



# Reglamento FELAP 2021

## Contenido

1. REGULACIONES .....	4
1.1 INFORMACION .....	4
1.2 REQUERIMIENTOS DEL CAMPO DE JUEGO .....	4
2. MODO DE DISPARO FELAP .....	4
2.1 REQUERIMIENTOS E INFRACCIONES DEL MODO DE DISPARO .....	4
3. LOS ARBITROS .....	5
3.1 EQUIPO DE ARBITROS .....	5
3.2 AUTORIDADES .....	6
3.3 BANDERAS Y SEÑALES DE MANOS DE LOS ARBITROS .....	6
4. EQUIPOS .....	7
4.1 MIEMBROS DEL EQUIPO .....	7
4.2 LISTADOS .....	8
4.3 LIMITES AL TAMAÑO DE LOS LISTADOS .....	8
4.4 CREDENCIALES DE IDENTIFICACIÓN .....	8
4.5 DETERMINACIÓN DE LA CLASIFICACIÓN .....	9
4.6 LIMITES DE CLASIFICACION EN LOS LISTADOS .....	9
5. ESTRUCTURA DEL TORNEO .....	9
5.1 UBICACIÓN EN RONDA PRELIMINAR SEMI PROFESIONAL, D2 (WPBO D1), D3 (WPBO D2) Y D4 (WPBO D3) .....	9
5.2 AVANCE DESDE RONDA PRELIMINAR .....	10

5.3 UBICACIÓN EN RONDA ELIMINATORIA.....	10
5.4 CRONOGRAMA DE LAS LLAVES ELIMINATORIAS .....	11
5.5 ESTRUCTURA DE RONDA ELIMINATORIA.....	11
5.6 CLASIFICACION EN LA TEMPORADA.....	11
6. EQUIPAMIENTO .....	13
6.1 REQUERIMIENTOS GENERALES.....	13
6.2 MASCARA.....	13
6.3 BLOQUEADOR DE CAÑON (“BARREL SOCK”).....	13
6.4 VESTIMENTA .....	14
6.5 EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN .....	15
6.6 BOLAS DE PINTURA (“PAINTBALLS”).....	16
6.8 EQUIPAMIENTO PROHIBIDO .....	16
7. MARCADORAS.....	17
7.1 SISTEMA DE AIRE.....	17
7.2 MARCADORAS.....	17
7.3 CAÑON .....	18
7.4 CARGADOR (“HOPPER”).....	19
8. ESTRUCTURA DE LOS PARTIDOS .....	19
8.1 FORMATOS DE JUEGO.....	19
8.2 TIEMPOS DE JUEGO Y LIMITES DE MISERICORDIA FELAP .....	19
8.3 SISTEMA DE PARTIDOS INTERCALADOS (“SPLIT DECK”) .....	20
8.4 PLANILLAS DE PUNTAJE.....	20
9. EL JUEGO .....	21
9.1 AREA DE CONCENTRACION (“PIT”) .....	21
9.2 INSPECCIÓN DE MARCADORAS PREVIA AL JUEGO .....	22
9.3 COMIENZO DEL JUEGO .....	22
9.4 PROCEDIMIENTO DE INICIO .....	24
9.5 CRONOMETRADO EN EL CAMPO .....	24
9.6 CHEQUEO DE PINTURA (“Paint Checks”) .....	25
9.7 TIEMPO MUERTO (“TIMEOUT”).....	25
9.8 INTERRUPCION DEL JUEGO .....	25

9.9 PRESIÓN DE PULSADOR .....	26
9.10 RENDICION (“TOWEL THROWING”).....	27
9.11 REGLA DE LOS ULTIMOS 60 SEGUNDOS .....	27
9.12 SOBRETIEMPO.....	28
9.13 FINALIZACION DEL JUEGO.....	28
10. IMPACTOS Y ELIMINACIONES .....	29
10.1 DEFINICIÓN DE IMPACTO.....	29
10.2 JUGADORES E IMPACTOS.....	30
10.3 ELIMINACIONES .....	30
11 PUNTAJE.....	31
11.1 PUNTOS.....	31
11.2 ABANDONOS.....	32
11.3 PUNTAJE DE LA RONDA.....	32
11.4 DESEMPATES.....	33
11.5 CLASIFICACIÓN FINAL DE CADA FECHA.....	34
11.6 CLASIFICACIÓN EN EL TORNEO .....	34
12 PENALIDADES.....	34
12.1 IMPOSICIÓN DE PENALIDADES .....	34
12.2 REGLA DE JUGADORES INSUFICIENTES.....	36
12.3 COLUSIÓN .....	37
13 SUSPENSIONES, EXPULSIONES, DESCALIFICACIONES Y MULTAS DEBIDAS A SEVERA CODUCTA ANTIDeportiva.....	37
13.2 CONFLICTO EN LAS REGLAS .....	39
14 MISCELÁNEA .....	39
14.1 MANTENIMIENTO Y LIMPIEZA.....	39
14.2 CIRCUNSTANCIAS IMPREVISTAS .....	40
14.2 APELACIONES.....	40

# 1. REGULACIONES

## 1.1 INFORMACION

1.1.1 Es responsabilidad de los jugadores, el personal y los asistentes y de todos los participantes conocer y entender las reglas que gobiernan los eventos de la FELAP.

1.1.2 Si el significado de cualquier parte de estas reglas fuera poco claro, la interpretación más simple y la que sea más consistente con el cuerpo de estas reglas es la más probablemente correcta. Las omisiones no son lagunas. Cuando se provean ejemplos ellos no pretender ser la suma de todas las posibilidades, sino simples ejemplos representativos.

## 1.2 REQUERIMIENTOS DEL CAMPO DE JUEGO

1.2.1 El tamaño de campo de juego FELAP estándar es de 45x36 metros, con una grilla de 3x3 metros (apéndice 1). Debe haber al menos 35 obstáculos o bunkers utilizados en cada disposición ("layout").

