

REGOLAMENTO DI GARA DISCIPLINA PAINTBALL (Ver. 1.0/2017)

1. NORME GENERALI

1.1. DISPOSIZIONI GENERALI

1.1.1. È responsabilità dei giocatori e dello staff di tutte le squadre conoscere e comprendere le norme del presente regolamento, che disciplinano tutti gli eventi della disciplina sportiva Paintball della FIDASC (Federazione Italiana Discipline Armi Sportive da Caccia).

1.1.2. Se il significato di una qualsiasi parte di questo regolamento non è chiaro, l'interpretazione più semplice e coerente con il testo delle regole è probabilmente quella corretta.

1.1.3. Il presente regolamento definisce le condizioni secondo cui dev'essere organizzato un torneo e imposta le linee guida per il suo svolgimento.

1.1.4. Un corso arbitri specifico è necessario per una corretta interpretazione e applicazione del presente regolamento. I corsi arbitri possono essere tenuti esclusivamente sotto la diretta supervisione della FIDASC e da personale qualificato ed autorizzato.

1.2. REQUISITI DEL CAMPO DI GIOCO

1.2.1. Area Organizzazione: quest'area è utilizzata per la registrazione dei partecipanti al torneo, l'accoglienza e informazioni al pubblico, il posizionamento del personale medico e dei mezzi di soccorso. Quest'area dev'essere accessibile sia per i giocatori che per il pubblico. In quest'area devono essere esposte in modo ben visibile durante il torneo le tabelle di punteggio con tutti i risultati delle gare svolte.

1.2.2. Area Pubblico: l'area comprende tutte le aree in cui il pubblico può muoversi liberamente, comprese le zone circostanti il campo di gioco per guardare le partite. Tutti i confini devono essere chiaramente identificati, contrassegnati da pannelli informativi e sistemi di sicurezza, in modo che il pubblico non possa uscirne accidentalmente. I marcatori sono consentiti in quest'area solo se spenti e con il calzino di sicurezza correttamente inserito. Violare questa regola provoca la squalifica dal torneo del giocatore, più eventuali sanzioni aggiuntive.

1.2.3. Area Giocatori: zona protetta e riservata, dove i giocatori possono riporre le loro attrezzature e prepararsi per le partite. L'accesso a quest'area è limitato solo ai giocatori e staff delle squadre iscritte al torneo, agli arbitri, ai media e al personale organizzativo. I marcatori in questo settore devono essere spenti e con il calzino di sicurezza inserito. Eventuali prove di funzionamento del marcatore vanno fatte esclusivamente rimuovendo la canna dallo stesso. Violare questa regola provoca la squalifica dal torneo del giocatore, più eventuali sanzioni aggiuntive.

1.2.4. Box Squadre: ciascun campo di gioco dev'essere provvisto di almeno n.2 Box Squadre, posizionati ad egual distanza dalle rispettive basi di partenza ed in prossimità di un ingresso al campo di gioco. Sono riservati alle squadre che stanno disputando la partita, l'accesso a quest'area è limitato solo ai giocatori e staff delle squadre iscritte al torneo, agli arbitri, ai media e al personale organizzativo. Dev'essere presente un Box per ognuna delle squadre in gioco, il quale deve disporre di tavoli per appoggiare l'attrezzatura. I Box devono avere una dimensione minima di 3 x 3 metri ciascuno e devono essere preferibilmente coperti con un gazebo o strutture simili, per garantire protezione dalla pioggia. I Box devono disporre di un sistema di ricarica dell'aria compressa facilmente accessibile. All'interno dei Box i marcatori possono restare accesi, ma con il calzino di sicurezza sempre inserito correttamente. Eventuali prove di funzionamento del marcatore vanno fatte esclusivamente rimuovendo la canna dallo stesso. Violare questa regola provoca la squalifica dal torneo del giocatore, più eventuali sanzioni aggiuntive.

1.2.5. Stazione Cronografo: area protetta con rete specifica per il paintball, dove i giocatori possono testare i marcatori e misurarne la velocità di tiro tramite un cronografo messo a disposizione dall'organizzazione. L'accesso a quest'area è limitato ai giocatori e agli arbitri. È obbligatorio indossare la maschera all'interno di quest'area.

1.2.6. Campo di Gioco: area dove si disputano le partite. L'accesso a quest'area è limitato solo ai giocatori e staff delle squadre iscritte al torneo, agli arbitri, ai media e al personale organizzativo. È obbligatorio per tutti indossare la maschera all'interno di quest'area, ad eccezione dei periodi di ispezione libera del campo il cui inizio e fine sono comunicati dall'Arbitro Capo. La linea di bordo campo dev'essere marcata in modo chiaro e collocata ad un minimo di 1,5 metri dalla rete di protezione. Può essere realizzata con sostanze marcanti come gesso o pittura, oppure utilizzando bande o nastri purché sufficientemente resistenti e ben ancorati al terreno. I ripari di gioco devono essere collocati ad un minimo di 1,5 metri dalla linea di campo. A nessun giocatore o membro della squadra è permesso modificare la disposizione dei ripari di gioco (layout) in qualsiasi momento. Alterare il layout durante la partita di proposito porterà all'eliminazione del giocatore. Ogni giocatore trovato ad alterare il layout in qualsiasi altro momento del torneo sarà sospeso dalla competizione in corso.

1.2.7. Box Arbitri: l'accesso a questa zona è riservata esclusivamente agli arbitri, i giocatori non sono ammessi in questo settore. Dev'essere posizionato ad egual distanza dai Box Squadre ed in prossimità di un accesso al campo di gioco. Deve disporre di sedie e tavoli per gli arbitri e per la postazione del refertista.

1.2.8. Il campo può essere fornito di tabelloni elettronici con timer, pulsanti sulle basi di partenza, quadro di comando e segnali sonori.

1.2.9. Tutti i campi di gioco devono essere disponibili per la visione da parte delle squadre iscritte al torneo almeno 1 ora prima dell'inizio della prima partita in calendario.

1.2.10. I ripari di gioco devono essere fissati in modo sicuro; picchetti o altri strumenti di fissaggio non devono sporgere in modo da creare un potenziale pericolo per i giocatori.

1.2.11. La rete perimetrale di sicurezza deve avere un'altezza minima di 4,5 metri da terra nei suoi punti più bassi. La sua integrità dev'essere verificata dagli arbitri e dallo staff dell'organizzazione prima e durante lo svolgimento del torneo, alla ricerca di eventuali buchi o aree danneggiate che dovranno essere prontamente riparate o messe in sicurezza.

1.2.12. Nelle aree dove è prevista la presenza del pubblico dev'essere garantita una distanza minima di 1,5 metri dalla rete, attraverso l'utilizzo di transenne o nastri e con l'apposizione di appositi cartelli di avviso.

1.2.13. La rete dev'essere sostenuta da un sistema di pali solido, con fissaggio del profilo superiore e inferiore della rete tramite un cavo passante.

1.2.14. Le porte di ingresso nel campo devono essere messe in sicurezza in modo tale da impedire che le paintball possano uscire dal campo.

1.3. CARATTERISTICHE DEI CAMPI DI GIOCO "SPEEDBALL"

1.3.1. Il campo di gioco dev'essere rettangolare. Le dimensioni richieste per i diversi formati di gioco sono (le misure si riferiscono alla linea di bordo campo, non alla rete perimetrale):

- a) 5Man (squadre composte da 5 giocatori): 45×36 metri con almeno 35 ripari gonfiabili.
- b) 3Man (squadre composte da 3 giocatori): 45×24 metri con almeno 25 ripari gonfiabili. Per i tornei 3Man gli organizzatori possono concedere deroghe sulle misure e il numero di gonfiabili purché la lunghezza del campo non sia inferiore a 40 metri e la larghezza inferiore a 20 metri. Il numero di ripari gonfiabili non dev'essere inferiore a 20.

1.3.2. La base di partenza deve misurare 2 metri di larghezza per 1,2 metri di altezza ed essere posta al centro di ognuno dei lati corti del campo.

1.3.3. Il terreno di gioco dev'essere ragionevolmente pianeggiante, esente da buche, deformazioni e corpi estranei che possano costituire un rischio per i giocatori. Il manto dev'essere in erba naturale in buono stato o in erba sintetica.

1.4. CARATTERISTICHE DEI CAMPI DI GIOCO "WODDSBALL-SCENARIO"

1.4.1. I campi devono essere di tipo boschivo, scenario con strutture artificiali o un misto delle due tipologie. Non possono essere utilizzati ripari di tipo gonfiabile.

1.4.2. Tutti i campi di gioco devono essere liberi da qualsiasi oggetto o struttura che possa rappresentare un rischio evidente per i giocatori. La pendenza massima estesa a tutto il campo dev'essere inferiore al 5%. Particolari condizioni e caratteristiche devono essere valutate anticipatamente dall'organizzazione.

1.4.3. Tenendo conto del terreno, dei ripari, della possibilità di muoversi, delle linee di tiro e della topografia, i campi di gioco devono essere bilanciati in modo tale da non mettere una delle due squadre in netta condizione di svantaggio.

1.4.4. I campi di gioco sono costituiti da lotti di terreno a forma rettangolare con le seguenti misure:

a) 3Man (3 giocatori in campo per squadra): dimensione minima 1200 metri quadri.

b) 5Man (5 giocatori in campo per squadra): dimensione minima 2400 metri quadri.

1.4.5. Eventuali terreni di gioco di forma non perfettamente rettangolare potranno essere utilizzati purché questo non pregiudichi il bilanciamento delle condizioni di gioco per le due squadre in campo. L'organizzazione può concedere deroghe sulla forma e le dimensioni del campo di gioco a propria discrezione.

1.4.6. Le basi di partenza saranno localizzate al centro dei lati minori del campo di gioco, una per lato. Le bandiere obiettivo devono essere collocate a sinistra ed a destra del campo, oltre ad essere poste alla stessa distanza dalle due basi di partenza.

1.5. REGOLE DI SICUREZZA

1.5.1. Lo sport del paintball si è sempre dimostrato estremamente sicuro e dal ridotto tasso di infortuni per i suoi praticanti, purché se ne rispettino le regole di sicurezza fondamentali. Il mancato rispetto di tali regole può comportare l'assegnazione di penalità durante le competizioni, come specificato in questo regolamento. Consigliamo caldamente il rispetto di tali regole in qualsiasi occasione di gioco anche al di fuori degli eventi ufficiali.

1.5.2. Le regole di sicurezza fondamentali sono:

a) Indossare sempre una maschera di protezione prodotta appositamente per questo sport in tutte le aree dove un marcatore può essere tenuto senza calzetto di sicurezza.

b) Inserire sempre correttamente il calzetto di sicurezza per la canna del marcatore in tutte le aree dove non è obbligatorio indossare la maschera di protezione.

c) Rispettare sempre i limiti di velocità di tiro delle paintball, effettuando regolari controlli tramite l'utilizzo di un cronografo da paintball.

d) È possibile utilizzare solo bombole contenenti aria compressa o Co2. Non utilizzare mai bombole scadute o che non rispettino le normative europee e italiane. Non modificare mai una bombola al di fuori delle specifiche dichiarate dal produttore.

e) L'ambizione e la foga agonistica non deve mai prevalere sul fair play e sul rispetto delle regole di sicurezza, sia riguardanti se stessi che gli altri.

