

Reglas del Paintball

Estas son las reglas de competición de Paintball Españolas.

1. Equipamiento

Marcadoras

Cada jugador, sólo puede tener una marcadora en el terreno de juego, que el árbitro podrá verificar antes de entrar en el área de juego. Las marcadoras deben cumplir las condiciones siguientes para estar autorizadas en competición:

- Las marcadoras deben estar provistas de un tapón de seguridad en el cañón (chupete).
- Las marcadoras con sistema de reglaje de velocidad sin utilizar herramientas o sin el desmontaje de piezas, no están autorizadas.

Las marcadoras están divididas en cuatro categorías:

- **A. STOCKS:** Alimentación en CO2 por una cápsula de 12 gr. únicamente. Alimentación de bolas paralela al cañón con una capacidad máxima de 20 bolas, armamento manual.
- **B. POMPA:** Marcadoras de armamento manual. La carrera mínima de la pompa deberá ser como mínimo la del diámetro de una bola del calibre 68. El movimiento de la pompa deberá unir el martillo con el gatillo de forma mecánica.
- **C. SEMIAUTOMATICAS:** Marcadoras de rearme automático con un solo gatillo, disparando una sola bola por ciclo de disparo (presión-relajamiento) Corresponde al organizador de una competición decidir que categoría será la autorizada en esa competición.
- La marcadora deberá ser del calibre 68.
- El organizador o el jefe de árbitro de un torneo podrá pedir a los jugadores que presenten su declaración de posesión de armas de categoría 4ª A para las marcadoras que se utilicen. Si un jugador no puede presentar esta declaración no podrá jugar si así lo deciden los capitanes y el comité de árbitros. La organización no asume la responsabilidad de la posible retirada de las marcadoras por la autoridad competente.

Alimentador de Gas

El tipo y número de contenedores de gas que un jugador puede transportar no está limitado. Los contenedores deben estar homologados por la legislación vigente.

Accesorios de Seguridad

Características de la máscara de protección.

Todo jugador, árbitro, espectador o persona que se encuentre en una zona de seguridad debe estar equipado con una máscara de protección para **PAINTBALL** en buen estado. Los cristales no deben tener fisuras y ninguna parte rota.

La montura debe sujetar perfectamente los cristales, de manera que al recibir un impacto de una bola no se desplacen, ni deformen, ni permitan que la envoltura de una bola o su contenido impacten directamente en los ojos.

Las gafas deben tener una banda fuerte para mantenerlas en su sitio. La montura debe ajustarse y adherirse alrededor de los ojos para protegerlos de un impacto directo. La parte baja de la máscara es obligatoria para proteger la nariz y la boca y no debe estar modificado su estado de origen. Todas las máscaras de protección serán sometidas a la inspección de seguridad del organizador o de los árbitros.

Tapón de seguridad (Chupete)

El tapón de seguridad (Chupete) se debe colocar en la extremidad del cañón, no puede ser expulsado por un disparo accidental, debe ser redondeado o plano por su parte exterior. Si el cañón tiene orificios rectilíneos (sin estrechamientos ni curvaturas) en el eje del cañón, por los que podrían pasar fragmentos de bolas, su diámetro no puede ser superior a 1,5 mm.

Obligación de llevar máscara y chupete.

Hay 4 categorías de zonas de seguridad.

- **Zonas de riesgo permanente.** Son las zonas de control de marcadoras y de reglaje, siempre bien delimitadas, en las que es obligatorio llevar siempre la máscara y el chupete.
- **Zonas de riesgo temporal A.** Son las zonas de los terrenos de juego y sus alrededores, bien delimitados, en los cuales los árbitros responsables (el jefe del terreno en general) deciden el momento en que la máscara es obligatoria y el chupete facultativo (como máximo cuando los equipos entran en el terreno de juego) y en el momento en que el chupete es obligatorio y la máscara facultativa (cuando finaliza la partida). En **Speedball** esta zona no existe, el terreno delimitado se considera como zona de riesgo permanente y sus alrededores como zona de seguridad.
- **Zonas de riesgo temporal B.** En ellas los árbitros responsables deciden el momento en que la máscara es obligatoria y el chupete obligatorio.
- **Zonas de seguridad.** Son todas las otras zonas en las que es obligatorio llevar el chupete y no la máscara (Zona de equipos) En las zonas de riesgo permanente, o de riesgo temporal cuando el uso de la máscara es obligatorio el hecho de no llevarla o de quitársela sin autorización y supervisión del árbitro constituye una falta grave a las normas de seguridad que puede suponer puntos de penalización o de la exclusión del jugador. La obligatoriedad del uso de la máscara y chupete en la zona de crono y en el terreno de juego antes y después de las partidas la establecerá la organización o el comité de árbitros.