1.2.2 Una base de salida de 2x1,2 metros debe ser colocada en el medio de cada línea de fondo del campo.

1.2.3 Los límites del campo de juego deben estar claramente marcados y colocados a un mínimo de 1,5 metros de la red de seguridad.

1.2.4 Los obstáculos deben ser colocados a un mínimo de 1,5 metros de los límites del campo. La disposición de los obstáculos en el campo debe coincidir con el "layout" oficial del evento.

1.2.5 Cada campo debe proveer 2 (dos) áreas de concentración ("pits") para los equipos en cada lado del campo y una tienda para los árbitros entre dichas áreas.

1.2.6 Para cumplir con los requerimientos del formato de la FELAP el campo debe estar provisto de tableros de puntaje electrónicos, pulsadores de base, consola operativa y fuertes señales sonoras. La autoridad de FELAP podrá autorizar especialmente la habilitación de un campo que por razones de fuerza mayor no alcance estos requerimientos.

1.2.7 Ningún jugador o miembro de un equipo tiene permitido modificar el campo de juego en ningún momento. Alterar el "layout" del campo durante un juego en forma adrede llevara a la eliminación de ese jugador. Cualquier jugador que altere el campo de juego en cualquier otro momento, antes o durante el evento, será suspendido por la duración de ese evento.

## 2. MODO DE DISPARO FELAP

### 2.1 REQUERIMIENTOS E INFRACCIONES DEL MODO DE DISPARO

2.1.1 Cualquier marcadora capaz de elevar su cadencia de tiro ("ramping") deberá disparar no más que un tiro por cada presión y liberación del gatillo a menos que,

2.1.1.1 El gatillo haya sido presionado y liberado cuatro veces, y

2.1.1.2 El gatillo haya sido presionado y liberado al menos una vez cada 200 milisegundos

2.1.2 La marcadora no deberá disparar más que una bola de pintura (“paintball”) dentro de un periodo de tiempo de 95 milisegundos (10.5 bps).

2.1.3 Un jugador dentro del campo de juego cuya marcadora dispare 2 tiros a entre 10,6 bps y 10,8 bps será sancionado con penalidad mayor.

2.1.4 Un jugador en el campo de juego cuya marcadora dispare 2 tiros a entre 10,9 bps y 12,4 bps será sancionado con penalidad mayor (asignada en el siguiente punto), y el punto en el cual la infracción ocurrió será automáticamente para el equipo oponente.

2.1.5 Un jugador en el campo de juego cuya marcadora dispare 2 tiros a 12,5 bps o más sancionado con penalidad mayor (asignada en el siguiente punto), y el punto en el cual la infracción ocurrió será automáticamente para el equipo oponente. El jugador que recibió la penalidad será suspendido por el resto del evento.

2.1.6 Cualquier marcadora ilegal (con un modo o una configuración ilegales) no será admitida en el campo de juego. Los jugadores que lleven una marcadora en el campo de juego merecerán una penalidad mayor. Un jugador que ingrese una marcadora ilegal al campo de juego luego de haber sido informado por un árbitro de que la misma es ilegal, será sancionado con una penalidad grave.

Rango en milisegundos		Rango en disparos por segundo		
	95 ms	0 bps	10.5 bps	Legal
94.3 ms	92.5 ms	10.6 bps	10.8 bps	Penalidad Mayor
91.7 ms	80.6 ms	10.9 bps	12.4 bps	Penalidad Mayor y punto para el equipo oponente
80 ms		12.5 bps		Penalidad Mayor, punto para el equipo oponente y Suspensión Mayor del jugador infractor

## 3. LOS ARBITROS

### 3.1 EQUIPO DE ARBITROS

3.1.1 El equipo de árbitros recomendado consiste de:

- a. Árbitro mayor en cada campo
- b. Árbitro supremo
- c. Árbitros de campo
- d. Jefe de mesa de puntaje

3.1.2 Se recomienda que cada campo este provisto con un mínimo de:

- a. 7 árbitros de campo más un árbitro mayor para el formato de 5 Hombres.
- b. 9 árbitros de campo más un árbitro mayor para el resto de los formatos FELAP.

3.1.3 Los árbitros de campo y el árbitro mayor estarán bajo control directo de la autoridad arbitral de FELAP

## 3.2 AUTORIDADES

3.2.1 El árbitro mayor de cada campo es la máxima autoridad en ese campo.

3.2.2 Cualquier decisión tomada por el árbitro mayor en su campo es definitiva.

3.2.3 El árbitro supremo no revocará ninguna decisión tomada en el campo por el árbitro mayor.

3.2.4 El árbitro supremo es la máxima autoridad de un evento en lo referente a disputas de juego.

3.2.5 Cualquier decisión del árbitro supremo es definitiva.

## 3.3 BANDERAS Y SEÑALES DE MANOS DE LOS ARBITROS

3.3.1 **Eliminado** – el árbitro señalará cuando un jugador sea eliminado colocando una mano sobre su cabeza y apuntando al jugador eliminado con la otra mano estirada y plana hacia el jugador eliminado. El árbitro no podrá devolver un jugador al juego luego de haberlo eliminado con una señal de mano. Al mismo tiempo el árbitro gritará fuerte y claro “FUERA”.

3.3.2 **Limpio** – un árbitro señalará que un jugador está limpio de cualquier impacto válido y no ha sido eliminado, levantando un dedo o una toalla en el aire y moviéndola en un movimiento circular, o también extendiendo sus manos y cruzándolas unas sobre las otras (imitando la señal de “safe” empleada en el deporte beisbol).

### 3.3.3 Señales de penalidad

3.3.3.1 Los árbitros pueden señalar penalidades de una y/o dos formas diferentes.

a. un movimiento doble de puños arriba y abajo con ambos brazos en frente del cuerpo de cada jugador(es) adicional(es).

b. lanzando una bandera amarilla (penalidad menor) o una bandera roja (penalidad mayor, grave o suspensión menor) al aire.

3.3.3.2 El tipo de señal de penalidad (movimiento de puños o banderas) utilizado por los árbitros debe permanecer consistente entre todos los árbitros durante un partido.