1.6. RESPONSABILI DELL'ORGANIZZAZIONE

1.6.1. Rappresentante Federale. È nominato dalla FIDASC ed agisce per nome e per conto della Federazione. È responsabile di assicurare la qualità e la sicurezza nell'organizzazione del torneo.

1.6.2. Responsabile Arbitri. Gestisce il torneo, è responsabile per il rispetto delle norme in vigore e dei regolamenti del torneo, assegna le responsabilità fra gli arbitri. Deve tenere una riunione arbitri alla vigilia di ogni torneo. Lo scopo di questo incontro è analizzare il calendario gare, rivedere i regolamenti e definire le assegnazioni sul campo. Deve incontrare gli arbitri prima dell'inizio del torneo e alla fine del torneo per discutere dei risultati generali, e in tutti gli altri casi che richiedono una decisione collegiale. È responsabile per:

- a) tenere la riunione capitani prima dell'inizio delle gare;
- b) controllare la sede del torneo, le attrezzature e le scorte;
- c) l'attuazione delle norme di sicurezza durante l'evento;
- d) la sospensione o l'annullamento del torneo per ragioni di sicurezza;
- e) analizzare la violazione delle regole da parte dei giocatori e prendere le conseguenti decisioni;
- f) presentare la relazione finale sul torneo all'organizzatore;
- g) cambiare di ruolo e posizione gli arbitri; rimuovere temporaneamente o permanentemente un arbitro dalle sue funzioni durante il torneo se non è in grado di assolvere correttamente ai propri compiti;
- h) imporre sanzioni appropriate ad uno qualsiasi dei partecipanti al torneo per violazione delle norme e dei regolamenti del torneo.

1.6.3. Segretario. È responsabile per la registrazione delle squadre e dei giocatori, l'elaborazione della documentazione di torneo: scheda dati delle squadre, calendario gare, tabellone risultati, resoconto risultati a fine torneo; opera sotto la supervisione del Responsabile Arbitri.

1.6.4. Organizzatore e staff tecnico: l'organizzatore è la figura incaricata di pianificare, mettere in opera e controllare tutti gli aspetti organizzativi del torneo, quali l'allestimento e la preparazione di tutte le aree, predisposizione di tutta la strumentazione tecnica, gestione del pubblico, gestione dei mezzi di soccorso. Lo staff tecnico sotto la responsabilità dell'organizzatore del torneo può essere assegnato a compiti diversi: logistica, controllo di sicurezza, pulizia delle aree, controllo e uso del deposito.

2. UFFICIALI DI GARA

2.1. SQUADRA ARBITRALE

2.1.1. La squadra arbitrale è composta da: Arbitro Capo (Head Referee); Arbitri (Field Referee); Referista (Ref Secretary).

2.1.2. Su ogni campo di gioco è consigliabile disporre di un minimo di: 8 Arbitri più un Arbitro Capo per il formato di gioco 5-Man; 4 Arbitri più un Arbitro Capo per il formato di gioco 3-Man.

2.1.3. L'Arbitro Capo è l'autorità massima per il rispettivo campo di gioco. Ogni chiamata effettuata dall'Arbitro Capo sul suo campo è definitiva.

2.2. SEGNALI ARBITRALI MANUALI E BANDIERE

2.2.1. Eliminato. L'Arbitro segnalerà quando un giocatore è eliminato mettendo una mano sulla propria testa e indicando con l'altra mano tesa e aperta il giocatore; allo stesso tempo l'arbitro griderà forte e chiaramente "OUT". L'arbitro non può rimettere in gioco un giocatore dopo averlo chiamato eliminato.

2.2.2. Pulito. Un arbitro segnalerà che un giocatore è pulito da colpi validi e non è eliminato sollevando un dito o un asciugamano in aria e spostandolo in un movimento circolare.

2.2.3. Segnale di penalità. Gli arbitri segnalano le penalità muovendo su e giù le braccia con i pugni chiusi vicino al corpo nella direzione di ogni giocatore che subisce la penalità escluso quello che l'ha commessa. Prima del segnale di penalità dovrà sempre essere effettuato il segnale di eliminazione accompagnato dalla chiamata ad alta voce "OUT".

2.2.4. Penalità Minore "1×1". Gli arbitri segnalano prima l'eliminazione del giocatore che ha commesso l'infrazione, poi assegnano la penalità eliminando un secondo giocatore, scegliendo il compagno di squadra più vicino o comunque più velocemente raggiungibile dall'arbitro che ha assegnato la penalità.

2.2.5. Penalità Maggiore "2×1". Gli arbitri segnalano prima l'eliminazione del giocatore che ha commesso l'infrazione, poi assegnano la penalità eliminando un secondo e un terzo giocatore, scegliendo i compagni di squadra più vicini o comunque più velocemente raggiungibili dall'arbitro che ha assegnato la penalità.

2.2.6. Penalità Maggiore Grave "3×1". Gli arbitri segnalano prima l'eliminazione del giocatore che ha commesso l'infrazione, poi assegnano la penalità eliminando un secondo, un terzo e un quarto giocatore, scegliendo i compagni di squadra più vicini o comunque più velocemente raggiungibili dall'arbitro che ha assegnato la penalità. A discrezione dell'Arbitro Capo a questa penalità può seguire l'assegnazione di sanzioni aggiuntive in base alla gravità del fatto commesso.

2.2.7. Ultimi 60 secondi. Tutti gli arbitri a bordo campo alzano le mani al cielo e le muovono colpendo con il pugno di una il palmo dell'altra.

2.2.8. 10 secondi. Tutti gli arbitri a bordo campo alzano entrambe le mani aperte con i palmi rivolti in avanti al segnale dei "10 secondi". Solo l'Arbitro Capo può gridare "10 secondi". Tutti gli arbitri devono abbassare le mani subito dopo il segnale acustico di inizio del gioco.

2.2.9. Tempo. Uno o più arbitri alzeranno le mani formando una "T" sopra le loro teste con entrambe le mani aperte.

3. SQUADRE

3.1. COMPONENTI

3.1.1. Dirigente Accompagnatore. È il referente ufficiale della società sportiva a cui appartiene la squadra. Si occupa del rapporto con l'organizzatore del torneo e con il Segretario presentando la richiesta di iscrizione, pagando le relative quote e fornendo tutta la documentazione richiesta. È responsabile del comportamento dei propri atleti, sia all'interno che all'esterno del campo di gioco, per comportamenti che violano il presente regolamento o che vanno contro le più basilari regole della buona educazione. È l'unico autorizzato a richiedere chiarimenti o presentare reclami all'organizzatore del torneo e al Rappresentante Federale.

3.1.2. Allenatore. È l'unico autorizzato a chiedere chiarimenti all'Arbitro Capo, ma potrà farlo solo quando il gioco non è attivo. Deve presenziare ad eventuali riunioni indette dall'Arbitro Capo.

3.1.3. Giocatori. Solo i giocatori che rispettano i requisiti imposti dal torneo possono prendervi parte; devono rispettare le regole del torneo e i regolamenti della Federazione. I giocatori non possono interferire con il lavoro degli arbitri e devono far pervenire le proprie richieste solo tramite il proprio Allenatore.

3.1.4. Staff Assistenza. È parte integrante della squadra ed è incaricato di assistere i giocatori tra i punti e le partite. I suoi membri non sono autorizzati a giocare per la squadra, a meno che non siano registrati come giocatori. Possono entrare in campo solo se gli arbitri lo permettono. Possono dover indossare eventuale abbigliamento speciale per distinguerli dai giocatori su richiesta dell'organizzatore del torneo.

3.1.5. I ruoli di Dirigente Accompagnatore, Allenatore e Giocatore possono essere ricoperti dalla stessa persona.

3.2. FORMAZIONE

3.2.1. Tutti i giocatori e lo staff della squadra che prendono parte alla competizione devono essere inseriti nella formazione. Indicazioni più dettagliate circa i requisiti delle formazioni saranno comunicati dagli organizzatori del torneo.

3.2.2. Solo le persone incluse nella formazione della squadra come giocatori hanno diritto a prendere parte alle partite.

3.2.3. Nessun giocatore può essere presente in più di una formazione nello stesso torneo. La Federazione o gli organizzatori del torneo possono definire vincoli aggiuntivi circa il trasferimento dei giocatori da una squadra ad un'altra durante lo stesso campionato.

3.2.4. Tutte le squadre devono presentare la formazione completa al momento della registrazione. La formazione di una squadra non può essere modificata dopo l'inizio del torneo. La formazione della squadra sarà accettata solo dopo che tutte le quote di iscrizione sono state integralmente pagate.

3.2.5. Un giocatore che venga trovato a giocare nello stesso torneo per 2 squadre diverse, sarà immediatamente sospeso dal torneo e tutte le partite che ha giocato saranno dichiarate perse a tavolino.

3.3. ID CARD

3.3.1. Ogni persona presente nella formazione di una squadra deve avere anche una ID CARD valida rilasciata dalla Federazione o dall'organizzatore del torneo. Ognuno è responsabile della richiesta della propria ID CARD, la sua conservazione e l'eventuale richiesta di un duplicato in caso di smarrimento.

3.3.2. I giocatori e i membri dello staff di una squadra devono essere in grado di mostrare la propria ID CARD in qualsiasi momento quando gli viene chiesto da qualsiasi membro del personale dell'organizzazione e da un arbitro. Nessun giocatore sarà autorizzato a giocare se non è in grado di esibire la sua ID CARD ad un arbitro prima di entrare in campo.

3.3.3. Solo i possessori della ID CARD potranno entrare nelle aree riservate ai giocatori e al personale organizzativo.

3.3.4. La ID CARD va tenuta sempre ben visibile indossandola al collo con l'apposito cordino così da poter essere controllata velocemente in qualsiasi momento. Durante il gioco dev'essere messa sotto la divisa di gara per motivi di sicurezza.

4. EQUIPAGGIAMENTO

4.1. DISPOSIZIONI GENERALI

4.1.1. FIDASC può pubblicare un elenco specifico di equipaggiamento consentito o vietato dai suoi tornei. È fortemente consigliato ai giocatori di utilizzare solo equipaggiamento consentito per evitare la possibile sospensione dai tornei.

4.1.2. Due giocatori non eliminati possono scambiarsi la seguente attrezzatura: pod, cintura porta pod, marcatore, squeegee, caricatori.

4.1.3. I giocatori non possono abbandonare sul campo di gioco nessun componente della propria attrezzatura, ad eccezione di pod e squeegee. L'abbandono è concesso solo in casi straordinari come l'infortunio del giocatore o condizioni di emergenza che richiedano di abbandonare il campo di gioco nel più breve tempo possibile.