En las zonas de seguridad, o en las zonas de riesgo temporal cuando el chupete es obligatorio, el hecho de no obstruir correctamente el cañón es una falta a las normas de seguridad.

Se recomienda a los jugadores eliminados el colocar lo antes posible el chupete (antes de salir del terreno de juego) dentro de las zonas de riesgo temporal, su ausencia no será penalizada hasta el momento en que el árbitro lo declare obligatorio de nuevo.

2. Vestimenta

Es preocupación y responsabilidad del jugador el llevar un vestuario limpio para la primera partida del día. **Estas vestimentas han de ser de la talla del jugador y no debe ser acolchada.** No deben ser sobre dimensionadas.

Cada jugador se debe asegurar que su vestimenta esté bien colocada durante la partida.

Los jugadores deben llevar camisas o chaquetas con mangas largas, los pantalones largos.

Los brazos y las piernas deben estar cubiertos durante el juego.

Cantidad de ropa autorizada (espesores)

- **Invierno (Temperatura inferior o igual a 10°)**

Camiseta-camisa-jersey (tres espesores)

Pantalón-calzoncillo largo (dos espesores)

- **Verano (Temperatura superior a 10°)**

Camisa-camiseta (dos espesores)

Pantalón (un espesor)

Protecciones autorizadas

- **Alrededor del cuello:** Las protecciones pueden ir por debajo de la ropa, no pueden descender sobre el pecho, están autorizadas las del tipo pañuelo o braga.
- **Pecho:** Solamente protecciones rígidas.
- **Cintura:** Los jugadores que lleven algún tipo de faja se lo deben indicar al jefe de terreno cada vez que jueguen.
- **Codos:** Las coderas pueden ir por debajo de la ropa
- **Antebrazo:** Solamente protecciones rígidas.
- **Arnés:** Comprende la cintura, las trinchas, el porta-botellas, el porta-botes o el conjunto de todos, no puede ir por debajo de la ropa, debe ir por encima de ésta.
- **Rodillas:** Las rodilleras pueden ser acolchadas pero sólo deben cubrir la rodilla, una sola rodillera por rodilla está autorizada. Los jugadores que lleven una rodillera ortopédica están autorizados a llevar una rodillera y lo deben indicar al jefe del terreno.
- **Espinillas:** Sólo protecciones rígidas o semirígidas.
- **Máscaras:** Los accesorios de las máscaras en neopreno están autorizados, no pueden reemplazar en ningún caso a la parte baja de la máscara.
- **Gorras:** Llevar una gorra está autorizado. Pero la visera de la gorra se debe llevar sobre la nuca.

Las protecciones rígidas o acolchas pueden ser llevadas encima o debajo de la ropa.

Vestimentas prohibidas en el terreno de juego.

Las vestimentas como sombreros, gorras, guantes y máscaras impermeabilizadas; las vestimentas cauchutadas, en vinilo o todo el material no poroso que no retenga las marcas de pintura o las haga difíciles de detectar.

Las vestimentas de grosor excesivo, acolchadas (a excepción de los casos citados en el apartado protecciones), equipamientos y todo tipo de accesorios que impida a las bolas romperse y marcar con pintura.

Las vestimentas multicolores, donde el diseño de ellas hagan difícil distinguir las marcas de pintura (no se aplica en el Speedball).

Las vestimentas de un color parecido al de los árbitros (no se aplica en el Speedball)

3. Accesorios

Fuera del área de juego y dentro de la zona de seguridad los jugadores pueden llevar el material y accesorios que quieran. Al entrar en el área de juego los accesorios que están en la lista siguiente no están autorizados, su posesión o utilización constituye una falta al reglamento y puede suponer puntos de penalización o la exclusión del jugador.