### 3.3.4 Señal de penalidad menor (1x1)

3.3.4.1 El árbitro señalará primero la eliminación del jugador que cometió la infracción. Luego señalará la penalidad lanzando una bandera de penalidad amarilla al aire. Además anunciará verbalmente la penalidad. Seguido a ello, levantará un puño en alto hasta que la penalidad sea satisfecha.

3.3.4.2 Para eliminar al jugador adicional producto de la penalidad asignada deberá indicar dicha eliminación con un movimiento doble de puños arriba y abajo con ambos brazos en frente del cuerpo, y gritará “FUERA POR PENALIDAD A SU COMPAÑERO”.

### 3.3.5 Señal de penalidad mayor (2x1), grave (3x1) o suspensión menor (3x1+suspensión)

3.3.5.1 El árbitro señalará primero la eliminación del jugador que cometió la infracción. Luego señalará la penalidad lanzando una bandera de penalidad amarilla al aire. Además anunciará verbalmente la penalidad. Seguido a ello, levantará un puño en alto hasta que la penalidad sea satisfecha.

3.3.5.2 Para eliminar los jugadores adicionales producto de la penalidad asignada se deberá indicar dichas eliminaciones con un movimiento doble de puños arriba y abajo con ambos brazos en frente del cuerpo repitiéndola por cada jugador adicional que cuente como eliminado debido a la infracción, y gritará a cada uno “FUERA POR PENALIDAD A SU COMPAÑERO”.

3.3.5.3 una seña de brazos cruzados frente al cuerpo, de modo tal que formen una X, se hará adicionalmente en los casos que se aplique una penalidad grave o una suspensión menor.

3.3.6 **60 segundos remanentes en el partido** – todos los árbitros levantarán sus manos golpeando el puño de una repetidamente contra la palma abierta de la otra.

3.3.7 **10 segundos antes del comienzo de un punto** – todos los árbitros levantarán ambas manos con sus palmas abiertas hacia el campo al sonar la señal de 10 segundos. El árbitro mayor podrá gritar “10 segundos”. Todos los árbitros bajarán sus brazos inmediatamente luego de la señal de inicio.

3.3.8 **Tiempo** –uno o más árbitros levantarán sus manos formando una “T” sobre sus cabezas con ambas palmas abiertas.

## 4. EQUIPOS

### 4.1 MIEMBROS DEL EQUIPO

#### 4.1.1 Representante, entrenador y capitán de equipo.

a. El representante como líder de equipo es responsable de la organización, supervisión y disciplina de los miembros del equipo.

b. El representante del equipo es la única persona autorizada para discutir con el árbitro mayor o los oficiales del torneo.

c. El representante del equipo debe estar presente en las reuniones técnicas o de capitanes si estas tuvieron lugar.

d. Una persona puede reunir las obligaciones de representante y entrenador del equipo al mismo tiempo.

#### 4.1.2 Jugadores

a. Solo los jugadores que cumplan con las regulaciones del torneo pueden participar en el mismo.

b. Los jugadores deben atenerse a las reglas y regulaciones del torneo.

- c. Los jugadores no deben interferir con el trabajo de los árbitros.
- d. Cualquier jugador en el listado de un equipo puede reemplazar a un jugador suspendido en cualquier momento durante el torneo.

#### 4.1.3 Asistentes

- a. Los asistentes son parte del equipo y son responsables de asistir a los jugadores entre los puntos y los juegos.
- b. A los asistentes no se les permite jugar para el equipo a menos que estén registrados como jugadores.
- c. Los asistentes pueden ingresar al campo sólo si los árbitros lo permiten.

## 4.2 LISTADOS

4.2.1 Todos los jugadores que tomen parte en un evento deben estar incluidos en el listado de su equipo.

4.2.2 Únicamente las personas incluidas en el listado de un equipo como jugadores tienen derecho a jugar en los eventos FELAP.

4.2.3 Ningún jugador puede aparecer en el listado de más de un equipo.

4.2.3.1 Excepto si la liga afiliada permite que sus jugadores sean listados en múltiples categorías o formatos en el mismo torneo.

4.2.4 todos los equipos deben remitir sus listados completos al momento de registrarse. Un jugador no puede ser retirado del listado de un equipo luego del comienzo de un evento. Los listados de equipo serán aceptados únicamente luego de que todas las tarifas aplicables hayan sido completamente pagadas.

4.2.5 un jugador que juegue en el mismo evento para dos equipos diferentes (a menos que sea aprobado por la liga) será inmediatamente suspendido del evento y todos los juegos que haya jugado serán declarados perdidos para su equipo.

## 4.3 LIMITES AL TAMAÑO DE LOS LISTADOS

4.3.1 La cantidad de jugadores y asistentes que componen la nómina de un equipo, queda a criterio de cada liga afiliada a FELAP.

## 4.4 CREDENCIALES DE IDENTIFICACIÓN

4.4.1 Cada participante en un evento debe tener una credencial válida de identificación para participar en un evento oficial FELAP. Los jugadores deben ser capaces de exhibir sus credenciales en todo momento dentro del predio del evento cuando les sea solicitado por cualquier miembro de la organización. A ningún jugador se le permitirá jugar sin exhibir su credencial a un árbitro antes de ingresar al campo.

4.4.2 Únicamente con credenciales apropiadas se permitirá el ingreso al “área restringida de atletas”.



## 4.5 DETERMINACIÓN DE LA CLASIFICACIÓN

4.5.1 A los jugadores se les asignará una clase basadas en una clasificación calculada según su historial de participación y desempeño en eventos previos, que se registrá por el sistema APPA, o en su defecto por aquél que determine la autoridad FELAP.

4.5.2 Los jugadores cuya edad sobrepase los 40 años o tengan una temporada sin participar de torneos APPA, o aquél que determine la autoridad FELAP, podrán ser reclasificados en una división inferior, previa autorización de FELAP.

## 4.6 LIMITES DE CLASIFICACION EN LOS LISTADOS

4.6.1 Un equipo con una clasificación Pro, Semi Pro o D2 podrá participar como invitado en la categoría más alta de un torneo FELAP pero no clasificará en su tabla general ni tendrá derecho a premios.

