

TORNEO METROPOLITANO DE RECBALL 2019

REGLAMENTO

Contenido

1. GENERALIDADES.....	2
2. JUECES Y AUTORIDADES.....	2
3. ESTADOS DEL JUGADOR.....	3
4. PENALIDADES.....	4
5. CONFORMACION DE EQUIPOS.....	4
6. JUGADORES.....	5
7. EQUIPAMIENTO.....	6
8. ESTRUCTURA DEL TORNEO Y PUNTAJES.....	8
9. ESTRUCTURA DE LAS FECHAS.....	9
10. EL JUEGO.....	9
11. ABANDONO:.....	10
12. PUNTAJE DE RONDAS:.....	10
13. CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS.....	11
14. MODIFICACIÓN A LAS REGLAS.....	11
15. MISCELANEA:.....	12

1. GENERALIDADES

1.1.- Responsabilidades: Es responsabilidad de todos los equipos, cada uno de sus jugadores y toda persona que asista al torneo conocer y comprender este reglamento, la sola asistencia al torneo implica su total conocimiento y aceptación.

Cualquier modificación al reglamento se notificará con suficiente antelación para que todos los asistentes puedan conocerla e interpretarla.

El torneo no distingue a las personas por sexo, el reglamento se redactará utilizando el género masculino como forma neutra para referirse a ambos sexos.

1.2.- Referencia al Reglamento del Torneo Argentino de Paintball: El Reglamento del Torneo Argentino de Paintball será de aplicación al Torneo Metropolitano de Recball en todo cuando contradiga el presente, en particular en lo referente a impactos, eliminaciones, seguridad, conducta e infracciones.

2. JUECES Y AUTORIDADES

2.1- La máxima autoridad del torneo será el ORGANIZADOR GENERAL a través de su representante designado en cada sede. La máxima autoridad de cada fecha será el ORGANIZADOR LOCAL. El Organizador General será la Asociación Argentina de Paintball o quien ella designe como su representante. El Organizador local será la persona propietaria o encargada de la sede donde se realice cada fecha, o quien ella designe como su representante.

2.2- Dentro del campo de juego la máxima autoridad será el ÁRBITRO MAYOR designado en cada sede. En caso de que se haya designado un Árbitro Supremo, él tendrá supremacía sobre el Árbitro Mayor únicamente en cuestiones de seguridad o en caso de que el Árbitro Mayor le encomiende dirimir una cuestión en particular.

2.2.1- Todo los árbitros son designados por el Organizador General.

2.3- Las decisiones tomadas por el ÁRBITRO MAYOR serán definitivas sin estar sujetas a revisión, salvo por él mismo o por el Árbitro Definitivo, en caso de que así lo decida el Árbitro Mayor, excepto en cuestiones de seguridad donde se aplicará el art. 2.2.

2.4- Ningún Organizador podrá derogar las decisiones tomadas por los árbitros dentro del campo de juego, ni los árbitros derogar las decisiones tomadas por los organizadores fuera del campo de juego; exceptuándose decisiones en materia de seguridad en donde prevalecerá la decisión del

árbitro mayor o del árbitro definitivo.

2.5- El Organizador Local tendrá preeminencia sobre el Organizador General únicamente en cuestiones relativas al uso de sus instalaciones.

2.6 En caso de ausencia del Organizador General, su rol será cumplido por el Organizador Local. Si también estuviera ausente, lo reemplazará el Árbitro Definitivo y a él, el Árbitro Mayor, el Encargado de la Subcomisión de Arbitraje y Seguridad de la A.A.P., el Árbitro de mayor categoría o el árbitro de mayor edad, en ese orden.

3. ESTADOS DEL JUGADOR

3.1- Será considerado jugador ACTIVO todo jugador que al momento de iniciar un punto se encuentre en el lugar designado como sector de partida respectivo a su base y apuntando su marcadora en la dirección que le indiquen los árbitros.