- Aparatos destinados a producir sonido.
- Linternas o toda fuente de luz artificial.
- Mecheros o todo instrumento que produzca calor.
- Armas, bengalas, granadas fumígenas o de pintura, cerillas y todo aparato pirotécnico.
- Herramientas o piezas que puedan hacer variar la velocidad de las marcadoras como: muelles, llaves, válvulas, power-tub, etc.
- Los silenciadores o supresores de sonido están autorizados, pero si son desmontables la velocidad de la marcadora se deberá medir con él puesto y quitado.
- Hondas, cerbatanas y todo aparato capaz de impulsar las bolas, que no sea la marcadora autorizada. Un solo cañón por jugador está autorizado dentro del terreno de juego.
- Radios-emisores-receptores, o todo aparato de comunicación, escucha o señalización.
- Todo artículo capaz de ser confundido con la bandera.
- Todo sistema de visión láser o de otro tipo que proyecte un haz luminoso.
- Todo accesorio que permita limpiar una marca de pintura. Estando autorizado, para ser usado para limpiar el interior de la marcadora un trapo de 25 cm X 25 cm como máximo.
- Cintas de protección excepto si forman parte de los accesorios.
- Las fundas del cargador en neopreno.
- Cuchillos u objetos cortantes.
- Obligación de llevar una funda de neopreno en las botellas de **kevlar** de aire comprimido. Espesor mínimo de 5 mm.

Bolas

Las bolas proporcionadas por la organización o por el jugador deben estar en su embalaje de origen. No pueden estar recubiertas de polvo, sprays, o de cualquier otra sustancia como grafito, silicona, teflón, etc., tampoco congeladas o endurecidas por alguna manipulación. El manipulado de las bolas está prohibido. El color de las bolas debe ser aprobado por el organizador y el jefe árbitro. Las bolas deben ser solubles en agua, 100% biodegradables, no tóxicas y de una marca disponible en el mercado.

Gas de Propulsión

Las marcadoras deben funcionar obligatoriamente con CO2 o aire comprimido. Para el llenado de botellas, debe haber un área específica de seguridad señalizada dentro de la zona de seguridad. Todas las estaciones de llenado sin excepción deben estar allí colocadas.

Inspección

Todo jugador se deberá someter a una inspección y verificación de su persona o de su equipamiento en todo momento y en cualquier lugar de la zona del torneo cuando los árbitros lo consideren necesario.

Los jugadores que se presenten a realizar la inspección estarán autorizados a rectificar las eventuales irregularidades, siempre que por esta causa no se retrase el juego.

Accesorios caídos o tirados en el terreno de juego

Los jugadores deberán retener todo su equipamiento y los accesorios que lleven con ellos al entrar en el terreno de juego. A excepción de los contenedores de gas vacíos (bombonas o cápsulas) y los tubos de bolas vacíos (a excepción del cargador). Los jugadores pueden liberarse de ellos y tirarlos dentro del terreno.

Los jugadores sólo podrán recuperar sus accesorios al final de la partida y con el permiso del árbitro jefe del terreno.

El árbitro dependiendo de los casos podrá aceptar algún objeto, gafas, llaves, etc.

Los accesorios que se deben retener, si se caen accidentalmente durante la partida no suponen penalizaciones, excepto en el caso de que tengan marcas de pintura o su pérdida haya sido voluntaria.

4. Reglas de equipamiento

Todas las reglas expuestas anteriormente pueden ser modificadas por el organizador o el jefe árbitro si deciden que una parte del equipamiento puede suponer un peligro para la seguridad de los jugadores, para la imagen del Paintball o el fair-play. En ningún caso las restricciones podrán ser menores que el reglamento actual.

Procedimiento de apelación

Sólo se podrá apelar a través del capitán del equipo.

5. Formalidades

Inscripción y reunión de capitanes

Objeto de la reunión

El objeto de la reunión de capitanes es fijado por la organización o jefe árbitro. En la reunión, los capitanes reciben las últimas notificaciones, si es posible por escrito, de todos los cambios de última hora del torneo.

Desarrollo de la Reunión.

Todo equipo podrá tener 2 representantes en la reunión. Todas las cuestiones relativas a la organización o reglamento del torneo pueden ser abordadas.

Toda apelación a un cambio de última hora podrá ser planteada en esta reunión, una apelación podrá ser planteada por el capitán de un equipo.

Una modificación apelada supone un voto de consulta a los equipos, cada uno tiene derecho a un voto. Una mayoría de $\frac{3}{4}$ supone el cambio de la modificación apelada. El reglamento de Paintball no puede ser modificado ni apelado.

Los equipos deben tener conocimiento del reglamento antes del torneo. Todo cambio de una regla relativa a la seguridad, imagen del deporte o legislación no podrá ser planteada.

Conocimiento del reglamento

Todos los jugadores deben tener conocimiento del reglamento del torneo, programa y los lugares y horas donde deben jugar. El capitán es el responsable de la transmisión de estas reglas al equipo.

La ignorancia de las normas o del programa no es motivo de apelación.