4.2. MASCHERA

4.2.1. Le maschere usate dai giocatori e da chiunque altro devono essere fabbricate per l'uso nel paintball, in buono stato e con lenti non danneggiate. Le maschere devono soddisfare o superare gli standard CE e ASTM.

4.2.2. Le maschere devono essere indossate in ogni momento nelle aree in cui i marcatori sono autorizzati a rimanere senza calzetto di sicurezza, includendo ma non limitandosi a:

- a) Campi da gioco
- b) Stazioni Cronografo
- c) Aree tiro di prova

4.2.3. La violazione delle regole in questa sezione si tradurrà in un richiamo ufficiale dato alla squadra di appartenenza per la prima infrazione. Per la seconda infrazione, il membro del team colpevole, anche se diverso da colui che ha commesso la prima infrazione, sarà sospeso dal torneo. Se la persona che commette l'infrazione non può essere associata ad una squadra dovrà essere espulsa dal sito di svolgimento dell'evento.

4.2.4. Chiunque si trovi all'interno del campo di gioco deve indossare la maschera così come realizzata dal produttore nella sua forma originale. Le parti della maschera non potranno essere girate o contorte in alcun modo dalla loro forma originale in qualsiasi momento o luogo in cui la maschera è obbligatoria.

4.2.5. Non sono consentiti adesivi sulla lente della maschera. Gli arbitri potranno richiedere a propria discrezione di rimuovere eventuali accessori non facenti parte della maschera nella sua forma e composizione originale.

4.3. CALZINO DI SICUREZZA

4.3.1. Il calzino di sicurezza per la canna dev'essere correttamente inserito in ogni momento a tutti i marcatori con una bombola di gas compresso collegata quando ci si trova all'interno del sito di svolgimento del torneo, e ovunque in prossimità del sito tra cui ad esempio i parcheggi. L'inserimento di uno squeegee (pulisci canna) o di un tappo o di altri oggetti non sarà sufficiente a soddisfare i requisiti di questa regola.

4.3.2. Le uniche eccezioni al requisito di cui al paragrafo precedente sono:

- a) Durante la verifica di velocità nelle stazioni cronografo.
- b) Durante tiri di prova in luoghi allestiti per tale scopo.
- c) In campo prima dell'inizio di una partita.
- d) Durante la pulizia dei marcatori, purchè la canna sia stata rimossa.

4.3.3. La violazione delle regole in questa sezione si tradurrà in un richiamo ufficiale dato alla squadra di appartenenza per la prima infrazione. Per la seconda infrazione, il membro del team colpevole, anche se diverso da colui che ha commesso la prima infrazione, sarà sospeso dal torneo. Se la persona che commette l'infrazione non può essere associata ad una squadra dovrà essere espulsa dal sito di svolgimento dell'evento.

4.3.4. I giocatori non saranno penalizzati se perderanno il calzino durante il gioco, ma saranno sempre e comunque obbligati ad inserirne uno sulla canna del marcatore prima di poter far uscire dal campo il marcatore. Nel caso in cui il gioco debba essere interrotto a causa di un'emergenza, l'Arbitro Capo darà istruzione a tutti i giocatori di appoggiare i propri marcatori a terra fino a quando non riterrà che il campo di gioco sia di nuovo in sicurezza.

4.4. ABBIGLIAMENTO

4.4.1. Ogni giocatore può indossare solo due strati di vestiti, a meno che la temperatura sia stata ufficialmente dichiarata al di sotto dei 10°C, nel qual caso tre strati saranno consentiti.

4.4.2. I giocatori devono indossare pantaloni lunghi e maglie a maniche lunghe come strato più esterno.

4.4.3. Le divise dei giocatori non possono contenere il colore vietato giallo, ad eccezione fatta per grafiche in cui le parti in giallo non siano di larghezza superiore ai 0,25 cm e in cui preso un quadrato di 5 x 5 cm le parti gialle non siano più del 10% del totale. Le divise che contengono il bianco devono essere ragionevolmente pulite, se c'è troppo colore rilasciato dalle paintballs un arbitro può richiedere al giocatore di cambiare la parte della divisa interessata.

4.4.4. L'abbigliamento dei giocatori tra cui i pantaloni e la maglia devono essere esenti da strappi e tagli, deve adattarsi bene e non può essere sovradimensionato. I giocatori non possono indossare pantaloni o maglie che sono fatti di materiale altamente assorbente, come il feltro o pile, o altamente imbottito o impermeabile, come il nylon o gomma.

4.4.5. L'imbottitura è definita come due strati di vestiti cuciti uno sull'altro.

4.4.6. I giocatori non possono indossare scarpe con tacchetti di metallo o ceramica.

4.4.7. La maglia del giocatore dev'essere ben rimboccata nei pantaloni o nella cintura porta pod.

4.4.8. I giocatori possono indossare un unico paio di guanti imbottiti.

4.4.9. I giocatori possono indossare fino ad un massimo di due capi sulla loro testa. I giocatori possono indossare bandane che non si estendano al di sotto di due centimetri delle spalle. Bandane e cappelli indossati non possono superare 1 cm di spessore nel totale.

4.4.10. Se un giocatore è trovato ad indossare abbigliamento proibito durante il gioco sarà eliminato.

4.4.11. Gli adesivi non sono ammessi sui capi di abbigliamento.

4.4.12. Gilet e borse non possono essere costruiti in modo tale da costituire padding, ovvero ridurre la possibilità che una paintball si rompa all'impatto.

4.5. PROTEZIONI

4.5.1. L'equipaggiamento protettivo di un giocatore non può essere modificato dalla forma originale dei costruttori e deve soddisfare gli standard internazionali.

4.5.2. I giocatori possono indossare uno strato di protezione all'avambraccio e al gomito, a condizione che l'imbottitura su tale protezione non sia stata modificata dalla forma originale dei costruttori. Tale protezione può essere indossata sopra o sotto i vestiti.

4.5.3. I giocatori possono indossare uno strato di protezione alla tibia e al ginocchio, a condizione che l'imbottitura non sia stata modificata dalla forma originale dei costruttori. Tale protezione può essere indossata sopra o sotto i vestiti.

4.5.4. I giocatori possono indossare uno strato di protezione al petto prodotto specificatamente per l'uso nel paintball, a condizione che l'imbottitura non sia stata modificata dalla forma originale del produttore. Lo spessore totale del corpetto non deve superare i 2 cm. Una protezione per il petto conterà come uno dei due strati di abbigliamento permessi.

4.5.5. I giocatori possono indossare pantaloncini protettivi, a condizione che l'imbottitura non sia stata modificata dalla forma originale del produttore.

4.5.6. I giocatori possono indossare una protezione all'inguine.

4.5.7. I giocatori sono invitati a indossare una protezione al collo realizzata in neoprene con uno spessore non superiore a 2 cm. Sciarpe e indumenti simili sono vietati.

4.5.8. I giocatori sono invitati ad indossare una protezione della testa con lo scopo di proteggere la zona cranica con uno spessore massimo di 1 cm.

4.6. PAINTBALLS

4.6.1. Le paintballs utilizzate negli eventi FIDASC devono essere conformi alle norme CE e soddisfare i criteri di non tossicità e biodegradabilità al 100%.

4.6.2. Paintballs contenenti liquido di colore rosso, arancione o rosa sono proibite.

4.6.3. Possono essere utilizzate solo paintballs fornite da produttori autorizzati dalla FIDASC o dall'organizzatore del torneo.

4.6.4. Gli organizzatori dei tornei possono definire ulteriori specifiche e regolamenti circa le paintball da poter utilizzare durante le proprie competizioni.

4.7. ALTRE APPARECCHIATURE

4.7.1. I giocatori possono portare un numero qualsiasi di pod e squeegee, ma non pod che siano imbottiti o assorbenti.

4.7.2. I giocatori possono indossare al massimo una cintura porta pod.

4.7.3. I giocatori possono avere al massimo un dispositivo per tenere il tempo o l'ora.

4.7.4. I giocatori possono portare o indossare oggetti che siano resi necessari da una condizione medica o per proteggere un infortunio esistente, a patto che tali oggetti non siano inutilmente imbottiti o assorbenti. È responsabilità del giocatore avvisare di tali oggetti gli arbitri prima di giocare al fine di garantire che non ci siano chiamate fatte per errore.

4.8. ATTREZZATURE PROIBITE

4.8.1. Le attrezzature vietate comprendono:

- a) equipaggiamento di colore giallo o qualsiasi colore simile al colore Pantone 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965, e 803;
- b) dispositivi di ascolto, dispositivi di comunicazione o qualsiasi forma di dispositivo di sorveglianza elettronica;
- c) congegni incendiari o dispositivi che producono fumo;

d) paintballs che contengono liquido di colore rosso, arancione o rosa; paintballs che siano tossiche o non biodegradabili o indelebili, o che siano state modificate in qualsiasi modo dal loro stato originale;

e) bombole di gas compresso con data di revisione scaduta, senza simboli di certificazione validi, che non siano in un buono stato di funzionamento o che abbiano le avvertenze di sicurezza rimosse.

4.8.2. I giocatori con apparecchiature, dispositivi o bombole proibite non saranno ammessi sul campo. Se trovato durante il gioco, tale giocatore sarà eliminato.

4.8.3. Squadre trovate ad usare paintballs proibite potranno essere squalificate dalla partita o dal torneo in corso a discrezione dell'organizzazione.

4.8.4. Qualsiasi altro abbigliamento o attrezzature non espressamente consentite dalle regole è vietata salvo diversa disposizione. Ai giocatori in possesso di abbigliamento o attrezzature vietate sul campo di gioco sarà inflitta una Penalità Minore.

4.9. SISTEMI PER ARIA COMPRESSA E CO2

4.9.1. Solo aria compressa e CO2 sono consentiti come gas propellenti. Le stazioni di ricarica devono soddisfare i requisiti del tipo specifico di gas utilizzato, e devono aver montati i relativi dispositivi di sicurezza che non devono essere modificati in qualsiasi modo dal loro stato originale. La pressione massima consentita per i sistemi ad aria compressa è di 4500 psi (300 bar). Tutte le date di scadenza di revisione e collaudo devono essere successive alla data di svolgimento dell'evento.

4.9.2. Le bombole devono essere prodotte in modo tale da rispettare gli standard internazionali, europei e italiani di sicurezza. Utilizzare una bombola con la data di revisione e collaudo scaduta è vietato. La violazione di questa regola comporta la sospensione del giocatore dall'evento.

4.9.3. Le bombole possono essere coperte da rivestimenti in gomma o neoprene per motivi di sicurezza.

4.9.4. Un giocatore può entrare in campo con una sola bombola che deve essere collegata al marcatore.

4.9.5. È severamente vietato gettare la bombola a terra (soprattutto se collegata al marcatore) per qualsiasi motivo. La violazione di questa regola causerà la sospensione del giocatore dall'evento.

4.10. MARCATORE

4.10.1. I giocatori possono usare un singolo marcatore da paintball calibro .50 o .68, che deve consistere in una singola canna e singolo grilletto. I sistemi di grilletto a doppia azione sono proibiti.