3.2- Será considerado jugador ELIMINADO todo jugador que:

- a) Haya recibido en su persona o equipamiento el impacto de un pellet proveniente de la marcadora de un jugador activo, y dicho pellet se hubiera roto como consecuencia de ese impacto y hubiera dejado una marca de pintura sobre el cuerpo, vestimenta o equipamiento del jugador impactado; o posea en su persona o equipamiento cualquier marca de pintura que indique que ocurrió dicho impacto.
- b) Haya salido él o su equipamiento fuera del área de juego. No está permitida la “proyección” del cuerpo o equipamiento por fuera del área de juego.
- c) No haya estado en la base de partida correspondiente a su equipo al momento de iniciar el juego o no haya apuntado a donde se le indicó según 3.1.
- d) Cargue más pods que los permitidos según se indica en 7.15.
- e) Haya sido indicado como eliminado por un árbitro.
- f) Haya indicado su eliminación diciendo “baja”, “fuera” o cualquier otra frase que sea considerada como eliminación. Levantar la mano por encima de la cabeza, colocar el barrel sock o realizar cualquier otra seña que indique eliminación (o pueda interpretarse como tal), también será considerada eliminación.
- g) Incurra en cualquiera de las causales de eliminación que establece el Reglamento del Torneo Argentino de Paintball.

3.2.1- Un jugador eliminado deberá retirarse inmediatamente del área de juego. De no hacerlo así, recibirá una penalidad menor.

3.2.2- Un jugador eliminado deberá aguardar a que termine la partida en la zona que se indique como ZONA DE BAJAS. Si se retirara del campo de juego, se le aplicara una penalización menor.

3.3 En ningún caso un jugador eliminado podrá volverse activo.

4. PENALIDADES

4.1- Cualquier jugador, espectador o asistente podrá ser pasible de recibir una penalidad.

4.2- Las penalidades son marcadas a las personas, en caso de que corresponda o que la persona no pueda recibir la penalidad, esta se aplicará al equipo al que pertenezca;

4.3- Las penalidades se aplican y ejecutan en los casos y en la forma que indica el Reglamento del Torneo Argentino de Paintball.

4.6- Si alguna situación lo amerita se podrán aplicar suspensiones según el árbitro mayor lo dictamine.

4.7- En caso de que, por causa de penalidades, corresponda eliminar más jugadores que los activos, o que, finalizado un punto, deban aplicarse penalidades, se reducirá en uno (1) la cantidad de jugadores activos a computarse para el equipo, pudiendo incluso ser negativo el número resultante.

4.8.- En concordancia con 4.8, en ningún caso se reducirán el número de jugadores con lo que un equipo pueda comenzar el punto debido a sanciones, ni se aplicará la “regla de jugadores insuficientes” que establece el Reglamento del Torneo Argentino de Paintball. No se otorgarán puntos automáticos debido a penalidades.

4.9.- No será aplicable la “Regla de los 60 segundos” del Reglamento del Torneo Argentino de Paintball.

5. CONFORMACION DE EQUIPOS

5.1- Los equipos podrán contar con un número ilimitado de jugadores en su listado de conformación.

5.2- El listado de jugadores del equipo deberá presentarse una (1) semana antes de cada fecha del torneo.

5.3- Durante la temporada, un jugador que haya integrado un equipo durante una fecha, podrá realizar su pase hacia otro equipo para participar de la fecha siguiente. En tal caso estará obligado a dar aviso a la organización de dicho pase, con al menos con un (1) mes de anticipación a la misma.

5.4- De acuerdo con el punto anterior, cada equipo podrá incorporar por fecha, sólo un (1) jugador que haya integrado el listado en otro equipo.

5.5- Un equipo que presente a un jugador que no fuera parte de la lista, será expulsado del evento y perderá todos los puntos ganados. Si el Organizador General juzgara que existió mala fe por parte del equipo, podrá incluso expulsárselo del torneo con pérdida de todo su puntaje. La decisión será inapelable y no dará derecho a reembolso alguno.