Entrega de fichas de equipo

Los capitanes deben entregar al organizador o al jefe árbitro la ficha de inscripción antes del fin de la reunión y ésta debe estar abonada. Dependiendo del organizador o del jefe árbitro estos pueden pedir que les sean entregadas las fichas más tarde, siempre antes de empezar la competición

Descargas

Toda persona que se encuentre en la zona del torneo deberá firmar una hoja de descarga, combinando una promesa de conducta no peligrosa y renuncia a demandar responsabilidades por daños.

Entrar o intentar entrar a un terreno de juego sin haber firmado la hoja de descarga es una falta máxima al reglamento, y puede suponer la descalificación de todo el equipo. Sea cual sea el motivo de la descalificación de un equipo de una competición, no le da derecho al reembolso de los gastos de inscripción.

6. Participantes y Dirección de juego

Los Jugadores

Todas las leyes aplicables a la mayoría de edad (16 a 17 años con autorización paterna) deben ser respetadas. Los jugadores con problemas de salud deben consultar a su médico antes de participar. Todos los jugadores que necesiten o pudieran necesitar una medicación especial durante la partida deberán comunicar y entregar al árbitro supremo dicha medicina o indicar su ubicación.

Número de Jugadores

El número de jugadores de un equipo y de suplentes es fijado por la organización, el número de suplentes no puede ser superior al número de jugadores. Jugadores y suplentes deben estar inscritos en la ficha del equipo, llenar la hoja de descarga y presentar si se le pide su licencia o su D.N.I.

Sólo el número de jugadores autorizados puede entrar en el terreno de juego.

Si durante la competición un jugador es expulsado por una falta grave, no podrá ser sustituido por otro jugador durante la partida.

Identificación de los Jugadores

La organización proveerá de 2 juegos de brazaletes como mínimo de distinto color. Los jugadores han de llevar los brazaletes visibles durante el juego hasta la firma del acta de la partida.

Los terrenos, dimensiones y condiciones.

Un mal terreno es causa de problemas, desequilibrios en el juego y de accidentes. Un terreno de juego siempre que sea posible ha de ser probado.

Las dimensiones aconsejadas para un terreno de juego son de 10 mts. por jugador de ancho, y el largo de 15 mts. por jugador + 20 mts.

JUEGO DE 5 JUGADORES

ANCHO: 5 jugadores X 10 mts. = **50 mts.**

LARGO: 5 jugadores X 15 mts. + 20 mts = **95 mts.**

JUEGO DE 7 JUGADORES

ANCHO: 7 jugadores X 10 mts. = **70 mts.**

LARGO: 7 jugadores X 15 mts. + 20 mts = **125 mts.**

JUEGO DE 10 JUGADORES

ANCHO: 10 jugadores X 10 mts. = **100 mts.**

LARGO: 10 jugadores X 15 mts. + 20 mts = **170 mts.**

Los terrenos deben estar limpios de todo objeto peligroso como ramas, latas, botellas, clavos, etc. Las zonas peligrosas deben estar claramente marcadas. Un jugador que penetre en una de estas zonas será eliminado como si hubiera salido de los límites del terreno, en cambio es posible disparar a través de estas zonas.

Señalización

Los límites de los terrenos de juego deben estar claramente delimitados con bandas bien visibles como las cintas de obras, o cuerdas con marcas de colores vivos. Se aconseja realizar una señalización a doble altura. La primera línea debe estar a unos 60 ó 90 cm del suelo, la segunda línea debe estar a 40 ó 60 cm de la primera, las 2 líneas han de estar unidas entre ellas en toda la periferia del terreno cada 50 ó 100 cm. La segunda línea no podrá sobrepasar la altura de 1,5 mts.

La señalización de las líneas debe de ser continua, se han de colocar de manera que el viento no las pueda desplazar. El organizador deberá tomar todas las medidas necesarias para que los terrenos sean marcados evitando curvas hacia el interior del terreno (Dog-Legs) y las posibles situaciones en que se pueda disparar por fuera de los límites. Los límites deben ser rectos.

Las Bases.

La base bandera

Es el lugar donde debe estar colocada la bandera, debe estar en una zona despejada para ser fácilmente observada por los árbitros. Debe tener una cuerda o un accesorio lo suficientemente resistente para colgar la bandera de manera visible. Sólo puede haber una base bandera en el juego a bandera simple, y dos bases en el juego a bandera doble.

La base de salida

La base de salida debe estar bien delimitada, debe ser lo suficientemente grande para que entren o toquen todos los jugadores del equipo.