4.10.2. Il grilletto è la leva mobile o il pulsante che viene a contatto con il dito. Il ciclo di funzionamento del grilletto deve richiedere uno sforzo del dito e un rilascio della forza per ogni ciclo.

4.10.3. Il marcatore deve avere una protezione del grilletto inalterata dallo stato originale in cui è stata prodotta.

4.10.4. I marcatori con sistemi di controllo elettronici devono essere bloccati in modalità torneo. Il giocatore non può essere in grado di regolare il "dwell", "de-bounce" e la modalità di tiro mentre è in campo. Un marcatore in grado di utilizzare impostazioni di tiro vietate dev'essere bloccato in modo tale da richiedere l'utilizzo di strumenti o lo smontaggio del marcatore per modificarle.

4.10.5. Tutti i marcatori con qualsiasi forma esterna di regolazione della velocità di tiro devono essere fatti in modo tale da richiedere l'utilizzo di strumenti per modificarla mentre si è in campo durante il gioco.

4.10.6. I giocatori non possono utilizzare tessuto, neoprene o altro materiale per coprire i caricatori, le canne o i marcatori.

4.10.7. Eventuali adesivi sui marcatori devono avere una dimensione massima di 5 x 10 cm e sono consentiti un massimo di 1 adesivo per lato. Non possono contenere il colore giallo.

4.10.8. Ogni marcatore in grado di usare la modalità "ramping" deve sparare non più di un colpo per ogni pressione e rilascio del grilletto a meno che il grilletto sia stato premuto e rilasciato quattro volte, e il grilletto sia stato premuto e rilasciato almeno una volta ogni 200 millisecondi.

4.10.9. Deve sparare non più di una paintball in un periodo di tempo 95 millisecondi (10,5 bps).

4.11. CANNA

4.11.1. La canna può avere fessure, buchi, rigature o inserti, ma non può avere silenziatori aggiuntivi o integrati.

4.11.2. È consentita una sola canna per giocatore mentre si è in campo.

4.11.3. La canna non può essere coperta con qualsiasi tipo di materiale e non vi si possono attaccare adesivi.

4.12. CARICATORE

4.12.1. I caricatori non possono essere trasparenti.

4.12.2. Sono consigliati caricatori colorati con una sola tonalità per non rischiare di mettere in difficoltà gli arbitri nelle proprie decisioni. Un arbitro può vietare un caricatore se ritiene che possa mettere in difficoltà la sua capacità di giudizio.

4.12.3. I caricatori non possono essere coperti con qualsiasi tipo di materiale.

4.12.4. Eventuali adesivi sui caricatori devono avere una dimensione massima di 5 x 10 cm e sono consentiti un massimo di 1 adesivo per lato. Non possono contenere il colore giallo.

4.12.5. Sono ammessi coperchi trasparenti sui caricatori.

4.12.6. Solo un caricatore per giocatore sarà consentito sul campo.

5. STRUTTURA DI UNA PARTITA

5.1. FORMATI DI GIOCO

5.1.1. Ogni partita ha un tempo massimo di gioco che viene definito dall'organizzazione del torneo o del campionato e comunicato nella scheda specifiche della competizione.

5.1.2. Al termine del tempo massimo di gioco la squadra che ha totalizzato più punti vince la partita.

5.1.3. Regola Mercy Rule. Se una squadra ottiene un determinato numero di punti in più dell'avversaria prima dello scadere del tempo regolamentare, vince la partita. L'utilizzo e la differenza punti da raggiungere per l'applicazione della Mercy Rule è deciso dall'organizzatore del torneo e comunicato nelle specifiche di gara.

5.1.4. Regola numero limitato di paintball "WPBO 500". Questa regola può essere adottata a discrezione dell'organizzatore del torneo o del campionato e prevede le seguenti limitazioni:

a) I giocatori quando entrano in campo possono portare un massimo di 1 caricatore e 2 pod carichi di paintball.

b) Il caricatore può avere una capienza massima di 260 paintballs calibro 68.

c) I pod possono avere una capienza massima di 160 paintballs calibro 68.

d) Sono consentite solo paintball calibro 68.

5.1.5. Sistema a partita doppia. Le squadre A e B giocano un punto seguito da un periodo di pausa. Durante il periodo di pausa delle squadre A e B, le squadre C e D giocano un punto. Una volta che due squadre terminano il proprio punto verrà avviata la procedura di inizio del gioco per le altre 2 squadre con un conto alla rovescia di 30 secondi. Nel caso in cui una delle due partite finisca prima dell'altra, i periodi di pausa saranno di tipo fisso a 2 minuti ciascuno.

5.2. REFERTO DI GARA

5.2.1. Compilazione del referto di gara:

a) Il referto di gara dev'essere compilato dal Refertista assegnato al campo dove si svolge l'incontro.

b) Deve riportare obbligatoriamente i seguenti dati: data, ora di inizio della partita, ora di termine della partita, nome dell'evento, nome delle squadre, punti conseguiti, penalità assegnate, indicazione degli eventuali giocatori squalificati e ogni altra informazione riguardante la partita che possa essere ritenuta utile.

c) Il referto non può riportare cancellazioni o sovrascritture, in caso di errore ne va compilato uno nuovo.

5.2.2. Convalida del referto di gara:

a) Il referto di gara al termine della partita dovrà essere convalidato con la firma di entrambi gli allenatori o dirigenti delle squadre, del Refertista e dell'Arbitro Capo.

b) È responsabilità di ogni allenatore/dirigente controllare il referto di gara. Se trova un errore sul referto, e se l'Arbitro Capo concorda, sarà scritto un nuovo referto di gara oppure ogni singola correzione dovrà essere convalidata con la firma dell'Arbitro Capo.

c) Chi firma il referto di gara lo accetta integralmente. Dopo che entrambe le squadre avranno firmato il referto non sarà più possibile modificarlo anche se fossero trovati successivamente degli errori.

d) Se un allenatore/dirigente si rifiuta di firmare il referto per un disaccordo sulle informazioni che riporta, l'Arbitro Capo lo annoterà sul referto.

6. IL GIOCO

6.1. COMPORTAMENTI VIETATI

6.1.1. Nessuna persona può impiegare dispositivi di amplificazione della voce per comunicare con qualsiasi altra persona mentre il gioco è in corso.

6.1.2. Nessuna comunicazione è consentita da parte di chiunque dall'esterno all'interno del campo e viceversa mentre il gioco è in corso. La comunicazione a discrezione dell'arbitro può essere anche di tipo non-verbale come suoni, segnali, gesti fisici, etc. Una comunicazione di questo tipo può comportare un semplice avvertimento o una penalità a discrezione dell'arbitro in base a quanto la comunicazione ha influito sullo svolgimento del gioco in corso. L'arbitro che effettua la chiamata imporrà la penalità al giocatore coinvolto o a quello della squadra sanzionata ad esso più vicino.

6.1.3. Se viene individuato un sistema programmato e strutturato di comunicazione illegale la squadra può essere penalizzata o perdere a tavolino la partita in corso a discrezione dell'Arbitro Capo.

6.2. ISPEZIONE MARCATORI PRE-PARTITA

6.2.1. Tutte le partite saranno precedute da un controllo dei marcatori, durante il quale un arbitro con l'ausilio di un cronografo verificherà che rispettino il regolamento. L'ispezione avverrà all'interno del campo di gioco prima dell'inizio del primo punto della partita.

6.2.2. Gli arbitri possono prendere il marcatore di un giocatore e controllarlo per i seguenti motivi:

a) Presenza di corpi estranei nella canna o nel caricatore.

b) Qualsiasi dispositivo, parte, oggetto, modifica o mancanza che consenta al giocatore di aumentare la velocità del marcatore o cambiare la modalità di tiro sul campo di gioco senza ricorrere all'uso di strumenti.

6.2.3. Dopo che un marcatore passa positivamente l'ispezione al punto precedente, potrà essere verificato per "Bounce", "Runaway", velocità e frequenza di tiro, modalità illegali.

a) Test "Runaway Guns". Verrà verificato che un marcatore dopo aver premuto il grilletto velocemente per più volte non spari più di 1 colpo aggiuntivo dopo l'ultima pressione, con un ritardo massimo di 100 ms, altrimenti verrà considerato come un "Runaway Gun" e non sarà consentito sul campo.

b) Test della velocità e della frequenza di tiro. Tutti i marcatori saranno cronografati prima di entrare in campo. La velocità massima consentita sarà di 300 piedi al secondo. La frequenza di tiro massima consentita sarà di 10,5 paintball al secondo.

6.2.4. I giocatori i cui marcatori non passino tale ispezione saranno informati e sarà data la possibilità di porre rimedio al problema, se il tempo lo permette.

6.2.5. I giocatori che non sono in grado di portare i loro marcatori in conformità con le norme prima dell'inizio del gioco, possono scegliere di entrare in campo senza i loro marcatori e giocare o rimanere nella zona di sosta.

6.2.6. Tutti i marcatori possono essere soggetti ad un controllo più rigoroso in qualsiasi momento del gioco, a discrezione dell'Arbitro Capo per verificare il rispetto delle regole.

6.3. INIZIO DEL GIOCO

6.3.1. Una squadra può entrare in campo ed iniziare un game con meno giocatori di quelli previsti dal regolamento.

6.3.2. I giocatori devono iniziare ogni game con i piedi all'interno del campo e con la punta della canna (o la mano se giocano senza marcatore) che tocca la parte anteriore della base di partenza.

6.3.3. Se un giocatore commette falsa partenza staccando la punta della canna (o la mano) dalla base prima del segnale di avvio del gioco, non verrà automaticamente eliminato, se torna immediatamente a toccare la base.

6.3.4. Anche se viene dato il segnale di avvio prima che il giocatore sia riuscito a toccare la base, egli può ancora cercare di toccarla per poi cominciare il gioco. Se il giocatore fallisce nel toccare la base prima o dopo il segnale di inizio del gioco sarà eliminato.

6.3.5. Tuttavia se un giocatore porta il marcatore in posizione di tiro verso gli avversari o spara dopo il segnale di inizio, senza aver toccato la base, sarà eliminato automaticamente.

6.3.6. I giocatori devono portare con sé tutte le attrezzature da utilizzare all'inizio del gioco.

6.3.7. I giocatori possono rimuovere il calzetto di sicurezza solo dopo essere entrati nel campo di gioco.

6.3.8. Un conto alla rovescia precederà l'inizio del tempo partita per l'avvio del game.

6.3.9. Ogni squadra inizia il primo punto della partita dalla base di partenza sullo stesso lato del campo della propria area di sosta.

6.3.10. Cambio campo:

a) Le squadre inizieranno la partita sul lato del campo corrispondente al proprio Box.

b) Le squadre cambieranno la base di partenza, se previsto, nelle modalità comunicate dall'organizzatore del torneo.

c) Se un game finisce senza che una squadra conquisti il punto, il game successivo inizierà dalle stesse basi di partenza.

d) Le squadre inizieranno i tempi supplementari dalla base di partenza sullo stesso lato del proprio Box.