4.6.2 Un equipo con clasificación D2 podrá participar en la categoría más alta de un torneo FELAP, clasificar en la tabla general y tener derecho a premios, si la totalidad de integrantes son latinoamericanos residentes en sus países de origen. Este equipo no puede contar con jugadores de países no latinoamericanos o profesionales dentro de su nómina.

4.6.3 Un Equipo D3 puede ser reforzado con un (1) jugador con clasificación, Pro o Semi Pro o dos (2) jugadores con clasificación D2

4.6.4 Un Equipo D4 puede ser reforzado con un (1) jugador con clasificación D3

4.6.5 Un Equipo D5 puede ser reforzado con un (1) jugador con clasificación D4

4.6.6 Se permite que un jugador pertenezca a dos nóminas diferentes, siempre y cuando se cumplan las normas de clasificación por división, excepto que no se trate de una fecha oficial FELAP y no lo permita así la liga en que esté jugando.

## 5. ESTRUCTURA DEL TORNEO

### 5.1 UBICACIÓN EN RONDA PRELIMINAR SEMI PROFESIONAL, D2 (WPBO D1), D3 (WPBO D2) Y D4 (WPBO D3)

5.1.1 Los equipos de cada división en la ronda preliminar serán ubicados de acuerdo con sus posiciones en la división en la que estén jugando.

5.1.2 Los equipos serán ubicados en las llaves de rondas preliminares de acuerdo con la estructura que se encuentra en el **APÉNDICE B.**

5.1.3 En llaves preliminares de 5 equipos cada equipo jugará contra todos los demás equipos de la llave una vez.

5.1.4 En llaves preliminares de 6 equipos. cada equipo jugará contra todos los demás equipos de la llave una vez, excepto que el equipo ubicado en primer lugar no jugará contra el ubicado en sexto lugar, el equipo en segunda posición no jugará con el ubicado en quinto lugar y el ubicado en tercera posición no jugará con el ubicado en cuarto lugar.

## 5.2 AVANCE DESDE RONDA PRELIMINAR

5.2.1 El mismo número de equipos de cada llave avanzará, excepto

5.2.2 si el número de equipos avanzando no es divisible en forma entera por el número de llaves avanzaran también el número necesario de equipos comodines.

5.2.3 Los equipos serán primeramente seleccionados en base a sus llaves (el mismo número de equipos de cada llave) de acuerdo en el puntaje de la ronda entre los equipos de la misma llave, y luego los equipos comodines serán seleccionados de acuerdo al puntaje entre los equipos restantes en todas las llaves.

## 5.3 UBICACIÓN EN RONDA ELIMINATORIA

5.3.1 Los equipos que avancen desde un enfrentamiento directo serán ubicados en la ubicación que tenía en esa ronda el equipo mejor ubicado de los que se enfrente. (si 12 equipos están avanzando desde preliminares, los 4 primeros equipos avanzaran a los cuartos de final, dejando que los equipos 5 a 12 se enfrenten en eliminatorias por las 4 ubicaciones remanentes, con el 5 jugando contra el 12, el 6 jugando contra el 11, etc. De acuerdo con esta regla, el ganador del enfrentamiento 5 vs. 12 consigue la 5ta ubicación, sin importar el margen de victoria en las otras llaves eliminatorias. Básicamente, el equipo mejor ubicado en cada enfrentamiento esta “defendiendo” su ubicación contra el equipo peor ubicado, y si el equipo ubicado más abajo gana, consigue esa ubicación – los equipos NO serán reubicados luego de que los enfrentamientos directos se hayan jugado).

5.3.2 Los equipos que avancen de llaves que no se enfrenten directamente serán ubicados con base a su desempeño comparado con todos los demás equipos que avancen desde la siguiente ronda.

5.3.3 Los equipos que no hayan jugado la ronda inmediatamente precedente siempre serán ubicados más arriba que los equipos que si la jugaron. (Los equipos con pases directos serán ubicados más arriba que los equipos sin pases directos).

5.3.4 Si cuatro equipos avanzan desde dos llaves el equipo de mejor ubicación en una de las llaves jugará contra el segundo mejor equipo ubicado en la otra llave.

## 5.4 CRONOGRAMA DE LAS LLAVES ELIMINATORIAS

5.4.1 Los equipos que jueguen un enfrentamiento directo jugarán un partido contra el equipo que avance por haber ganado el partido.

## 5.5 ESTRUCTURA DE RONDA ELIMINATORIA

5.5.1 En divisiones de 2 equipos no se jugarán eliminatorias.

5.5.2 En divisiones de tres equipos los 2 primeros equipos avanzarán directamente a la final.

5.5.3 en divisiones de 6 o menos equipos

- el primer equipo avanzara directamente a la final, y
- el segundo y tercer equipo avanzarán a semi finales, siendo que el ganador avanzará a jugar la final contra el primer equipo

5.5.4 En divisiones de entre siete a diez equipos,

- los primeros cuatro equipos avanzarán a semi finales, siendo que
- si dos equipos están avanzando desde dos llaves el equipo en primer lugar de una llave jugará contra el equipo en segundo lugar de la otra llave, de no ser así
- el equipo ubicado primero jugará contra el equipo ubicado cuarto, y el equipo ubicado segundo jugará contra el equipo ubicado tercero, y
- los ganadores de cada partido de semi final jugarán por el primer y segundo lugar, y los perdedores de cada semi final jugarán por el tercer y cuarto lugar.

5.5.5 En divisiones de más de 10 equipos los equipos avanzarán y serán ubicados en llaves hasta llegar a que sea posible una semifinal de cuatro equipos, de la siguiente manera:

- en divisiones de 11 a 15 equipos, avanzarán los primeros 6 equipos.
- en divisiones de 16 a 20 equipos, avanzarán los primeros 8 equipos.
- en divisiones de 21 a 30 equipos, avanzarán los primeros 12 equipos.
- en divisiones de 31 a 40 equipos, avanzarán los primeros 16 equipos.
- en divisiones de 41 a 60 equipos, avanzarán los primeros 24 equipos.
- en divisiones de 61 a 80 equipos, avanzarán los primeros 32 equipos.
- en divisiones de 81 a 120 equipos, avanzarán los primeros 48 equipos.
- en divisiones de 121 a 200 equipos, avanzarán los primeros 64 equipos.

