auf):

- (a) Zweiter Verstoß des übermäßigen Schießens auf einen Spieler mit der böswilligen Absicht, einen Spieler zu verletzen.
- (b) Jede Person, die körperlichen Kontakt mit einer anderen Person herstellt, einschließlich das Schießen auf eine andere Person, die nicht an einem Punkt teilnimmt, oder das Schießen von außerhalb des Feldes.
- (c) Jede Person, die absichtlich physischen Kontakt mit einem Offiziellen hat.
- (d) Jede Person, die eine Luftquelle wirft, unabhängig davon, ob sie an einem Markierer befestigt ist oder nicht.
- (e) Jede Person, die absichtlich in die Richtung einer anderen Person schießt, die kein Paintball-Gogglesystem trägt.
- (f) Zweiter Verstoß gegen eine Regel für Masken (6.2).

13.2 Regel für ungenügend Spieler

13.2.1. Bewertung von Minor-, Major- und Gross-Major-Strafen, wenn nicht genug aktive Spieler übrig sind:

Der Punkt wird gestoppt und der Punkt wird dem gegnerischen Team zugesprochen.

Das gegnerische Team muss keine aktiven Spieler haben, um den Punkt zu erhalten.

Im nächsten Punkt beginnt das bestrafte Team mit weniger Spielern, um die verhängte Strafe vollständig zu erfüllen.

13.2.2. Wenn der letzte Spieler eines Teams eine Minor-, Major- oder Gross-Major-Strafe erhält, geht der Punkt automatisch an das gegnerische Team.

13.2.3. Bewertung von Minor- und Major-Strafen, wenn die genaue Anzahl an aktiven Spielern vorhanden ist, um die Strafe zu erfüllen, und das gegnerische Team keine aktiven Spieler hat. Der Punkt endet und es wird keinem Team ein Punkt zugesprochen.

13.2.4. Bewertung von Major- oder Gross-Major-Strafen, wenn die genaue Anzahl an aktiven Spielern vorhanden ist, um die Strafe zu erfüllen; der Punkt wird dem gegnerischen Team zugesprochen. Das gegnerische Team muss keine aktiven Spieler haben, um den Punkt zu erhalten.

14 Kollusionen

14.1. Jedes Team, das mit Gegnern zusammenarbeitet, um Punkte zu manipulieren, wird vom Turnier disqualifiziert, und alle Mitglieder des Teams, die auf ihrer Liste stehen, werden (aber nicht beschränkt auf) für den Rest des Events gesperrt und verlieren alle Setzpunkte in diesem Event.

15 Sperrungen, Ausschlüsse, Disqualifikationen und Strafen wegen schweren Unsportlichen Verhaltensweisen

15.1 Bewertung von Sperrungen, Ausschlüssen, Disqualifikation und Strafen wegen schweren unsportlichen Verhaltensweisen

15.1.1. Verantwortung der Teammitglieder.

Teams sind verantwortlich für das Verhalten aller Mitglieder auf ihrer Liste, einschließlich Spieler, Pit-Crew und Unterstützer. Während des Events können folgende Maßnahmen für Strafen, Sperren und Ausschlüsse gelten. Wenn einem Spieler eine Spielsperre auferlegt wird, muss das Team mit weniger Spielern spielen, wenn es keinen Ersatzspieler auf der Liste hat.

15.1.2. Verantwortung der Zuschauer.

Jeder Zuschauer, der unsportliches Verhalten gegenüber einem anderen Teilnehmer des Events zeigt, wird gezwungen, den Ort zu verlassen.

Zuschauer dürfen zu keiner Zeit mit dem Spiel kommunizieren, Signale geben oder eingreifen. Wenn ein Zuschauer mit dem Spiel kommuniziert, Signale gibt oder eingreift, kann er von einer Verwarnung bis zu einem Ausschluss vom Ort betroffen sein. Wie genau die Störung eines Zuschauers durch die spezifischen Ligabetriebs- oder Turnierverantwortlichen durchgesetzt und bestraft wird, liegt im Ermessen dieser Verantwortlichen.