6.3.11. Pausa tra game (Pit-stop):

a) Un periodo di pausa segue la conclusione di ogni game.

b) Il tempo di gioco si ferma e inizia il conto alla rovescia per la durata del periodo di pausa.

c) La durata della pausa tra game è comunicata dall'organizzatore del torneo o dalle specifiche del campionato.

6.3.12. Il tempo ufficiale di gioco sarà tenuto tramite un cronometro o il tabellone elettronico segna punti dal Refertista.

6.3.13. Un segnale chiaro e riconoscibile (diverso da altri suoni) dovrebbe essere dato per l'inizio di ciascun game. Quando non vi è alcun sistema elettronico utilizzato, il segnale di partenza dev'essere dato usando un fischietto o qualsiasi dispositivo simile utile allo scopo.

6.3.14. Gli arbitri abbassano tutti le mani per confermare l'avvio del gioco.

6.4. CRONOGRAFARE DURANTE IL GIOCO

6.4.1. Cronografare sul campo può essere fatto in qualsiasi momento, a discrezione di ogni arbitro per determinare se la velocità di un marcatore è salita al di sopra dei limiti o la frequenza di tiro è stata superata. Gli arbitri cercheranno di eseguire la misurazione con il cronografo cercando di interferire il meno possibile con il gioco in corso.

6.4.2. I giocatori con marcatori cronografati durante una partita ad una velocità di 300 piedi al secondo o meno, o con frequenza di tiro inferiore o uguale 10,5 paintball al secondo continueranno a giocare senza eliminazione o penalità.

6.4.3. I giocatori con marcatori cronografati durante una partita ad una velocità di oltre 300 piedi al secondo, ma inferiore o uguale a 310 piedi al secondo saranno eliminati dal gioco.

6.4.4. I giocatori con marcatori cronografati durante una partita ad una velocità di oltre 310 piedi al secondo, ma inferiore o uguale a 324 piedi al secondo saranno eliminati dal gioco e sarà assegnata una Penalità Minore.

6.4.5. I giocatori con marcatori cronografati durante una partita ad una velocità di 325 piedi al secondo o al di sopra saranno eliminati dal gioco e sarà assegnata una Penalità Maggiore.

6.4.6. Un giocatore sul campo di gioco il cui marcatore spara una raffica di colpi da 10,6 a 10,8 bps riceverà una Penalità Maggiore.

6.4.7. Un giocatore sul campo di gioco il cui marcatore spara una raffica di colpi da 10,9 a 12,4 bps riceverà una Penalità Maggiore (assegnata al punto successivo) e il punto in cui si è verificata l'infrazione andrà automaticamente alla squadra avversaria.

6.4.8. Un giocatore sul campo di gioco il cui marcatore spara una raffica di colpi sopra 12,5 bps riceverà una Penalità Maggiore (assegnata al punto successivo) e il punto in cui si è verificata l'infrazione andrà automaticamente alla squadra avversaria. Il giocatore che riceve la penalità sarà sospeso per il resto del torneo.

6.4.9. In tutti i casi in cui la rilevazione con il cronografo si traduce in una penalità, l'arbitro mostrerà il risultato del cronografo al giocatore che è stato sanzionato.

6.5. CONTROLLI DI MARCATURA

6.5.1. I controlli di marcatura sono eseguiti dagli arbitri al fine di determinare se una paintball si è rotta e ha marcato correttamente un giocatore.

6.5.2. I controlli di marcatura sono eseguiti quando un arbitro ha visto un giocatore ricevere un colpo, o quando i colpi sono diretti in un'area in cui si trova un giocatore che l'arbitro non può osservare direttamente, quando il punto in cui la paintball può essersi rotta non è chiaramente o direttamente visibile all'arbitro, o quando all'arbitro viene chiesto di controllare da un altro arbitro.

6.5.3. Gli arbitri possono, ma non sono obbligati, fare un controllo di marcatura quando è il giocatore a farne richiesta. Il controllo può essere richiesto solo su sé stesso e non su altri giocatori della propria squadra o di quella avversaria.

6.6. TIME-OUT

6.6.1. Time-out di gioco:

a) Ogni squadra ha il diritto di chiedere n.1 time-out di 1 minuto a partita, salvo diverse indicazioni date dall'organizzatore del torneo o del campionato.

b) Il time-out dev'essere chiamato dall'Allenatore o da chi ne fa le veci rivolgendosi all'Arbitro Capo o al Refertista o utilizzando eventuali sistemi elettronici messi a disposizione.

c) Il time-out non può essere chiamato negli ultimi 10 secondi prima dell'inizio di un game.

d) Entrambe le squadre possono usare il time-out all'interno dello stesso periodo di pausa, in tal caso la durata dei due time-out si somma.

e) Il time-out può essere usato anche prima dell'inizio del tempo supplementare.

6.6.2. Time-out tecnico:

- a) Può essere chiamato dallo staff dell'organizzazione o dall'Arbitro Capo per motivi tecnici.
- b) Il time-out tecnico dura tutto il tempo necessario a risolvere il problema che lo ha richiesto.
- c) Se il time-out tecnico viene chiamato durante il conto alla rovescia dei 10 secondi alla partenza, alla ripresa di gioco il conto alla rovescia sarà ripreso dall'inizio dei 10 secondi.

6.7. INTERRUZIONE DEL GIOCO

6.7.1. Le interruzioni del gioco avranno luogo solo in caso di emergenza, condizioni meteorologiche pericolose o alterazioni fisiche del campo di gioco.

6.7.2. Nel caso in cui una falsa partenza accada per colpa di un errore o mancata comunicazione da parte di un arbitro il gioco riprenderà dall'inizio come se non fosse mai iniziato.

6.7.3. Al momento dell'interruzione del gioco gli arbitri dovranno prendere nota della posizione di ogni giocatore. Una volta che il gioco verrà ripreso i giocatori saranno posizionati così com'erano al momento dell'interruzione e verrà iniziata la procedura standard di inizio del gioco.

6.7.4. Quando gli arbitri chiamano "Time" il gioco si interrompe e i giocatori devono rimanere fermi nella posizione in cui si trovano.

6.7.5. Nel caso in cui il gioco sia interrotto per una situazione di emergenza l'Arbitro Capo inviterà tutti i giocatori ad appoggiare i propri marcatori a terra fino a quando l'emergenza non sarà finita o risolta.

6.8. BUZZER PUSH

6.8.1. Le basi di partenza possono essere provviste di pulsanti elettronici.

6.8.2. Qualsiasi giocatore non eliminato può premere il pulsante sulla base.

6.8.3. Quando un giocatore spinge il pulsante sulla base della squadra avversaria, il tempo sul tabellone elettronico si ferma. Se non c'è il tabellone, gli arbitri effettuano una chiamata "Time!" e il tempo partita si ferma. Il gioco si blocca automaticamente e a nessun giocatore è permesso lasciare la propria posizione o intraprendere azioni di gioco. Il giocatore che ha premuto il pulsante verrà controllato per marcature valide.

6.8.4. Il marcatore del giocatore che ha premuto la base potrà essere cronografato, in tal caso il giocatore dovrà sparare un solo colpo. Nel caso in cui ne spari due senza il permesso di un arbitro il giocatore sarà eliminato.

6.8.5. Se il giocatore che preme il pulsante di base viene trovato con un colpo valido o con il marcatore a una velocità rilevata superiore a 300 piedi al secondo, sarà eliminato e verranno applicate le relative penalità. Se dopo l'applicazione della penalità vi saranno ancora giocatori non eliminati in campo l'Arbitro Capo farà riprendere il gioco con una chiamata "Game On!".

6.8.6. Il giocatore che preme il pulsante sarà ispezionato per colpi validi in qualsiasi situazione, anche se questo giocatore dopo aver premuto il pulsante si dichiara eliminato accidentalmente o intenzionalmente.

6.8.7. Se il giocatore che ha premuto il pulsante è dichiarato pulito dall'arbitro dopo l'ispezione, il punto sarà assegnato alla squadra di appartenenza.

6.8.8. Se il giocatore che ha premuto il pulsante dopo l'ispezione riceve una penalità e non ci sono ancora in gioco i giocatori necessari della sua squadra per poterla applicare, il risultato sarà un punto automatico per la squadra avversaria. La squadra che ha ricevuto la penalità dovrà iniziare il punto successivo (solo se della stessa partita) con tanti giocatori in meno quanti ne servono per espletare la penalità.

6.8.9. Se il giocatore che ha premuto il pulsante dopo l'ispezione riceve una penalità e nella sua squadra ci sono ancora in gioco un numero esatto di giocatori per applicare la penalità, senza lasciare così nessun altro giocatore in gioco, il game terminerà con un "no point" e non sarà assegnato alcun punto ad entrambe le squadre.

6.9. GETTARE LA SPUGNA

6.9.1. In qualsiasi momento del gioco una squadra può decidere di terminare il game in corso in anticipo gettando la spugna e assegnando la vittoria di quel game alla squadra avversaria automaticamente.

6.9.2. Se l'allenatore incaricato decide di gettare la spugna, dovrà gridare forte "Towel" in direzione dell'Arbitro Capo o del Refertista. In alternativa può azionare eventuali dispositivi elettronici (es. pulsante, sirena) messi a disposizione dall'organizzazione.

6.9.3. La chiamata del "Towel" sarà ripetuta dall'Arbitro Capo in modo tale che tutti i giocatori in campo e gli altri arbitri ne siano informati, il punto in corso finirà automaticamente e sarà assegnato alla squadra avversaria.

6.10. REGOLA DEGLI ULTIMI 60 SECONDI

6.10.1. Questa regola riguarda gli ultimi 60 secondi del tempo generale di gioco di una partita.

6.10.2. Durante questo periodo se viene assegnata ad una squadra una Penalità Maggiore o una Penalità Maggiore Grave si fermerà il tempo di gioco immediatamente e il punto sarà assegnato alla squadra avversaria.

6.10.3. Se una penalità è assegnata durante gli ultimi 60 secondi mentre il tempo di gioco è fermo per altre ragioni, non sarà assegnato un punto automatico.

6.11. TEMPO SUPPLEMENTARE

6.11.1. Se un torneo decide di utilizzare un tempo supplementare per determinare il vincitore di una partita, dopo che il tempo regolamentare è terminato con il punteggio in parità, avrà inizio il tempo supplementare.

6.11.2. Se si decide di non utilizzare il tempo supplementare e, al termine del tempo regolamentare, le squadre sono in parità, la partita termina con un pareggio.

6.11.3. Le squadre inizieranno il tempo supplementare dal lato del campo della loro area di sosta.

6.11.4. Il tempo supplementare dura 5 minuti, salvo indicazioni diverse dell'organizzazione.

6.11.5. La prima squadra a conquistare un punto vince la partita.

6.11.6. La regola degli ultimi 60 secondi si applica anche al tempo supplementare.

6.11.7. Se il tempo supplementare termina senza che nessuna squadra abbia conquistato un punto, le due squadre selezioneranno un giocatore che si batterà in un 1 contro 1.

6.11.8. L'1 contro 1 avrà una durata massima di 2 minuti; il primo giocatore che elimina l'avversario o tocca il pulsante della base vince la partita.