## 5.6 CLASIFICACION EN LA TEMPORADA

5.6.1 Cada equipo será clasificado en la última división en la que jugó.

5.6.2 Los equipos serán clasificados por la suma de sus puntajes de evento, excepto

- los puntajes ganados en una división superior a la última división jugada serán reducidos en 50% por cada división más alta que la última división jugada, y

- los puntajes ganados en la división de 5 Hombres son reducidos en un 50% cuando se cuentan para las demás divisiones de FELAP.

5.6.3 Un equipo que juegue en una división diferente a aquella en la cual jugó por última vez será ubicado en el siguiente evento con base a su clasificación en la división en la cual estará jugando.

5.6.4 Un equipo solo incluirá en su clasificación puntajes de múltiples eventos si un número mínimo de jugadores son los mismos de un evento a otro. (El número mínimo de jugadores para este requerimiento solo se aplica de evento a evento, no por toda la temporada. Por ejemplo, un equipo puede cambiar 8 de sus 12 jugadores del primer al segundo evento, y otros 8 de sus 12 jugadores del segundo al tercer evento, y contabilizar los tres eventos a pesar de que no haya jugadores en común entre el primer y el tercer evento).

5.6.5 Al menos 3 jugadores deben ser los mismos entre un evento y el siguiente.

5.6.6 Si hubiera un empate en el número de puntos de clasificación,

- el equipo con mayor número de puntos de clasificación ganados en eventos en los cuales el equipo haya aparecido en las finales de esa división en la temporada en curso será clasificado más arriba.
- si el primer desempate falla, el equipo con mayor número de puntos de clasificación ganados en eventos en los cuales el equipo aparezca en las semifinales de esa división en la temporada en curso será clasificado más arriba.
- si el segundo desempate falla, el equipo con mayor número de puntos de clasificación ganados en eventos en los cuales el equipo aparezca en cuartos de final de esa división en la temporada en curso será clasificado más arriba.
- si el tercer desempate falla, el equipo con mayor margen de victoria en partidos de final en ronda eliminatoria, en eventos de esa división, de la temporada en curso será clasificado más arriba.
- si el cuarto desempate falla, el equipo con mayor margen de victoria en partidos de semifinales en ronda eliminatoria, en eventos de esa división, de la temporada en curso será clasificado más arriba.
- si el quinto desempate falla, el equipo con mayor margen de victoria en partidos de cuartos de final, en eventos de esa división, de la temporada en curso será clasificado más arriba.
- si el sexto desempate falla, el equipo con mayor margen de victoria en todas las rondas de eventos de esa división de la temporada en curso será clasificado más arriba.
- si el séptimo desempate falla, el equipo con mejor clasificación al final de la temporada precedente será clasificado más arriba.
- si el octavo desempate falla, el equipo cuyo nombre este primero en orden alfabético será ubicado más arriba, sin tener en cuenta numerales puestos en palabras e ignorando cualquier carácter no alfanumérico y cualquier artículo o palabra equivalente a “equipo”.

## 6. EQUIPAMIENTO

### 6.1 REQUERIMIENTOS GENERALES

6.1.1 FELAP está autorizada a publicar una lista específica de equipamiento permitido o prohibido en sus torneos. Se recomienda fuertemente a los jugadores que utilicen equipo permitido por la FELAP para así evitar potenciales suspensiones de los torneos.

6.1.2 Dos jugadores activos pueden intercambiar equipamiento durante el juego.

### 6.2 MASCARA

6.2.1 El sistema de máscara utilizado por los jugadores y por las demás personas debe ser fabricado para uso en paintball, estar en buen estado de conservación y los lentes no deben estar dañados. Estas máscaras deben cumplir o exceder las normas ASTM. Los fabricantes de máscaras deben remitir los resultados de pruebas de laboratorios independientes a la liga al menos 10 días antes del inicio de un torneo que demuestren que el sistema de máscara cumple o excede los estándares ASTM para cualquier sistema de máscaras que el fabricante desee que sea permitido durante ese torneo.

6.2.2 Las máscaras deben estar colocadas en todo momento en aquellas áreas en las que este permitida la descarga de marcadoras incluyendo, pero no limitándose a:

- campos de juego
- estaciones de cronógrafo
- zonas de prueba

6.2.3 La violación de las reglas de esta sección resultara en una advertencia oficial dada al capitán del equipo del jugador para la primera infracción. Para la segunda infracción, el miembro del equipo infractor será excluido de jugar el evento. Si la persona no puede ser asociada a ningún equipo, esa persona será expulsada del predio.

6.2.4 Cualquier persona en el campo de juego debe llevar colocada protección facial completa en su forma original de fábrica. La protección facial y auricular del sistema de máscara no podrá ser doblada, torcida, o de cualquier forma modificada de su forma original en ningún momento o lugar en donde las máscaras sean de uso obligatorio.

6.2.5 Son aceptables los ventiladores de máscara y los accesorios decorativos que no sean acolchados ni absorbentes.

### 6.3 BLOQUEADOR DE CAÑON (“BARREL SOCK”)

6.3.1 Los “barrel sock” deben estar adecuadamente fijados en todo momento a todas las marcadoras con un sistema de aire unido a ellas en el predio del torneo, o en cualquier lugar lindante al predio del torneo incluyendo, pero no limitado a estacionamientos y hoteles utilizados en relación con el torneo. Remove

el cañón o parte del cañón, o insertar un “squeegee” “swab” o “barrel plug” no será suficiente para cumplir con el requerimiento de esta regla.