En el caso del juego a doble bandera, las 2 bases de salida servirán de base bandera, la cuerda más cercana a la base contraria será donde se cuelgue la bandera. La superficie de la base deberá estar en función del número de jugadores. Las posibles bases utilizadas en otros juegos han de ser desmontadas antes de empezar a jugar. Siempre que sea posible han de estar colocadas de forma que no den ventaja a una zona de juego sobre la otra.

Zonas neutras y zonas de reglaje.

El organizador ha de señalar claramente las zonas de tiro autorizadas y suministrar cronos o radar para poder regular las marcadoras con seguridad.

En las cercanías del terreno de juego ha de haber una zona neutra (dead-zone) que debe estar señalizada. Es donde se colocarán los jugadores eliminados, debe ser suficientemente grande para que se pueda colocar la totalidad de los jugadores de los 2 equipos. Se aconseja que esta zona no sea visible desde el terreno de juego.

Los jugadores eliminados no pueden abandonar esta zona sin la autorización del jefe del terreno.

La Bandera

La bandera debe medir como mínimo 40 cm x 40 cm, y ha de ser de un color que contraste con el terreno. En caso de juego a doble bandera, las banderas deben ser diferentes para evitar confusiones y poder ser reconocidas por personas daltónicas. Si es posible la bandera se debe colgar sin ninguna pinza para facilitar su descuelgue.

Árbitros y Jueces

Categorías de Árbitros

-Arbitro de terreno:

Sobre un terreno hay:

- Árbitros de terreno.
- Árbitros de base o de bandera. (Doble bandera)
- Árbitros de línea.
- Arbitro central o árbitro de bandera. (Bandera simple)
- Arbitro de control. (Radar)
- Uno o más árbitros de enlace.

-Arbitro Jefe de terreno.

Un Arbitro Jefe de terreno (Arbitro Principal) dirige a los árbitros de terreno.

-Jefe Arbitro

En una competición, dependiendo de su importancia puede haber de 1 a 4 jefes árbitros, que pueden estar repartidos por zonas, con varios terrenos de los que son responsables, para facilitar la comunicación o pueden estar reunidos en un punto central desde donde tomarán decisiones sobre las posibles disputas.

Responsabilidad de los Árbitros

En un terreno de juego debe haber como mínimo un árbitro para cada 3 jugadores.

- En el juego a 5 serán 4 árbitros
- En el juego a 7 serán 5 árbitros
- En el juego a 10 serán 7 árbitros

Cada terreno de juego está bajo la responsabilidad de un Arbitro Jefe de terreno. En cada terreno de juego es recomendable que haya un árbitro encargado de prevenir a los equipos, realizar los controles de velocidad y vigilancia de la zona neutra.

Los árbitros acompañan a los equipos a su base, dan la salida y el final de la partida, avisan a los jugadores cuando son eliminados, vigilan las marcas, controlan el tiempo que falta para el final de la partida, se ocupan de todos los trabajos necesarios para un juego legal y seguro.

Decisiones de los Árbitros

Las decisiones de los árbitros son definitivas y sin apelación. Sólo son apelables las decisiones relativas a la interpretación del reglamento. Sólo el capitán del equipo está autorizado a llevar a cabo la reclamación. El no aceptar la decisión del árbitro o discutir una decisión de un árbitro conlleva penalizaciones.

Toda acción de presión o de amenaza a los árbitros, jefe de terreno, jefe árbitro y organizador se considera una falta grave.

Identificación de los Árbitros

Las reglas de visibilidad son las mismas que para los jugadores. La identificación puede estar en un brazalete, un dorsal o de cualquier otra forma mientras sea claramente visible.

Preliminares

Velocidad

La velocidad máxima admitida en una competición es de 300 pies por segundo para todo tipo de marcadoras. Un organizador puede rebajar esta velocidad máxima.

Para juego en sala indoor se recomienda 250 pies por segundo.

Procedimiento de control

El procedimiento de control es el mismo para todos los equipos. Tres jugadores como mínimo son designados por el árbitro de control. Si una marcadora dispara por encima del límite, otro jugador será controlado, hasta que tres marcadoras sean juzgadas como correctas.

Si el Jefe del Terreno lo cree necesario puede hacer el control sobre la cantidad de jugadores que decida.

El control se hará con tres disparos consecutivos, el intervalo entre ellos será el que el árbitro decida. En las marcadoras que puedan disparar con CO2 en fase líquida se les podrán practicar una serie de disparos en vacío para hacer entrar el CO2 en fase líquida en el sistema de alimentación. Las marcadoras que no puedan pasar el control en fase líquida sólo se les podrán practicar un disparo neutro.