6.11.9. Nel caso in cui ci sia una situazione di stallo, in cui nessuno elimina l'avversario o preme il pulsante della base e il tempo termina, o i giocatori si eliminano a vicenda, ci sarà una pausa di 1 minuto e le squadre dovranno scegliere un secondo giocatore per competere in un ulteriore 1 contro 1.

Tutto questo sarà ripetuto fino a quando una squadra non vince l'1 contro 1.

6.12. FINE DEL GIOCO

6.12.1. Un game sarà considerato ufficialmente finito quando l'Arbitro Capo annuncia l'assegnazione del punto dopo il verificarsi di una delle situazioni che comportano la fine del gioco. I giocatori e il loro equipaggiamento potranno essere comunque verificati anche dopo che il game è finito e fino a quando non lasciano il campo di gioco.

6.12.2. Le situazioni che comportano la fine del gioco sono le seguenti:

- a) il pulsante di base è premuto da un giocatore;
- b) uno degli allenatori getta la spugna chiamando il "Towel";
- c) viene assegnata una Penalità Maggiore o Maggiore Grave negli ultimi 60 secondi di gioco del tempo regolare o del tempo supplementare;
- d) una squadra inizia il gioco con un numero di giocatori superiore a quello definito dal regolamento di torneo o deciso dall'Arbitro Capo;

e) l'ultimo giocatore in campo riceve una penalità, in questo caso il punto va alla squadra avversaria;

f) il tempo regolare di gioco termina.

6.13. BANDIERE (SOLO PER TORNEI WOODSBALL-SCENARIO)

6.13.1. Sul campo di gioco saranno posizionate 4 bandiere obiettivo. Due di queste saranno posizionate sulle basi di partenza di entrambe le squadre. Le altre due saranno posizionate ad egual distanza dalle basi di partenza.

6.13.2. Una bandiera si intende conquistata quando la stessa viene portata alla propria base di partenza, o venga utilizzata un'altra soluzione, preventivamente indicata dall'organizzazione.

6.13.3. La bandiera della base avversaria si considera conquistata anche nelle seguenti modalità:

a) Nel momento in cui l'Arbitro Capo dichiara il gioco finito la bandiera è stata conquistata ma non è ancora stata porta alla propria base di partenza.

b) Nel caso in cui vengano eliminati tutti i giocatori avversari la bandiera verrà ritenuta conquistata anche se la squadra non ne è in possesso.

6.14. REINSERIMENTO (SOLO PER WOODSBALL-SCENARIO)

6.14.1. Il reinserimento standard sarà effettuato ogni 3 minuti di gioco (salvo indicazioni diverse date dall'organizzazione). I giocatori eliminati potranno rientrare in campo e le riserve potranno sostituire altri giocatori fino a ricostituire il numero massimo di giocatori in campo.

6.14.2. I giocatori possono prepararsi sulla base di partenza a partire da 1 minuto prima del reinserimento.

6.14.3. I giocatori nell'area di sosta hanno 30 secondi per effettuare il reinserimento dopo che è stato dato il segnale. I giocatori eliminati devono entrare nell'area di sosta prima del segnale di reinserimento per poter entrare nuovamente in campo.

6.14.4. Nel caso in cui al momento del segnale di reinserimento una squadra sia stata completamente eliminata la partita sarà terminata.

6.14.5. Un giocatore si ritiene "reinserto" in gioco solo dopo che, una volta uscito dall'area di sosta, abbia toccato la propria base di partenza prima di iniziare a giocare.

6.14.6. I giocatori eliminati devono rimanere dell'area di sosta fino al momento del reinserimento o della fine del gioco. Il giocatore che non si reca direttamente all'area di sosta dopo essere stato eliminato, o colui che ne esce dopo esservi entrato, sarà squalificato dalla partita in corso.

7. MARCATURE ED ELIMINAZIONI

7.1. DEFINIZIONE DI MARCATURA

7.1.1. Un giocatore è eliminato se una paintball, tirata da un marcatore di un giocatore non eliminato, colpisce quel giocatore o qualsiasi cosa stia indossando o portando con sé, si rompe e lascia una marcatura colorata, indipendentemente dalla dimensione.

7.1.2. Se un giocatore viene colpito ma la paintball non si rompe o non lascia alcun segno, tale giocatore non è eliminato.

7.1.3. Se un giocatore viene colpito e marcato da un paintball sparata da un membro eliminato della squadra avversaria, tale giocatore non viene eliminato.

7.1.4. Se una paintball colpisce un altro oggetto prima e si rompe su quell'oggetto prima di contrassegnare un giocatore o qualsiasi cosa indossa o trasporta, tale giocatore non viene eliminato.

7.1.5. Se un arbitro non vede la provenienza della paintball responsabile della marcatura di un giocatore, ma il giocatore ha colore su di sé che sembra una marcatura, quel giocatore è eliminato. Generalmente in questo caso se la marcatura della paintball è ragionevolmente densa

e sembra essere un colpo diretto (non una sbavatura, uno schizzo, uno spruzzo o paintball rotte nel contatto con superfici sporche) sarà considerata valida.

7.1.6. Nel caso in cui due giocatori fra loro avversari si marchino a vicenda simultaneamente, o se l'arbitro non può determinare chi sia stato marcato per primo, entrambi i giocatori sono eliminati.

7.1.7. Gli arbitri faranno tutto il possibile per pulire sbavature, schizzi, spruzzi o paintball rotte nel contatto con altre superfici da un giocatore nel momento in cui lo ispezionano. Se un giocatore continua a giocare nonostante sia sporco di colore lo fa correndo il rischio di essere eliminato successivamente.

7.1.8. Solo gli arbitri possono rimuovere dei colpi non validi, ad esclusione di quando un giocatore ha un colpo non valido sulla lente della maschera nel qual caso lo può rimuovere con il permesso di un arbitro.

7.2. GIOCATORI E MARCATURE

7.2.1. I giocatori sono responsabili dell'accorgersi delle marcature ricevute.

7.2.2. Se marcato, un giocatore deve immediatamente smettere di giocare e segnalare la propria eliminazione. Non farlo viene considerato un "Playing On".

7.2.3. Se un giocatore viene colpito e non è in grado di controllare se la marcatura è valida (ad esempio sulla maschera, gola, parte posteriore del corpo) deve immediatamente smettere di giocare e chiamare un arbitro per essere controllato gridando "Check". Non farlo viene considerato un "Playing On".

7.2.4. I giocatori che sono in movimento e vengono colpiti possono continuare fino al riparo più vicino, a condizione che non sia occupato da un giocatore avversario. Una volta arrivato al riparo il giocatore deve immediatamente controllare se è stato marcato. Tirare, mirare, comunicare, o non provvedere immediatamente a controllarsi e segnalare la propria eventuale eliminazione verrà considerato un "Playing On".

7.2.5. I giocatori colpiti in posti che possono essere controllati dal giocatore stesso non possono chiamare l'arbitro per una verifica.

7.2.6. I giocatori la cui attrezzatura da cui si sono allontanati meno di 2 metri (ad esclusione di pod e squeegee) viene colpita saranno considerati eliminati.

7.3. ELIMINAZIONI

7.3.1. I giocatori saranno eliminati se qualsiasi parte del proprio corpo o della propria attrezzatura tocca il terreno al di fuori della linea di bordo campo, ad eccezione di pod e squeegee.

7.3.2. I giocatori saranno eliminati se spostano eventuali nastri o strisce utilizzate per segnare la linea di bordo campo. La linea di bordo campo è considerata parte interna del campo.

7.3.3. I giocatori saranno eliminati se perdono la propria maschera.

7.3.4. I giocatori trovati in possesso di equipaggiamento proibito, oppure intenti a modificare le impostazioni del proprio marcatore senza il permesso di un arbitro, saranno eliminati. I giocatori sono autorizzati ad accendere/spegnere il marcatore o ad attivare/disattivare il sistema degli occhi laser senza il permesso di un arbitro. I giocatori sono autorizzati a portare con sé un attrezzo o un kit di attrezzi specifico per il paintball in ogni momento; usare questo attrezzo o modificare altre impostazioni del marcatore durante il gioco è comunque proibito, pena l'eliminazione ed eventuali penalità, dal momento in cui il gioco ha inizio a quando il giocatore lascia il campo di gioco per entrare nei Box.

7.3.5. I giocatori che si separano da qualsiasi parte del proprio equipaggiamento per più di 2 metri, ad esclusione di pod e squeegee, saranno eliminati.

7.3.6. I giocatori che raccolgono qualsiasi oggetto (anche abbandonato) che abbia una marcatura valida su di esso, saranno eliminati.

7.3.7. I giocatori che adottano una condotta anti-sportiva saranno eliminati. La condotta anti-sportiva può includere ma non si limita a:

- a) Non obbedire ad un comando arbitrale.
- b) Evitare intenzionalmente un arbitro in modo da evitare di essere cronografato o impedirgli di effettuare una chiamata.
- c) Tirare contro gli arbitri.
- d) Tirare contro un giocatore eliminato con il chiaro intento di fare del male o intimidirlo.
- e) Tirare eccessivamente contro un avversario, ovvero colpirlo più volte di quelle effettivamente necessarie per eliminarlo.
- f) Richiedere il "Check" agli arbitri con il chiaro intento di distrarli.
- g) Linguaggio volgare o offensivo nei riguardi di altri giocatori, arbitri o pubblico.
- h) Contatto fisico con chiunque di tipo intenzionale e ostile.

7.3.8. I giocatori sono responsabili di rimuovere le marcature ricevute nelle partite/game precedenti o se impossibilitati segnalarlo agli arbitri prima dell'inizio del gioco, così da non essere considerate valide per l'eliminazione.

7.3.9. I giocatori che vengono eliminati devono immediatamente dopo:

- a) Smettere di giocare.
- b) Segnalare la propria eliminazione mettendo una mano sulla testa.
- c) Lasciare il campo di gioco con tutto l'equipaggiamento di cui sono in possesso al momento dell'eliminazione, percorrendo la via più breve per uscire dal campo o altri percorsi indicati dagli arbitri. I giocatori che prendano intenzionalmente percorsi per uscire che non siano i più brevi o che non seguano le indicazioni degli arbitri saranno considerati "Playing On".

7.3.10. Il giocatore eliminato non può parlare o comunicare in altro modo. In particolare non può gridare parole come "Colpito" o simili in modo da farlo capire ai propri compagni di squadra, né puntare un avversario. Un giocatore che venga ritenuto in violazione di queste disposizioni sarà considerato "Playing On".

7.3.11. **DIVIETO RACCOGLIERE PAINTBALL DA TERRA.** A discrezione dell'organizzatore del torneo o del campionato può essere stabilito o meno il divieto di raccogliere palline da terra con l'intento di inserirle nel proprio caricatore o marcatore per spararle. Nel caso il divieto sia attivo il giocatore trovato ad infrangere tale regola sarà eliminato.