6.3.2 Las únicas excepciones a este requerimiento son:

- a. durante el chequeo de velocidad en las estaciones de cronógrafo
- b. durante los disparos de prueba en las zonas dispuestas a tal fin
- c. dentro del campo antes del inicio de un juego
- d. mientras se limpia la marcadora

6.3.3 La violación en la colocación del “barrel sock” resultara en una advertencia oficial dada al capitán del equipo del jugador para la primera infracción. Para la segunda infracción, el miembro del equipo infractor será excluido de jugar el evento. Si la persona no puede ser asociada a ningún equipo, esa persona será expulsada del predio.

## 6.4 VESTIMENTA

6.4.1 Cada jugador podrá vestir solamente dos capas de vestimenta (cada capa consiste en el equivalente a una camiseta de algodón de aproximadamente 150 g/m), a menos que la temperatura haya sido oficialmente anunciada por debajo de los 10° C (50° F) en cuyo caso se permitirán 3 capas. Esta vestimenta consistirá en una pieza de ropa interior inferior (o, adicionalmente, una pieza ropa interior inferior larga con la menor temperatura) y una (o dos con la menor temperatura) camiseta interior de manga larga o corta.

6.4.2 Los jugadores deben vestir pantalones completos y jerseys de manga larga como su capa exterior.

6.4.3 Los uniformes de los jugadores que contengan el color blanco deben estar razonablemente limpios, si hubiera demasiada suciedad un árbitro puede solicitar al jugador que cambie esa parte del uniforme.

6.4.4 La vestimenta de los jugadores incluyendo pantalón y jersey debe estar libre de desgarros y roturas, debe ajustarse bien y no ser sobredimensionada. Los jugadores no pueden vestir pantalones o jerseys hechos de material altamente absorbente tales como fieltro o lana, o de un material naturalmente resbaladizo o acolchado como nylon o goma.

6.4.5 El matelaseado se define como dos capas de tela cosidas una sobre otra. El matelaseado cuenta como dos capas de vestimenta en el área en que exista.

6.4.6 Los jugadores no podrán vestir zapatos con tapones de metal o cerámica, tapones afilados o púas.

6.4.7 Los jerseys deben estar completamente encajados dentro de los pantalones o del arnés del jugador.

6.4.8 Los jugadores pueden llevar un único par de guantes acolchados.

6.4.9 Los jugadores pueden vestir hasta, pero no más de, dos artículos en sus cabezas.

6.4.9.1 Los jugadores pueden vestir tocados que no se extiendan más allá de 2 cms por debajo de los hombros.

6.4.9.2 Las vinchas absorbentes solo se permiten en tanto no excedan los 5 cms de ancho y 1 cm de grosor.

6.4.10 Si un jugador es encontrado vistiendo vestimenta ilegal durante un juego será eliminado.

6.4.11 No se permiten pegatinas en la vestimenta.

6.4.12 Los chalecos y accesorios de los mismos no pueden estar contruidos de tal manera que constituyan un acolchado.

## 6.5 EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN

6.5.1 El equipamiento de protección de un jugador no puede ser modificado de su forma original de fábrica y debe cumplir con los estándares internacionales. Toda otra protección está prohibida.

6.5.2 Los jugadores pueden llevar una capa de protección de antebrazo y codo, en tanto el acolchado en tales protecciones no haya sido modificado de su forma original de fábrica. Tal protección puede ser vestida sobre o debajo de la vestimenta.

6.5.3 Los jugadores pueden vestir una capa de protección de rodilla o espinillas (canillas), en tanto el acolchado en tales protecciones no haya sido modificado de su forma original de fábrica. Tal protección puede ser vestida sobre o debajo de la vestimenta.

6.5.4 Los jugadores pueden llevar una capa de protección pectoral fabricada para uso en paintball en tanto su acolchado no haya sido modificado de su forma original de fábrica. El grosor total de la capa de protección pectoral no podrá exceder los 2 cms. Un protector pectoral contara como una capa de las dos permitidas de vestimenta.

6.5.5 Los jugadores pueden vestir pantalones de deslizamiento ("sliding pants"), en tanto el acolchado no haya sido modificado de su forma original de fábrica.

6.5.6 Los jugadores pueden llevar protección inguinal.

6.5.7 Se alienta a los jugadores a llevar protección de cuello en neopreno ceñido alrededor de todo el cuello, con un total de grosor de capa que no exceda los 2 cms. Las bufandas y las vestimentas similares están prohibidas.

6.5.8 Se alienta a los jugadores a llevar protecciones de cabeza con el fin de proteger el área craneal con un grosor máximo de 1 cm.

## 6.6 BOLAS DE PINTURA (“PAINTBALLS”)

6.6.1 Los jugadores pueden llevar cualquier número de “paintballs”.

6.6.2 Los “paintballs” utilizados en los eventos FELAP deben cumplir con los estándares ASTM y con los criterios de manchas y ambientales de cada liga.

6.6.3 Los “paintballs” deben ser completamente solubles en agua.

6.6.4 Los “paintballs” con relleno rojo están prohibidos.

6.6.5 Solo la pintura de los fabricantes de “paintballs” autorizados puede ser disparada en los eventos de FELAP.

## 6.7 OTRO EQUIPAMIENTO

6.7.1 Los jugadores pueden llevar cualquier número de “pods” y “squeegee”, pero ningún “pod” que sea por naturaleza acolchado o absorbente.

6.7.2 Los jugadores pueden llevar hasta, pero no más de, un arnés diseñado para llevar “pods”.

6.7.3 Los jugadores pueden llevar hasta, pero no más de, un dispositivo de control de tiempo.

6.7.4 Los jugadores pueden llevar o vestir artículos que sean necesarios por una condición médica o para proteger una herida existente, en tanto dichos objetos no sean innecesariamente acolchados o absorbentes. Es responsabilidad del jugador llamar la atención del cuerpo de árbitros acerca del uso de dichos artículos antes del comienzo del juego para asegurarse que no se efectúe ninguna sanción por error.