15.1.3. Spielsperre für Spieler.

Jeder Schiedsrichter kann auf dem Spielfeld eine Sperre aussprechen. Jeder autorisierte Event-Mitarbeiter kann eine Person außerhalb des Spielfeldes dem Ultimate Referee für eine Sperre melden.

Jede Person, die sich an geringfügigen unsportlichen Verhalten beteiligt, kann mit einer Minor- oder Major-Strafe belegt werden.

Jede Person, die sich an anderen schwerwiegenden oder schweren unsportlichen Verhalten beteiligt, kann von einem Schiedsrichter mit einer Minor- oder Major-Sperre belegt werden.

15.1.4. Ausschluss von Spielern

Spieler werden von den Turniergegenden für folgende Verstöße ausgeschlossen:

- (a) Absichtlicher physischer Kontakt (Kontakt mit einem Marker, Bruststoß, Festhalten, Schieben, Spucken oder Ähnliches).
- (b) Versäumnis, auf Aufforderung eines Schiedsrichters einen Marker zu übergeben oder einen Schalter, Knopf oder Abzug zu aktivieren, wenn sie aufgefordert werden, den Marker zu übergeben.
- (c) Jeder anwendbare Verstoß gegen die Marker-Regeln.
- (d) Beleidige Sprache gegenüber einem Spieler, Schiedsrichter oder Zuschauer.
- (e) Absichtliches Schießen von außerhalb des Spielfeldes oder der Grenzen.
- (f) Absichtliches Schießen auf Schiedsrichter.

(g) Wiederbetreten des Spielfeldes nach einer Eliminierung, um das laufende Spiel zu stören, ohne dass ein Schiedsrichter darum gebeten wurde.

15.1.5. Minor-Sperre

Ein Spieler, der eine Minor-Sperre erhält:

(a) Darf für den Rest des Spiels und das nächste Spiel nicht spielen, selbst wenn das nächste Spiel in der nächsten Runde oder im Turnier stattfindet.

(b) Muss bei allen Punkten und Spielen, die von seinem Team gespielt werden, anwesend sein und muss während des Spiels still in einem vom Schiedsrichter festgelegten Bereich verbleiben.

15.1.6. Major-Sperre

Eine Person, die eine Major-Sperre erhält, wird vom Event ausgeschlossen und:

(a) Darf während der Sperre nicht an einem Event vor Ort sein.

(b) Kann bis zu einem Jahr vom Ultimate Referee gesperrt werden.

(c) Kann mit einer Geldstrafe von bis zu 1000 € belegt werden. Eine Person darf keine weiteren Events spielen, bis diese Geldstrafe bezahlt ist.

15.1.7. Spieler, die gesperrt wurden, müssen ihren Ausweis dem Schiedsrichter übergeben, der die Strafe verhängt.

15.1.8. Wenn ein Spieler sich weigert, seinen Ausweis herauszugeben, wird das Team automatisch das nächste Spiel verlieren. Der Ausweis wird dem Spieler zurückgegeben, wenn die Strafe abgelaufen ist.

15.1.9. Teamausschlüsse

Nur der Ultimate Referee darf ein Team von einem Event ausschließen

Ein Team, das von einem Event ausgeschlossen wird, verliert jede gezahlte Teilnahmegebühr sowie alle Preise oder Punkte, die beim Event erzielt wurden.

Teams, die wegen eines illegalen Kaders oder des Spielens mit nicht berechtigten Spielern ausgeschlossen werden, verlieren alle Spiele in diesem Event.

15.2 Beschwerden

15.2.1. Entscheidungen, die auf dem Spielfeld getroffen werden, können beim Head Referee des Feldes angefochten werden.

15.2.2. Kein Schiedsrichter darf Eliminierungen aufheben.

15.2.3. Die Entscheidung des Head Referees eines Feldes ist endgültig, mit Ausnahme von Sperren und Ausschlüssen.

15.2.4. Jeder Spieler oder jedes Team, das einer Sperre unterliegt, kann die Auferlegung dieser Sperre sofort beim Ultimate Referee anfechten.

15.2.5. Ein Team kann eine schriftliche Beschwerde beim Ultimate Referee bezüglich der Entscheidung von autorisiertem Personal, einem Scoring-Beauftragten, einem Schiedsrichter oder einem Head Referee einreichen.