8. PUNTEGGI

8.1. PUNTI

8.1.1. I punti sono ottenuti:

- a) Premendo il pulsante presente sulla base avversaria da parte di un giocatore non eliminato, o conquistando le bandiere posizionate all'interno del campo.
- b) Quando l'allenatore avversario getta la spugna chiamando il "Towel".
- c) Per una Penalità Maggiore o Maggiore Grave ricevuta dalla squadra avversaria negli ultimi 60 secondi del tempo regolamentare o del tempo supplementare.
- d) Se la squadra avversaria inizia un game con più giocatori di quelli previsti dal regolamento o dalle indicazioni dell'Arbitro Capo.
- e) Se in un qualsiasi momento del gioco la squadra avversaria riceve una penalità e vengono eliminati più giocatori di quelli in gioco.
- f) Se all'ultimo giocatore del team avversario viene chiamata una penalità.
- g) Se la squadra avversaria ha usato un marcatore illegale sopra i 10.8 bps.

8.1.2. I punti sono assegnati dopo la conclusione del game da parte dell'Arbitro Capo.

8.1.3. **SPEEDBALL:** dopo che il game è terminato una squadra riceve 1 punto per la vittoria e 0 punti per la sconfitta.

8.1.4. WOODSBALL-SCENARIO: I punti vengono assegnati con un sistema fisso nel seguente modo:

- a) 20 punti per la conquista della bandiera della base avversaria.
- b) 8 punti per la conquista di ogni bandiera obiettivo.
- c) 6 punti aggiuntivi per ogni vittoria.
- d) 2 punti in caso di pareggio.
- e) 0 punti per ogni sconfitta.
- f) 20 punti in caso di ritiro della squadra avversaria.
- g) In caso di eliminazione di tutta la squadra avversaria durante il gioco, tutti i punti disponibili vengono assegnati alla squadra vincente, comprese le bandiere in transito.
- h) Le bandiere in transito non danno punteggio se finisce il tempo prima che le stesse siano portate alle basi di partenza.

8.1.5. Al termine della partita alla squadra viene anche assegnata la differenza punti (totale dei punti ottenuti meno totale dei punti concessi).

8.2. RITIRO

8.2.1. Il ritiro di una squadra sarà dichiarato per ogni game nel quale la stessa non si presenti in modo tempestivo per la cronografatura pre-partita dei marcatori o per qualsiasi game nel quale una squadra non si presenti in campo. Nel caso in cui entrambe le squadre non si presentino saranno considerate tutte e due ritirate.

8.2.2. Qualsiasi squadra si trovi a dover giocare contro una squadra dichiarata ritirata riceverà per il game in questione il massimo dei punti ed il massimo di differenza punti previsti dal formato di gioco. La squadra ritirata riceverà per il game in questione il punteggio esattamente opposto.

8.2.3. Una volta che un ritiro viene dichiarato, il game in questione non verrà riprogrammato ed il punteggio verrà trascritto nel referto, tranne se il motivo per aver saltato la gara risulta essere un errore da parte del personale dell'organizzazione e il game in questione non è ancora terminato.

8.3. CLASSIFICA E SPAREGGI

8.3.1. Per determinare la classifica delle squadre nei gironi di qualificazione si utilizzeranno nell'ordine i seguenti elementi di calcolo:

- a) Maggior numero di partite vinte.
- b) Miglior differenza tra game vinti e persi.
- c) Vincitore dello scontro diretto.
- d) Maggior numero di game vinti.
- e) Minor numero di penalità ricevute. Per il conteggio la penalità 1×1 vale 1, la penalità 2×1 vale 2 e la penalità 3×1 vale 3.
- f) Posizione in classifica generale del campionato prima dell'evento in corso. Se si tratta del primo evento della stagione si guarderà la classifica del campionato dell'anno precedente.

8.3.2. La classifica dal 1° al 4° posto è decisa dalle fasi finali.

8.3.3. I perdenti dei quarti e degli ottavi di finale sono classificati così:

- a) Maggior numero di partite vinte.
- b) Miglior differenza tra game vinti e persi.
- c) Vincitore dello scontro diretto.
- d) Maggior numero di game vinti.
- e) Minor numero di penalità ricevute. Per il conteggio la penalità 1×1 vale 1, la penalità 2×1 vale 2 e la penalità 3×1 vale 3.
- f) Posizione in classifica generale del campionato prima dell'evento in corso. Se si tratta del primo evento della stagione si guarderà la classifica del campionato dell'anno precedente.

8.3.4. I perdenti dei gironi preliminari sono classificati così:

- a) Maggior numero di partite vinte.

- b) Miglior differenza tra game vinti e persi.
- c) Vincitore dello scontro diretto.
- d) Maggior numero di game vinti.
- e) Minor numero di penalità ricevute. Per il conteggio la penalità 1×1 vale 1, la penalità 2×1 vale 2 e la penalità 3×1 vale 3.

l. Posizione in classifica generale del campionato prima dell'evento in corso. Se si tratta del primo evento della stagione si guarderà la classifica del campionato dell'anno precedente.

8.3.5. Classifica del campionato:

- a) Le squadre ottengono punti in base al piazzamento in ogni singolo torneo sulla base della tabella punti pubblicata ad inizio campionato.
- b) In caso di parità punti a fine stagione si tiene conto di chi ha il maggior numero di migliori piazzamenti in tutto il campionato.
- c) In caso di parità al punto precedente si tiene conto di chi ha il maggior numero di partite vinte in tutto il campionato.
- d) In caso di parità al punto precedente si tiene conto di chi ha la miglior differenza di game vinti/persi in tutto il campionato.
- e) In caso di parità al punto precedente si tiene conto dell'ultimo scontro diretto disputato.

9. PENALITÀ

9.1. ASSEGNAZIONE DELLE PENALITÀ

9.1.1. L'arbitro effettuerà dei richiami verbali per le seguenti infrazioni (senza limitarsi ad esse):

- a) Alla prima trasgressione di mancato rispetto delle istruzioni dell'arbitro.
- b) Alla prima trasgressione di mettere la mano in testa dopo essere stati eliminati.

9.1.2. L'arbitro eliminerà i giocatori in campo per le seguenti infrazioni (senza limitarsi ad esse):

- a) Richieste improprie di controllo marcature agli arbitri.
- b) Utilizzo di linguaggio inappropriato (possibile applicazione di altre penalizzazioni).
- c) Reiterata mancanza di osservazione delle istruzioni arbitrali.
- d) Uscita dalla linea di bordo campo o spostamento della stessa.
- e) Marcatura valida.
- f) Fallire nel tornare a toccare la base quando si inizia senza la punta della canna che tocca la base di partenza.
- g) Mirare o iniziare a sparare senza aver toccato la base di partenza.
- h) Non indossare la maschera di protezione all'interno del campo di gioco.
- i) Impossibilità di mostrare la propria ID CARD su richiesta di un arbitro.
- j) Interferenza o comunicazione durante il gioco nella Pit Area da parte di una persona affiliata alla squadra.
- k) Tirare più paintball del necessario contro un avversario per eliminarlo.
- l) Alterare volontariamente il terreno di gioco in qualsiasi momento del torneo.
- m) Inserirsi con forza fra due ripari di gioco che sono stati posizionati per stare attaccati.
- n) Usare un marcatore che sia cronografato in campo con una velocità di tiro compresa tra 301 e 310 piedi al secondo.

9.1.3. Penalità Minore (1×1). L'assegnazione della Penalità Minore ai giocatori in campo verrà fatta nei seguenti casi (senza limitarsi ad essi):

- a) Continuare a giocare dopo aver ricevuto un colpo in qualsiasi parte del corpo o dell'equipaggiamento (per continuare a giocare si intende tirare, mirare, parlare o muoversi in avanti).
- b) Essere trovato con una marcatura valida dopo la fine del gioco.
- c) Usare un marcatore che sia cronografato in campo con una velocità di tiro compresa tra 311 e 324 piedi al secondo.

- d) Parlare o comunicare con qualcuno in qualsiasi modo dopo essere stati eliminati.
- e) Essere trovato in possesso di equipaggiamento proibito durante il gioco.
- f) Chiunque spari verso gli spettatori o verso gli avversari quando il gioco non è in corso.
- g) Chiunque assuma un atteggiamento aggressivo o offensivo verso qualsiasi altra persona, ad eccezione degli arbitri.

9.1.4. Penalità Maggiore (2×1). L'assegnazione della Penalità Maggiore ai giocatori in campo verrà fatta nei seguenti casi (senza limitarsi ad essi):

- a) Continuare a giocare dopo essere stato eliminato in modo da influenzare il corso del gioco dando alla propria squadra un vantaggio evidente.
- b) Un giocatore eliminato che spara ad un giocatore avversario da dentro il campo.
- c) Usare un marcatore che sia cronografato in campo con una velocità superiore a 325 piedi al secondo.

9.1.5. Penalità Maggiore Grave (3×1). L'assegnazione della penalità ai giocatori in campo verrà fatta nei seguenti casi (senza limitarsi ad essi):

- a) Wiping: con ciò si intende quando un giocatore tenta attivamente e deliberatamente di rimuovere i segni di colore al fine di evitare l'eliminazione o il richiamo arbitrale. I giocatori colti nell'atto di abbandonare squeegee, stracci, o pod su cui sia presente un colpo o un segno di colore che assomigli a un colpo al fine di evitare l'eliminazione o il richiamo arbitrale saranno penalizzati per tentata rimozione. Anche nascondere un colpo rientra in questa tipologia di fallo.
- b) Un giocatore eliminato che spara a un altro giocatore da fuori del campo.
- c) Rientrare in campo dopo un'eliminazione al fine di interferire nella partita in corso senza il permesso dell'arbitro.
- d) Modificare un marcatore durante il gioco. Usare un qualsiasi strumento o effettuare modifiche sul marcatore mentre il gioco è in corso è proibito, dal momento in cui il gioco inizia al momento in cui il giocatore esce dal campo per entrare nei Box. Sono esclusi i casi in cui il giocatore accende e spegne il marcatore o attiva e disattiva il sistema di rilevazione della paintball.
- e) Qualsiasi persona che tiene un comportamento aggressivo o offensivo nei confronti di un arbitro.
- f) Chiunque getta a terra il proprio marcatore.

9.2. REGOLA "NUMERO INSUFFICIENTE DI GIOCATORI"

9.2.1. Se non ci sono sufficienti giocatori in gioco da eliminare per completare l'assegnazione di una penalità:

- a) Il game viene interrotto e il punto viene assegnato alla squadra avversaria.
- b) La squadra avversaria non ha bisogno di avere alcun giocatore in gioco per vincere il punto.
- c) La squadra inizierà il game successivo della partita con tanti giocatori in meno quanti sono quelli necessari ad espletare la penalità assegnata.

9.2.2. Se l'ultimo giocatore in campo per una squadra riceve una penalità il punto va automaticamente alla squadra avversaria.

9.2.3. Se la squadra che riceve la penalità ha in gioco il numero esatto di giocatori per poterla espletare, mentre la squadra avversaria non ha più giocatori attivi, il game si conclude con un "no point" e nessuna delle due squadre conquista il punto.