## 6.8 EQUIPAMIENTO PROHIBIDO

6.8.1 El equipamiento prohibido incluye:

- dispositivos de escucha, comunicación o cualquier otra forma de vigilancia electrónica;
- dispositivos incendiarios o fumígenos;
- “paintballs” con relleno rojo anaranjado o rosado, que sean tóxicos o no biodegradables o indelebles, o “paintballs” que tengan cascara, relleno o ambas cosas aumentadas o alteradas en cualquier forma.
- cilindros con fecha de certificación vencida, sin un sello de certificación válido, que no se encuentren en buenas condiciones de funcionamiento y/o que se les haya removido o cubierto las advertencias de seguridad.

6.8.2 Los jugadores con equipamiento, dispositivos o cilindros de colores prohibidos no serán admitidos en el campo, si fueran descubiertos durante el juego tales jugadores serán eliminados.



6.8.3 los equipos que sean hallados utilizando “paintballs” prohibidos o llevándolos en sus “pods” o cargadores, o con una caja abierta de ellos serán pasibles de suspensión y/o multa.

6.8.4 Cualquier otra vestimenta o equipamiento no expresamente permitido por las reglas está prohibido a menos que sea permitido por el árbitro supremo. Los jugadores que posean vestimenta o equipamiento prohibido en el campo de juego serán sancionados con penalidad menor.

## 7. MARCADORAS

### 7.1 SISTEMA DE AIRE

7.1.1 Únicamente se permite aire y CO2 como gases propelentes. Las estaciones de carga deben cumplir los requerimientos del tipo específico de gas que se utilice. Deben tener adosados los dispositivos de seguridad relevantes del fabricante, los cuales no han de ser modificados de ninguna manera. La máxima presión permitida para los sistemas de aire es de 4500 psi, o cualquier otro requerimiento legal local si fuera inferior. Todas las estampillas de validación deben estar en fecha por la totalidad de un evento.

7.1.2 Las botellas o garrafas deben estar originalmente fabricadas para cumplir con los estándares de seguridad internacionales. El uso de garrafas con una fecha de certificación expirada está prohibido. Violar esta norma causará la suspensión del jugador por el evento.

7.1.3 Las garrafas de alta presión pueden ser cubiertas con neopreno por razones de seguridad.

7.1.4 Un jugador puede ingresar al campo con solo una garrafa y esta debe estar conectada a la marcadora.

7.1.5 Está estrictamente prohibido lanzar la garrafa al suelo (especialmente si está conectada al cuerpo de la marcadora) por cualquier motivo. Violar esta regla causara la suspensión del jugador del evento.

### 7.2 MARCADORAS

7.2.1 Los jugadores pueden usar una única marcadora de paintball de calibre .68, que consista en un único cañón y un único sistema de gatillo. Los gatillos de doble acción están prohibidos.

7.2.2 La definición de gatillo es la palanca movable o botón que toma contacto con el dedo. El ciclo de un gatillo requiere el ejercicio de fuerza con el dedo sobre el gatillo y la liberación de fuerza con el dedo sobre el gatillo para cada ciclo de gatillo.

7.2.3 La marcadora debe tener una guarda de gatillo que este inalterada del cuadro original del fabricante. La guarda de gatillo debe proteger el gatillo de la marcadora.

7.2.4 Las marcadoras con sistema de disparo electrónico deben estar fijadas en modo de torneo. El jugador no debe ser capaz de ajustar el intervalo de disparo (“dwell”), “de-bounce” o modo de disparo

estando en el campo. Una marcadora de paintball capaz de disparar en cualquier otro modo que no sea el legal de torneo debe ser incapacitada para disparar en tal modo, de tal manera que requiera el uso de herramientas externas o desarmado sustancial de la marcadora.

7.2.5 Todas las marcadoras con cualquier forma de ajustadores externos de velocidad debe ser modificada de tal forma que los ajustadores de velocidad no sean fácilmente accesibles durante el curso de un juego. Todos los reguladores requieren tapones de torneo, tal que no puedan ser ajustados sin una herramienta.

7.2.6 Los jugadores no pueden usar géneros, neopreno u otros materiales para cubrir sus cargadores, cañones o marcadoras.

7.2.7 Las pegatinas en las marcadoras están limitadas a una de 5x10 cms (2x4 pulgadas) a cada lado de la marcadora.

7.2.8 Una marcadora sin componentes electrónicos

7.2.8.1 No debe disparar más de un tiro por presión y liberación de gatillo.

7.2.8.2 Solo debe disparar un tiro cuando el gatillo sea presionado.

7.2.8.3 No debe incrementar o disminuir la fuerza requerida para empujar o sostener el gatillo hacia o en ninguna posición sin el uso de herramientas. (“Gatillo reactivo”, “asistencia neumática de gatillo”).

7.2.8.4 Las “colas de castor” (“Beaver tails”) deben estar colocadas en cualquier marcadora basada en el modelo “auto cocker” que utilice una vara de montaje (“cocking rod”).

7.2.9 Una marcadora “pump” solo debe ser manualmente montada entre cada disparo permitiendo así que el martillo vuelva a su posición.

7.2.9.1 Esta acción de “pump” debe consistir en un ciclo completo de tire y empuje del mecanismo de bombeo.

7.2.10 El gatillo puede consistir en uno de dos tipos:

a. un gatillo estándar que requiera ser presionado y soltado por cada ciclo de bombeo.

b. un gatillo automático, que consiste en un gatillo que puede ser mantenido en la posición de presión mientras se activa el ciclo del mecanismo de bombeo.

## 7.3 CAÑÓN

7.3.1 Los cañones pueden estar equipados con agujeros (“porting”), ranuras, estriados y/o insertos (“inserts”), pero no pueden tener un supresor de sonido adosado o integrado a la estructura del cañón.

7.3.2 Solo un cañón por jugador será admitido en el campo.

7.3.3 Están prohibidos los cañones con sistemas de control modificatorios de la trayectoria de la munición.

7.3.4 Los cañones no podrán estar cubiertos con ninguna clase de material. No se permiten pegatinas en el cañón.

## 7.4 CARGADOR (“HOPPER”)

7.4.1 Los cargadores no podrán ser transparentes.

7.4.2 Se sugiere, pero no se requiere, un cargador de color sólido, al solo efecto de no impedir las buenas decisiones de los árbitros. Un árbitro mayor tiene el derecho de prohibir el cargador de un jugador si considera que los colores interfieren el buen criterio de los árbitros.