5.6- Adicionalmente, un jugador que sea parte del listado de un equipo y se presente en el campo de juego como parte de otro, recibirá una suspensión mayor. En caso de que se considere que hubo mala fe, podrá ser expulsado del torneo y sometido a proceso disciplinario ante el Consejo Arbitral.

5.7- Al campo de juego ingresarán la cantidad de jugadores por equipo según lo indique la organización local de cada sede. Esto será comunicado al menos con 15 días de anticipación a cada fecha. El equipo recibirá una penalidad menor por cada jugador de más que presente en el campo de juego al comienzo de un punto.

5.8- Se permitirá un máximo de CINCO (5) jugadores considerados de Categoría OPEN, correspondiente a torneos de speedball que pueda categorizarse como D4 o superior según la clasificación que determine el Organizador General. El equipo sólo podrá presentar CUATRO (4) jugadores de la categoría OPEN en el campo de juego al comienzo de un punto, de lo contrario recibirá una penalidad mayor.

6. JUGADORES

6.1- Podrá participar del torneo cualquier persona mayor de 13 años de cualquier sexo, los menores de 18 años deberán contar con autorización escrita de sus padres. La sola inscripción de un jugador en un equipo implica su declaración bajo juramento de que se encuentra en buen estado de salud física y mental, y apto para la competencia, ello sin perjuicio de cualquier restricción legal o administrativa aplicable al territorio en donde se celebre la fecha. Es responsabilidad de los jugadores el conocer y acatar dichas normas.

6.2- Cada jugador puede formar parte de un (1) solo equipo de la misma categoría en cada fecha del torneo, en caso contrario será expulsado del evento, o del torneo si se interpretare que existió mala fe. Sin embargo un jugador podrá formar parte de hasta dos (2) equipos, siempre y cuando dichos equipos pertenezcan a categorías diferentes.

6.3- En cada punto un (1) jugador de cada equipo deberá identificar a un "Capitán" dentro del

campo de juego, dicho capitán deberá portar un brazalete de identificación. El Capitán será el único habilitado para efectuar reclamos hacia el árbitro mayor. En caso de que no haya sido identificado ningún Capitán, el equipo este perderá el derecho a realizar reclamos. La colocación o pasaje de la cinta de Capitán hacia un jugador que no la portaba al inicio de cada juego será considerada falta antideportiva.

7. EQUIPAMIENTO

7.1- Los jugadores podrán usar protección para paintball (coderas, rodilleras, guantes, chest protector, slide short, protección inguinal, protección de cuello) siempre y cuando esta no sea de fabricación casera o modificada.

7.2- Los jugadores deberán usar pantalones y remera o jersey adecuados para la actividad, no se permite usar prendas que imposibiliten la correcta identificación de impactos a los árbitros; no se permitirán más de dos (2) capas de ropa o protección en ninguna parte del cuerpo.

7.3- Se permite el uso de arnés, o chaleco para cargar pods.

7.4- No se permite el uso de "ghillie" (camuflaje tipo vegetal) ni el uso de vestimenta extremadamente grande que facilite el rebote de una paintball al impactarlo. Se considerará ropa "extremadamente grande" aquella que, tomada con una mano, pueda ser entallada sobre el cuerpo del jugador y el material sobrante se aleje 10 cms. o más de su cuerpo.

7.5- Se permiten hasta 3 capas de ropa en la cabeza, por ejemplo vincha, bandana y gorro. Se permite el uso de cascos siempre y cuando no posean partes acolchadas en el exterior; asimismo el impacto en el casco será siempre considerado como impacto que el jugador pudo sentir.

7.6- El calzado no puede ser modificado de su forma de fábrica, ni deberá contar con púas o partes filosas.

7.7- Un jugador que utilice ropa ilegal será eliminado y advertido. Si persistiera, recibirá una suspensión mayor.