Al entrar en el terreno de juego ninguna marcadora podrá sobrepasar el límite máximo autorizado.

Si una marcadora sobrepasa el límite máximo autorizado se podrán hacer tres cosas:

- Su propietario podrá jugar sin marcadora.
- Podrá utilizar una marcadora de reserva.
- Hacer jugar a un reserva presente en la base radar. El juego no podrá ser retardado por esta razón más de 15 minutos.

El árbitro puede pedir al jugador que instale una nueva carga de gas o una nueva cápsula de 12 gr. Para pasar el control.

El jugador debe pasar el control con la marcadora funcionando correctamente, todas las llaves y purgas que puedan bloquear el paso del gas deben estar abiertas.

Penalizaciones de Velocidad

Se efectúa el control de velocidad al salir del terreno de juego efectuando una serie de tres disparos, no pudiendo superar la velocidad máxima ninguno de ellos.

Las penalizaciones serán puntuadas de la siguiente forma:

- 2 puntos por pie/segundo de exceso, con un mínimo de 20 puntos y un máximo de 50 puntos.

Si durante el juego un jugador advierte o supone que su marcadora dispara por encima del límite, se puede declarar fuera de juego y eliminarse él mismo, explicando sus razones al árbitro. Un jugador que se autoelimine por esta razón no se le penalizará, excepto en los siguientes casos:

- Cuando el juego haya terminado o a punto de terminar.
- En una situación crítica durante el juego. (El árbitro determinará esta situación)
- En toda circunstancia similar.

El Registro

Al entrar en el terreno de juego, los jugadores pueden ser registrados, para verificar que no lleven accesorios prohibidos.

Este registro podrá ser lo profundo que el árbitro juzgue necesario, sin sobrepasar los límites de lo normal y sin retrasar la partida. Un jugador que rehuse someterse al registro no podrá entrar al terreno de juego.

La posesión de un accesorio prohibido se penaliza salvo que el jugador los entregue antes del registro al árbitro.

El registro se podrá efectuar al finalizar la partida.

El Juego

Tiempo de juego

- Juego a 5 -> 10 min.

- Juego a 7 -> 15 min.
- Juego a 10 -> 25 min.

Preparación

Los jugadores se deben presentar a la entrada del terreno de juego o en la estación de control como mínimo 7 minutos antes del inicio del partido. Cuando el árbitro de control o Jefe del Terreno lo ordene, los jugadores harán controlar sus marcadoras y pasarán el registro.

Los equipos se dirigirán a sus bases de salida y se les concederá un minuto para que los equipos se preparen. En el momento de la salida, todos los jugadores se encontrarán dentro de su base y deberán tocar la base con su cuerpo o con cualquier parte de su equipo.

Cuenta atrás y señal de salida

Los árbitros de base prevendrán a los equipos a -30 segundos y se dará un segundo aviso a -10 segundos.

Siempre que sea posible y para evitar falsas salidas, el descuento de tiempo por debajo de -10 segundos no se hará en voz alta por los árbitros.

La señal de salida será dada por el Jefe de Terreno y repetida por los árbitros de base, esta se efectuará por medio de un silbato desde el punto central del terreno o por una señal lo suficientemente reconocible.

Salida en falso

Si los 2 equipos no reciben la señal de salida al mismo tiempo o si un jugador sale de la base antes de la señal de salida, se producirá una falsa salida y se detendrá el juego. En este caso los 2 equipos volverán a sus posiciones de salida y se dará una nueva salida sin pérdida de tiempo.

Si un jugador ha sido tocado antes de que se anule la salida, este se lo dirá al árbitro que tomará nota y le limpiará.

Un jugador o un equipo que provoque falsas salidas deliberadamente o repetitivamente, será penalizado y eliminado a discreción del Jefe del Terreno o del Jefe Arbitro.

Si uno o más jugadores dejan la base de salida antes de la señal, los árbitros anularán esta y pueden eliminar a los jugadores según la gravedad y la intencionalidad del acto.

El juego no se retrasará por un jugador que llegue tarde o por mal funcionamiento. Los jugadores que no estén en su base de salida y con la máscara colocada en el momento de la señal de salida serán eliminados y deberán abandonar el terreno de juego.

Si un jugador o el capitán de un equipo retrasa deliberadamente el inicio del juego serán penalizados, y si un equipo retrasa el inicio de un juego por mal funcionamiento también será penalizado.