9.3. COLLUSIONE

9.3.1. Qualsiasi squadra trami con gli avversari con il fine di accordarsi sul risultato della partita verrà squalificata dal torneo e tutti i membri della rosa verranno sospesi dal resto dell'evento e verranno annullati tutti i punti in classifica per l'evento in questione.

9.4. ASSEGNAZIONE DI SOSPENSIONI, ESPULSIONI, SQUALIFICHE E SANZIONI DOVUTE A GRAVE CONDOTTA ANTISPORTIVA

9.4.1. Le squadre sono responsabili per la condotta di ogni membro presente nella formazione. Durante l'evento a queste persone possono essere comminate sanzioni, sospensioni ed espulsioni. Quando un giocatore viene sospeso da una partita, la squadra dovrà iniziare con meno giocatori in campo se non hanno un giocatore disponibile in formazione per sostituirlo.

9.4.2. Qualsiasi spettatore reo di comportamenti anti sportivi nei confronti degli altri partecipanti all'evento verrà obbligato a lasciare il sito dell'evento. Agli spettatori è fatto divieto di comunicare, segnalare, o interferire in qualsiasi modo e momento con il gioco in corso. Se uno spettatore infrange questa regola potrà ricevere un avvertimento o essere anche espulso dal sito del torneo.

9.4.3. I giocatori che sono stati sospesi devono consegnare l'ID Card all'Arbitro Capo che ha assegnato la penalità. Se un giocatore si rifiuta di consegnare l'ID Card, la sua squadra perderà automaticamente il game in corso o quello successivo. L'ID card verrà restituita al giocatore una volta che terminerà il periodo di sospensione.

9.4.4. I giocatori potranno essere espulsi dal torneo per le seguenti infrazioni:

- a) Contatto fisico intenzionale (contatto usando il marcatore, spinta con il petto, strattoni, spintoni, sputi o cose simili).
- b) La mancata consegna del marcatore su richiesta di un arbitro o l'attivazione di un interruttore, pulsante o grilletto quando richiesto di consegnare un marcatore.
- c) Linguaggio inappropriato diretto ad un giocatore, arbitro o spettatore.
- d) Sparare intenzionalmente da fuori del campo o della linea di campo.
- e) Sparare intenzionalmente agli arbitri.
- f) Rientrare in campo dopo essere stati eliminati con l'intenzione di interferire nel game in corso senza essere stato autorizzato da un arbitro.

9.4.5. Un giocatore che riceve una Sospensione Minore:

- a) Non deve giocare per il resto della partita e per quella successiva, anche se la partita successiva sarà in un torneo diverso.
- b) Deve essere presente per tutti i game e le partite giocate dalla propria squadra e deve rimanere in silenzio in un'area designata dall'Arbitro Capo per tutta la durata della partita.

9.4.6. Un giocatore che riceve una Sospensione Maggiore verrà espulso dalla manifestazione e:

- a) non può essere presente a nessun evento in nessuna veste durante la sospensione;
- b) può essere sospeso fino ad un massimo di un anno;
- c) potrà ricevere una multa fino ad un massimo di € 1000,00. Non potrà giocare nessun evento fino a quando la multa non sarà stata pagata.

9.4.7. I giocatori che sono stati sospesi devono consegnare la propria ID CARD all'Arbitro Capo che ha assegnato la penalità.

9.4.8. Se un giocatore si rifiuta di consegnare la sua ID CARD la squadra perderà la partita successiva a tavolino. La ID CARD sarà restituita al giocatore quando la durata della penalità è esaurita.

9.4.9. La Sospensione Maggiore si applica ma senza limitarsi a:

- a) Qualsiasi persona che ingaggia un contatto fisico ostile con un'altra persona, includendo lo sparare ad una persona che non sta giocando o sparare a qualcuno da fuori del campo di gioco.
- b) Qualsiasi persona che ingaggia un contatto fisico intenzionale con un arbitro o un responsabile dell'organizzazione.
- c) Qualsiasi persona che getta una bombola dell'aria, attaccata o meno che sia al marcatore.

d) Qualsiasi persona che spara intenzionalmente nella direzione di un'altra persona che non indossa la maschera.

9.4.10. Espulsione di una squadra:

a) Solo l'Arbitro Capo può espellere una squadra da un torneo.

b) Una squadra che viene espulsa da un torneo perderà la quota d'iscrizione pagata e eventuali premi o punti guadagnati durante l'evento.

c) Le squadre espulse per avere una formazione irregolare o aver giocato con giocatori non ammissibili perderanno a tavolino tutte le partite di quell'evento, o in alternativa perderanno a tavolino tutte le partite rimanenti del torneo.

9.5. CONFLITTI NELLE REGOLE

9.5.1. In caso di situazioni non descritte in questo regolamento o di qualsiasi conflitto tra due o più sezioni dello stesso, gli arbitri prenderanno la decisione che riterranno più opportuna basandosi sulle leggi in vigore, sui regolamenti Federali e del CONI ed il buon senso.

9.5.2. Ogni decisione presa non potrà essere rivista se non dall'Arbitro Capo.

10. GLOSSARIO DEFINIZIONI

Paintball: è una capsula di gelatina sferica, riempita con un colorante atossico e solubile in acqua. Le sue componenti non devono essere nocive per l'ambiente naturale in cui si gioca. Deve essere del tutto biodegradabile in un breve periodo di tempo sotto le specifiche condizioni meteorologiche dove il paintball è stato giocato.

Corpo del marcatore: oggetto, contenente il meccanismo di tiro delle paintball.

Grilletto: parte del marcatore che il giocatore attiva per sparare una paintball.

Bombola: contenitore portatile, utilizzato per immagazzinare il gas di cui il marcatore ha bisogno per sparare le paintball.

Caricatore: serbatoio che contiene le paintball ed è fissato al marcatore.

Pod: contenitore in plastica per il trasporto di un numero limitato di paintball.

Cintura porta pod: equipaggiamento per contenere e trasportare i pod.

Canna: tubo attraverso il quale viene sparata la paintball.

Marcatore: strumento composto da bombola, corpo marcatore, canna e caricatore.

Velocità (FPS): la velocità con cui una paintball viaggia misurata in piedi al secondo nel momento in cui esce dalla canna.

Frequenza di tiro (BPS): quantità di paintball sparate in un secondo.

Ripari di gioco: sono costituiti da una o più parti. Quando un riparo viene costruito con più parti, queste devono essere attaccate insieme, in modo da lasciare il minor spazio possibile fra di esse.

Dispositivi di sicurezza: la maschera e il calzetto di sicurezza della canna fanno parte dei dispositivi di sicurezza.

Protezioni: tutti gli elementi che i giocatori indossano come indumenti per proteggere il corpo.

Accessori: strumenti di pulizia della canna, cinture porta pod e pod.

Marcatore non attivo: per essere considerato tale deve soddisfare uno dei seguenti requisiti:

a) Nessuna paintball presente nel marcatore o nel suo caricatore.

b) Sistema di alimentazione del gas spento quando è tecnicamente possibile e senza pressione dell'aria all'interno del marcatore.

c) Interruttore elettrico in posizione OFF quando è tecnicamente possibile.

d) La canna non è montata sul marcatore o, se lo è, dev'essere protetta dal calzetto di sicurezza. Qualsiasi altro strumento o attrezzatura non può sostituire l'uso del calzetto di sicurezza.

Falsa partenza: può essere considerata se una delle seguenti condizioni si verificano:

e) La canna non è a contatto con la base di partenza al momento del segnale di avvio o subito dopo, a meno che il giocatore che non abbia mirato o sparato verso gli avversari riesca a tornare a toccare la base.

f) Qualsiasi parte del corpo del giocatore è in contatto con la zona al di fuori della linea di confine del campo.

g) Un giocatore ha sparato uno o più colpi in direzione degli avversari tra il segnale dei "10 secondi" e quello di inizio del gioco.

Colpo – Impatto: un giocatore viene eliminato nel caso sia colpito da una paintball, sparata dal marcatore di un giocatore non eliminato. Questo è chiamato un colpo.

Eliminazione: un giocatore viene eliminato quando la paintball ha lasciato un po' di colore su di lui (colpo valido). Tracce di colore sui vestiti dei giocatori che non sono derivanti da un colpo non sono considerate valide per l'eliminazione. Un arbitro può dichiarare un giocatore pulito se ritiene che il colpo non è valido e deve quindi pulire il colpo il più presto possibile.

Controllo marcature (CHECK): viene eseguito dagli arbitri al fine di determinare se una paintball si è rotta e ha segnato un giocatore. Questa azione può anche essere fatta dal giocatore stesso, oppure può chiedere ad un arbitro di farla quando non ci riesce autonomamente.

Giocatore pulito: il giocatore è pulito quando non ha colpi validi.

Playing On: consiste nel continuare ad agire come giocatore in gioco dopo essere stato eliminato. Include, ma non si limita a:

h) Continuare a sparare o ingaggiare in altro modo un giocatore avversario.

i) Continuare a muoversi, eccetto per quanto riguarda uscire dal campo per la via più diretta o sotto la direzione di un arbitro.

j) Parlare, segnalare o comunicare in altro modo con un arbitro, giocatori avversari, spettatori o compagni di squadra.

k) Impedire il movimento di giocatori avversari o di un arbitro.

l) Ostacolare un arbitro nel fare un controllo di marcatura o una chiamata.

m) Consegnare a compagni di squadra ancora in gioco parti del proprio equipaggiamento o palline.

n) Non mettere la mano sulla testa per segnalare la propria eliminazione.

Eliminazione virtuale: penalità che viene data ad una persona che non sta giocando (es. l'Allenatore, il dirigente, assistenti).

o) L'arbitro effettua il segnale visivo per eliminazione ma nessuna vera eliminazione viene fatta.

p) Le eliminazioni virtuali sono sempre accompagnate da una penalità ad uno dei giocatori in campo come se fosse una penalità standard.

q) Le eliminazioni virtuali dovrebbero essere applicate solo dall'Arbitro Capo.

Partita: competizione di due squadre sul campo durante un predeterminato periodo di tempo (tempo partita).

Punto: periodo di tempo tra il segnale di inizio del gioco e una delle situazioni che determinano la sua conclusione.

Punto conquistato (o punto valido): ogni volta che un gioco finisce e l'arbitro assegna il punto ad una delle due squadre.

Abbandono: per abbandonare definitivamente un oggetto un giocatore non deve più indossarlo o portarlo con sé e deve distaccarsi da esso per più di 2 metri.

Comportamento antisportivo: si verifica quando verbalmente o gestualmente si dimostra la perdita di autocontrollo in modo sportivo. Questo include, ma non solo, la volontà di fare del male, insulti o gesti verso chiunque (giocatori, arbitri, rappresentanti dell'organizzazione, spettatori) e ogni tipo di degrado. In linea di principio, il comportamento dei giocatori di paintball

dev'essere irreprensibile ed essere considerato come un esempio di auto-controllo. Qualsiasi tipo di cattiva condotta sarà considerato come un comportamento antisportivo.