7.8- Será obligatorio el uso de una máscara de paintball que cubra ojos, nariz, orejas y boca y cumpla con los estándares según normas ASTM, que se encuentre en buena condición para asegurar una correcta protección durante el desarrollo del torneo, es responsabilidad del jugador asegurarse que el lente de la máscara no se encuentre dañado ni vencido. Cualquier persona que no tenga colocada la máscara en las zonas de uso obligatorio será eliminada si fuera un jugador activo, pero en cualquier caso será advertida y, si persistiera, recibirá una suspensión mayor.

7.9- La marcadora puede ser mecánica o electrónica, calibre 0.68" o 0.43".

7.10- La marcadora no podrá estar cubierta por material absorbente o acolchado.

La marcadora podrá disparar en modo semiautomático, en modo “ráfaga de 3” o en modo “ramping”, en los últimos 2 casos esta deberá tener una cadencia de como máximo 10,5 bps.

7.10.1.- CATEGORÍA COMBAT: En esta categoría sólo podrán utilizarse marcadoras que disparen en modo semiautomático o a repetición (pump), tengan o no componentes electrónicos.

7.11- La marcadora siempre deberá tener el barrel sock colocado en toda área que no sea el área de juego, sin importar que esté conectada a una fuente de HPA/CO2 o no, ES OBLIGATORIO POSEER UN BARREL SOCK EN BUEN ESTADO, caso contrario la sede podrá disponer de barrel socks para alquilar o vender. El jugador que no cumpla con esta obligación será advertido y, si persistiera, recibirá una suspensión mayor.

7.12- La marcadora deberá disparar a un máximo de 290 PPS (pies por segundo), el portador de cualquier marcadora que dispare por encima de ese límite será sancionado de la siguiente manera:

- a) + de 290 a 300 PPS: penalidad menor.
- b) + de 300 a 320 PPS: penalidad mayor.
- c) + de 321 PPS: Penalidad grave.

7.12.1 La marcadora deberá disparar a un máximo de 10,5 bps (bolitas por segundo); el portador de cualquier marcadora que dispare por encima de ese límite será sancionado de la siguiente manera:

- a) + 10,5 a 11,5 bps: penalidad mayor.
- b) + 11,5 a 12,5 bps: penalidad grave.
- c) + de 12,5 bps: penalidad grave y suspensión mayor.

7.13.- En categoría COMBAT el jugador que utilice una marcadora en modo que no sea semiautomática o a repetición (pump) serán sancionados con una penalidad grave.

7.14- Se podrá usar un solo loader del tipo “de gravedad” o “de alimentación forzada” siempre y cuando este no esté modificado con partes no originales y no posea agregados para aumentar su capacidad (se permiten loaders high capacity, no se permite unir dos loaders para tener más capacidad).

7.15- Se permite un ingreso máximo de cuatro (4) pods para recargar por jugador por punto de juego, mientras que el loader (cargador) deberá estar vacío; o tres (3) pods de recarga más el (loader) lleno. Estos deberán ser pods estándar de cualquier capacidad, no se permiten pods caseros o modificados para aumentar la capacidad de carga de un jugador. Sólo se permitirá llevar una (1) marcadora por jugador y por punto. Un jugador que cargue más marcadoras o pods de los

permitidos al comienzo del punto, será sancionado con una penalidad menor. Los jugadores deberán presentar sus pods a los árbitros antes del comienzo del punto y mostrarles su cargador vacío. Sólo podrán cargar el cargador cuando un árbitro los autorice. Cada equipo podrá llevar además hasta dos (2) pods extra con bolitas para recargar aquellas que se hayan gastado durante el croneo obligatorio. Estos pods extra deberán quedar en la base de salida y no podrán ser utilizados durante el juego. El jugador que tome uno de ellos estará eliminado.

7.15- No se permite el uso de paintballs con pintura roja, con relleno de polvo o cualquier otro que un árbitro no considere adecuado. El jugador que incumpla con esto será eliminado. Si persistiera en su actitud, será expulsado del evento.