Los límites del terreno

Si parte del cuerpo de un jugador o de su equipo pasa o desplaza los límites del terreno de juego, será eliminado inmediatamente.

Si un árbitro está presente, podrá advertir al jugador antes de que sobrepase los límites del terreno.

Disparar desde fuera de los límites del terreno es una infracción, y también lo es disparar a jugadores eliminados o a los espectadores y en todo lo concerniente a las dog-legs. Un disparo que falle su blanco y salga fuera de los límites del terreno no será una infracción. Si un árbitro está presente deberá prevenir al jugador, si reincide será penalizado y eliminado.

Un jugador tocado por el jugador penalizado seguirá en juego o será reintegrado por el árbitro después del control de marcas.

Un jugador no debe cambiar los obstáculos ni desplazar los límites del terreno, si lo hace será eliminado.

Eliminaciones

La prioridad de un jugador es controlarse las marcas él mismo o hacerse controlar antes de continuar toda acción ofensiva. Un jugador marcado que continúe una acción ofensiva será penalizado.

El juego ofensivo consiste en disparar, avanzar hacia una posición, etc. Antes de declararse fuera de juego, un jugador tiene derecho a buscar un abrigo en las cercanías para examinarse o hacer que otro jugador lo examine. Si el jugador lo hace inmediatamente y cesa en toda acción ofensiva no será penalizado por no haberse autoeliminado (en caso de que estuviera marcado).

Evitar o tratar de evitar el control de un árbitro, esconderse o limpiarse una marca, es una falta grave.

Un jugador estará eliminado en los siguientes casos:

- Si recibe un impacto directo y está manchado.
- Si recibe una o varias salpicaduras del tamaño de una moneda de 25 Ptas, o una cantidad de pintura equivalente. El jugador que está siendo salpicado puede llamar al árbitro para que controle y le limpie las salpicaduras antes de que alcancen la cantidad fijada, el árbitro después de observar al jugador determinará si sigue en juego o no. Si un jugador no pide este control podrá ser eliminado y penalizado por cualquier árbitro que lo vea.
- El jugador que desplace o sobrepase un límite.
- El jugador que señale su eliminación verbalmente o visualmente esté marcado o no. Esto incluye adoptar la actitud de un jugador eliminado, es decir, si grita OUT o TOCADO en una frase sin ambigüedad, levantar la mano al recibir un impacto, levantar la marcadora, ponerse el chupete o todo comportamiento similar.
- El no estar en la base de salida 10 minutos después del desalojo del terreno por parte de los equipos participantes en la partida anterior.
- Un jugador marcado por un disparo suyo o de un jugador de su equipo está eliminado.
- Los jugadores deben advertir al árbitro de cualquier marca recibida de otra forma que por un disparo (al arrodillarse, al apoyarse en un árbol, etc.), si el árbitro cree que es accidental la limpiará, si tiene dudas neutralizará al jugador y verificará si hay una marca en la piel en el lugar de la mancha, si hay una marca evidente en la piel, el jugador será penalizado y eliminado. Un jugador que no avise de una mancha accidental puede más tarde ser eliminado.

- Los contactos físicos agresivos entre jugadores están prohibidos. Realizar marcas con la mano está prohibido.
- Un jugador se puede rendir en todo momento y ser eliminado.

Control de marcas

Un jugador que quiera verificar si está marcado o si ha marcado a un adversario puede pedir un control a un árbitro.

Para pedir un control sobre un adversario, el jugador grita "PAINTCHECK" o "CHECK", señalando claramente el sitio donde se ha de efectuar el control, verbalmente o con el dedo.

Un jugador que quiere ser controlado grita "CHECK ME". En el instante en que el árbitro coloca su mano sobre el jugador a controlar y pronuncia la palabra "NEUTRE", el jugador está neutralizado y seguirá neutralizado hasta que el árbitro grite el resultado de su inspección y se aparte del jugador.

Las acciones o avances han de cesar sobre este jugador. Estas acciones son disparar, avanzar, coger una posición o un ángulo de ventaja. El árbitro podrá prevenir a los jugadores contrarios de que están efectuando una acción sobre un jugador neutralizado, el árbitro les obligará a retroceder, pero si continúan realizando esta acción les penalizará.

Si un jugador neutralizado está limpio, el árbitro prevendrá al jugador diciéndole "CLEAN".

Si el jugador está marcado gritará "OUT", cogerá el brazalete de color del jugador y lo hará salir del terreno de juego.

El árbitro debe dar obligatoriamente respuesta a una verificación pedida a un jugador contrario.

