

# **Reglas del PaintBall**

Reglamento basado en el de la Federación Francesa de Paintball y la IPPL de los Estados Unidos.

## **1. LAS MARCADORAS**

Cada jugador puede llevar una "Marcadora", del calibre 68, de funcionamiento a bomba o semiautomática. No se aceptan las marcadoras automáticas. La potencia de las "Marcadoras", no debe sobrepasar los 290 p/segundo. Al comenzar el juego, se le entregará a cada jugador un brazalete distintivo que debe llevar constantemente y en forma perfectamente visible.

## **2. LAS MASCARAS**

Absolutamente prohibido permanecer o estar sin máscara en el área de juego. El no respetar esta regla significará la descalificación inmediata del jugador en el juego y la expulsión del campo en caso de reiteradas advertencias. Se recomienda evitar impactar a un oponente a menos de 5 metros.

## **3. LOS EQUIPOS**

Cada equipo se compone de cinco a quince jugadores.

## **4. EL ARBITRO/MONITOR**

Si un jugador tiene un problema en lo que concierne a las reglas de juego o con otro jugador, el árbitro deberá intervenir de forma inmediata. Sobre el terreno el árbitro siempre tiene razón y sus decisiones serán soberanas.

## **5. EL JUEGO**

El juego de la Bandera es el más corriente. La duración de los partidos es variable según el tipo de competición, aunque el tiempo clásico para conseguir la bandera contraria será generalmente de 15 a 30 minutos. Se sortearán las "bases bandera" de cada equipo y los árbitros acompañarán a los equipos a sus bases respectivas. Los jugadores dispondrán de dos minutos para definir su estrategia. En el momento de comenzar, todos los jugadores deberán estar en su "base bandera". Los límites del terreno deben ser perfectamente visibles, con señalización adecuada. Si un jugador sobrepasa estos límites, será considerado como "marcado" y eliminado del partido. "Bandera Muerta"; si el portador de la bandera es marcado, deberá llevar la bandera a la base del equipo adversario y después salir del terreno. También puede permanecer quieto en el lugar donde ha sido tocado y no salir hasta que un árbitro le tome la bandera para llevarla a la base correspondiente.

## **6. ELIMINACIÓN**

Un jugador será considerado eliminado ("Out" o "Baja") en los casos siguientes:

- a) Si recibe un impacto directo sobre él o sobre cualquier objeto que transporte.
- b) Si sobrepasa los límites del campo.
- c) Si es impactado por alguno de sus compañeros (nunca se considera el tiro accidental).
- d) Si se quita la máscara de protección.
- e) Si falta al respeto al árbitro o a otros jugadores en el transcurso de la partida, si el incidente es leve, será castigado con puntos de penalización.
- f) Si se quita el brazalete.
- g) Si dos jugadores son tocados simultáneamente, deberán abandonar el terreno, salvo decisión contraria del árbitro, decidiendo quién ha sido marcado primero.

## **7. PAINT CHECKS**

Si un jugador cree haber tocado a un contrario en un punto difícil de ver a simple vista, tiene derecho a una verificación por parte arbitral, gritando ("Chequeo"). El árbitro tocará al jugador cuestionado gritando "Neutral", cesando todos los tiros sobre este jugador en tanto dura la verificación. En caso de que no existiera marca, el árbitro concede cuatro segundos para ubicarse adecuadamente antes de gritar "Limpio" y después "Play Balls", momento en que se volverá a jugar normalmente. Las mismas reglas se aplicarán cuando un jugador pida un chequeo sobre sí mismo (grita "Check me"), en una línea de "fair play" imprescindible en todo juego de Paintball. Un chequeo no dura más de 15 segundos, tiempo máximo que el árbitro empleará para emitir su fallo. Atención: "La utilización abusiva del "Chequeo" por parte de un jugador, será sancionable".

## **8. FIN DEL PARTIDO**

El partido se considera terminado a partir del momento en que un jugador de un equipo captura la bandera rival y la lleva a su base SIN SER TOCADO, depende de lo establecido esto puede ser simplemente capturar la bandera. También acabará cuando finalice el tiempo de juego previsto, aunque no se haya producido captura de bandera o en función de la misión establecida.

## **9. PUNTUACIÓN**

Existen muchas posibilidades de contabilizar los puntos en una competición. Los puntos se otorgarán: 50 puntos por la captura completa de la bandera. 25 puntos por la captura de la bandera sin completar el retorno a su base. 20 puntos por un empate. 5 puntos por cada jugador contrario tocado. En todo caso, habría que descontar las penalizaciones en las que hubiesen podido incurrir los jugadores de ambos equipos.