7.16- Los tanques de CO2 o HPA a utilizar deberán contar con la prueba hidráulica vigente el día del torneo, será responsabilidad de cada jugador verificar esto, un tanque de CO2 o HPA que no tenga la PH hecha será confiscado hasta la finalización del evento. El jugador que ingrese al campo de juego con un tanque vencido será eliminado y sancionado con falta grave. Si persistiera en su actitud, será expulsado del evento.

7.17- No se permite el uso de handys o cualquier otro dispositivo de comunicación remota de cualquier tecnología dentro del campo de juego. Cualquier jugador que porte o utilice dichos dispositivos fuera o dentro del campo de juego recibirá una penalidad menor.

7.18- Los campos contarán con equipamiento para alquilar, en los mismos se pedirá el DNI a quien desee alquilar equipamiento.

8. ESTRUCTURA DEL TORNEO Y PUNTAJES

8.1- El torneo contará con tantas fechas y sedes como determine el Organizador General. Una fecha se podrá suspender por cuestiones operativas. El organizador determinará el cronograma de fechas y los equipos que jugarán en cada sede y en cada fecha.

Al final de cada fecha cada equipo recibirá una posición en la tabla local de la sede del primero al último. A los fines de establecer el puntaje de la tabla general, se utilizará el sistema "Acosta".

8.2- Cada equipo recibirá para la tabla general del torneo un puntaje igual a la siguiente fórmula: $100 / \text{Número de equipos} * (\text{Número de equipos} - \text{"Puesto"} + 1)$. En el caso de un empate en la fecha, los equipos empatados recibirán por separado el puntaje completo correspondiente al puesto que deban ocupar. Al final de la última fecha de cada torneo, se determinará el orden de la tabla general.

8.3- La última fecha de cada temporada otorgará el doble de puntaje.

8.4.- Habrá dos categorías: “General” y “Combat”. Los equipos de cada categoría se posicionarán en tablas generales distintas. A criterio del organizador, podrán o no jugar partidos entre ellos, pero aún así tendrán sus puntajes por separado.

9. ESTRUCTURA DE LAS FECHAS

9.1- Los equipos de cada categoría en la ronda preliminar serán separados de acuerdo a sus categorías y luego distribuidos en llaves que serán sorteadas, a menos que el organizador disponga que se juegue en modalidad “todos contra todos”. Dentro de las limitaciones que se tengan, se intentará que los equipos jueguen la mayor cantidad posible de partidos en la ronda preliminar y de que todos jueguen la misma cantidad de partidos.

9.2- El Organizador General tendrá potestad para decidir el cronograma de partidos de cada ronda, pudiendo optar por el sistema “**split deck**”, o por cualquier otro que estime conveniente, debiendo informar ello a los capitanes de equipo antes del comienzo del evento.

10. EL JUEGO

10.1- El objetivo en cada punto será: la eliminación total del equipo contrario o el cumplimiento del objetivo, en caso de que haya sido fijado.

10.1.1- Finalizado el tiempo de juego, si no se cumplieran las condiciones dadas en el artículo anterior, será ganador el equipo con mayor cantidad de jugadores activos en el campo de juego.

10.2- El comienzo del punto será indicado por una señal sonora.

10.3- Cada punto finaliza cuando:

- Todos los jugadores de ambos equipos son eliminados.
- Se cumple el objetivo de juego para cada sede y fecha, en caso de que haya sido fijado por el Organizador General en acuerdo con el Organizador Local, o se elimina a uno de ambos equipos si no hubiera objetivo.
- Finaliza el tiempo de juego.

10.4- En caso de que no hubiera objetivo o aquél no se hubiera cumplido, será ganador el equipo con mayor cantidad de jugadores activos una vez aplicada la regla 4.7.

10.5- En ronda preliminar: En caso de que, tras aplicar la regla 10.4, ambos equipos tengan igual número de jugadores activos, se declarará empate.

10.6- En ronda eliminatoria: En caso de que, tras aplicar la regla 10.4, ambos equipos tengan igual número de jugadores activos, los equipos empatados jugarán un sobretiempo en zona de juego acotada, modalidad 1 vs. 1, sin límite de tiempo. Una vez que un jugador elimine a su oponente, o ambos sean eliminados, se aplicará la regla 4.7 y será ganador el equipo con mayor número de jugadores activos. Si persistiera el empate, el partido 1 vs. 1 se repetirá.