A discreción del árbitro, un jugador que pida un control para él mismo puede no ser neutralizado. El jugador que ha pedido el control seguirá en juego pudiendo efectuar cualquier tipo de acción, el árbitro lo controlará a distancia. El árbitro no dirá al resto de jugadores el resultado de la inspección, sólo al interesado.

Desplazarse, disparar o hablar cuando se está sometiendo a un control y neutralizado es una falta.

Se considera un "PAINTCHECK" alusivo cuando se pidan varios controles no justificados, que son pedidos para ver la posición de uno o de varios jugadores, o neutralizar a un jugador adversario que está avanzando.

Un árbitro puede controlar a cualquier jugador en cualquier momento sin que nadie se lo pida. **Deberá evitar el descubrir a un jugador oculto al realizar el control.**

Un jugador reintegrado al juego después de ser neutralizado i se encuentra en peligro de recibir un disparo por que hayan cambiado las condiciones del juego durante el control, puede pedir ser recolocado.

Obligaciones de los jugadores eliminados

Todo jugador tocado por un impacto se debe controlar, él es el responsable de ver las marcas que haya sobre él, su equipamiento y su espalda.

- Cuando el jugador esté seguro de que está marcado debe gritar "OUT" salvo que el árbitro lo haya eliminado. Debe levantar al menos una mano, sacarse el brazalete de color y dárselo al árbitro más cercano. En caso de no ver a ningún árbitro, debe levantar su brazalete y abandonar el terreno de juego lo más rápidamente posible,

por el camino más directo, no interferir en el juego y dirigirse a la "DEAD ZONE" y presentarse a los árbitros sin olvidarse de colocar el chupete.

- Dejar de jugar después de haber sido eliminado o haberse declarado "OUT".
- No comunicarse con su equipo de cualquier manera después de haber sido eliminado.
- Los jugadores eliminados deben entrar en la "DEAD ZONE" lo más rápidamente posible y por el camino más directo posible sin interferir en el juego.
- Modificar el reglaje de velocidad o modificar cualquier cosa en la marcadora o en el sistema de alimentación que pueda modificar la velocidad de las bolas después de haber pasado el control de velocidad será penalizado.
- Toda persona ligada directamente a un equipo (entrenador, sponsor, jugador de reserva, familiares y acompañantes) que hable deliberadamente, gesticule o haga otros signos que puedan dar a los jugadores dentro del terreno de juego informaciones útiles, penalizará al equipo al que estén ligados.

Eliminación mutua

Cuando dos o más jugadores se marcan simultáneamente, todos pueden ser eliminados. El árbitro será quien decida que jugadores están eliminados si estos no se ponen de acuerdo en el orden en que se han marcado.

Portador de la bandera

Cuando un jugador descuelgue la bandera será controlado lo más rápidamente posible por un árbitro sin ponerle en peligro de ser eliminado o de descubrir su posición si está escondido. Al realizar la verificación, si el jugador está marcado este será eliminado y la bandera colgada en la base bandera, aunque hubiera cambiado de jugador.

El portador de la bandera debe tenerla todo el rato visible, debe llevarla en la mano claramente visible todo el tiempo. No puede utilizar la bandera como un parapeto, ni tirarla deliberadamente.

Si el portador de la bandera es eliminado (salvo en la primera verificación) debe entregar su brazalete y abandonar el terreno de juego. Debe entregar la bandera a un árbitro que la colocará en el obstáculo más próximo al último sitio donde el jugador aún estuviera limpio o el último sitio donde el jugador hubiera sido verificado. Esta se colocará de forma visible. Es imposible recuperar la bandera hasta que esta haya sido colgada por el árbitro.

Está prohibido quitarle la bandera a un adversario.

Cuando un árbitro no encuentre un obstáculo donde colgar la bandera o que al colgarla dé ventaja o desventaja a un equipo, la mantendrá en alto sujeta por un extremo y anunciará que la bandera es recuperable. El árbitro estará neutralizado y no se podrá mover hasta que esta sea recuperable. Ningún control se le podrá pedir a este árbitro.

Una bandera no puede pasar de un jugador eliminado a otro jugador activo. Una bandera sólo puede ser pasada entre jugadores activos del mismo equipo.

Posesión de la bandera

Una posesión de bandera es real cuando un jugador la descuelga y desplaza un mínimo de 1,5 mts. sin haber sido marcado. La bandera no puede ser lanzada.

Una bandera no está descolgada si el viento o las bolas la hacen caer.