11. ABANDONO:

11.1- El equipo que abandone un partido recibirá 0 puntos por el partido.

11.2- Si el oponente no abandona también, entonces se considerará que el equipo que no abandonó, ganó ese partido por el máximo puntaje.

12. PUNTAJE DE RONDAS:

12.1- Un equipo anota 5 puntos por cada partido ganado.

12.2- Un equipo anota 1 punto por cada partido empatado.

12.3- Un equipo anota 0 puntos por todos los demás partidos.

12.4- En la eventualidad de que dos o más equipos tuvieran el mismo número total de puntos de ronda, el empate se resolverá por:

- a) Cantidad de partidos ganados en la ronda, seguido de;
- b) Cantidad de jugadores contrarios eliminados en total;
- c) Tiempo total de juego;
- d) Cantidad de jugadores propios eliminados en total;
- e) Resultado de enfrentamiento directo entre equipos empatados;
- f) Criterios A; B; C y D, pero aplicados sólo a los enfrentamientos directos entre los equipos empatados.
- g) Partido de desempate según 10.6.

13. CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS

13.1- Un jugador será eliminado del juego si se involucra en conducta antideportiva y puede ser objeto de otras sanciones de acuerdo con la gravedad de la falta. La conducta antideportiva puede incluir, pero no se limita a:

- Disparar deliberadamente a los árbitros.
- Disparar excesivamente a un jugador eliminado, con la intención de causarle daño.
- Solicitar chequeo de pintura para distraer árbitros.
- Injuriar verbalmente a jugadores, espectadores o árbitros.
- El jugador que intencionalmente dispare a alguien sin máscara o agrede físicamente a cualquier persona será expulsado del evento y sometido a proceso arbitral según el Reglamento del Honorable Cuerpo de Árbitros de la Asociación Argentina de Paintball.
- El jugador que arroje contra el suelo u otro objeto macizo una fuente de aire será expulsado del evento y sometido a una multa equivalente a 20 cuotas sociales de la categoría socio activo de la Asociación Argentina de Paintball. No podrá jugar otras fechas del TMR hasta tanto abone dicha multa.

14. MODIFICACIÓN A LAS REGLAS

14.1- Los árbitros tienen la autoridad de interpretar el reglamento y adoptar soluciones “ad hoc” para situaciones no previstas por este reglamento.

14.2- De aparecer alguna razón para la modificación de las reglas durante el torneo, el árbitro mayor o el organizador general podrá modificar las reglas, y se llamará a una reunión de capitanes para informar acerca de los cambios en el campo de juego antes del próximo partido. La modificación sólo tendrá efecto a partir de dicha reunión.

14.3- A los fines interpretativos y para cubrir situaciones no previstas, podrán utilizarse los reglamentos T.M.R. de años anteriores, teniendo preferencia aquellos más modernos.

14.4- Los árbitros tienen la potestad de endurecer el tipo y rigor de las sanciones para conductas específicas, e incluso de aplicar suspensiones y expulsiones, en caso de que observen en un equipo

o jugador un patrón de desprecio por el reglamento.

15. MISCELANEA:

15.1 Cualquier agresión física intencional hacia un jugador, un árbitro, un organizador o espectador, implicará la expulsión del jugador agresor del torneo, sin derecho a reembolso de ninguna clase.

15.2 Cualquier agresión verbal se penalizará a criterio del árbitro mayor, hasta con una (1) fecha de suspensión.

15.3 Cualquier falta al decoro o al medioambiente podrá ser penalizada con multa de hasta cinco mil pesos (\$5000.-).

15.4 El Reglamento del Torneo Argentino de Paintball, las normas de seguridad y demás reglamentos de la Asociación Argentina de Paintball son aplicables al presente torneo y de aplicación supletoria a este reglamento.