7.4.3 Los cargadores no pueden estar cubiertos con ninguna clase de material.

7.4.4 No se permitirán pegatinas en los cargadores, excepto una de 5x10 cms (2 x 4 pulgadas) a cada lado del cargador.

7.4.5 Están permitidas las tapas transparentes.

7.4.6 Solo un cargador por jugador será admitido en el campo.

## 8. ESTRUCTURA DE LOS PARTIDOS

### 8.1 FORMATOS DE JUEGO

8.1.1 Formato de Carrera por Tiempo FELAP:

- cada partido consistirá en una serie de puntos.
- cada partido comenzará con un tiempo de juego limitado.
- los tiempos de partido serán diferentes para cada división.
- los tiempos de partido podrán variar entre divisiones.
- los partidos tendrán una regla de misericordia por diferencia de puntos.
- la regla de misericordia podrá variar entre divisiones.

8.1.2. Formato FELAP 500 de munición limitada:

- los jugadores están limitados a dos “pods” y un cargador al entrar al campo.
- el tamaño máximo del cargador será de 1500 ml de capacidad.
- los “pods” tendrán una capacidad máxima en volumen de 700 ml.
- sólo “paintballs” de calibre .68 podrán ser ingresados al campo.
- sólo podrán utilizarse “paintballs” provenientes de cargadores o “pods” autorizados, cualquier jugador que utilice “paintballs” de cualquier otra fuente (por ejemplo, del suelo) será eliminado.

### 8.2 TIEMPOS DE JUEGO Y LIMITES DE MISERICORDIA FELAP

8.2.1 Cada liga determinará los límites de tiempo y la regla de misericordia para las divisiones que se jueguen en ella.

8.2.2 El tiempo de juego no podrá ser menor de 4 minutos ni mayor de 12 minutos.

8.2.3 El límite de misericordia no podrá ser menor que 2 ni mayor que 5.

8.2.4 Las ligas podrán establecer tiempo de juego y límites de misericordia para cada división independientemente de cómo se hayan jugado esas mismas divisiones en otras ligas del calendario FELAP.

8.2.5 El partido termina si,

- el tiempo de juego ha expirado y un equipo ha hecho más puntos que el otro equipo, o
- un equipo abandona, o
- un equipo ha marcado una diferencia de puntos con respecto a su oponente tal que se haya alcanzado el límite de misericordia.

### 8.3 SISTEMA DE PARTIDOS INTERCALADOS (“SPLIT DECK”)

8.3.1 los eventos que utilicen el sistema “Split Deck” seguirán la estructura normal del formato de Carrera por Tiempo FELAP con las adiciones indicadas más abajo.

8.3.2 Los equipos A y B jugaran un punto seguido de un entretiempo. Durante el entretiempo de los equipos A y B, los equipos C y D jugaran un punto.

8.3.3 El entretiempo de un partido (A y B) será al menos de dos minutos de duración.

8.3.4 El entretiempo entre puntos de dos juegos que se estén jugando en el formato “Split Deck”, es de un minuto (45 segundos para la división profesional).

8.3.5 En el caso de que algún partido (A y B) o (C y D) termine, el partido restante continuará con el entretiempo normal de dos minutos.

### 8.4 PLANILLAS DE PUNTAJE

8.4.1 Cualquier árbitro u oficial de puntaje puede completar una planilla de puntaje. Los oficiales de puntaje podrán mostrar las planillas al capitán de cada equipo.

8.4.2 Cualquier corrección hecha en la planilla de puntaje debe estar firmada por un árbitro mayor, a menos que la enmienda corrija un error matemático obvio en cuyo caso podrá ser firmada por un oficial de puntaje.

8.4.3 En el caso de que uno o ambos capitanes no concuerden con el contenido de una planilla de puntaje y se negaran a firmarla el árbitro mayor podrá decidir si la planilla de puntaje debe ser enmendada o validarla él mismo.

8.4.4 Un árbitro mayor o un oficial de puntaje pueden corregir errores materiales o matemáticos en el tablero de puntaje en cualquier momento.

## 9. EL JUEGO

### 9.1 AREA DE CONCENTRACION (“PIT”)

9.1.1 a cada equipo se le proveerá de un área de concentración adyacente al campo de juego.

9.1.2 Ninguna persona que aparezca en el listado de un equipo podrá emplear aparatos electrónicos, mecánicos o de amplificación de voz como megáfonos, para comunicarse con cualquier otra persona durante los puntos del equipo.

9.1.3 No se permite ninguna comunicación por parte de nadie desde el área de concentración designada hacia el campo de juego durante cualquiera de los puntos de equipo. “Comunicación” a discreción de los árbitros podrá establecerse como no verbal, como con sonidos, señales, gestos físicos, etc.

9.1.3.1 Cualquier comunicación de las indicadas podrá resultar en una simple advertencia o hasta en una penalidad mayor.

9.1.3.2 Otorgada la penalidad en cualquier momento de la infracción, el árbitro que haya tomado la decisión impondrá la penalidad al jugador activo más cercano del equipo penalizado.

9.1.4 Si se determinara un patrón de comunicaciones ilegales el equipo que cometa las infracciones será sujeto de multa y/o abandono del partido.

9.1.5 Únicamente se admitirá en el área de concentración a personas autorizadas, listadas y revisadas.

9.1.6 Todos los jugadores, asistentes y personal autorizado deben poseer y mostrar cuando sea requerida sus identificaciones FELAP. No observar dicho procedimiento se traducirá en la negación de acceso al área de concentración sin excepción.

9.1.7 Evitar los puntos de control o la seguridad del área de concentración podrá resultar en la expulsión del evento e incluso de eventos futuros a discreción del organizador.

#### 9.1.8 Entrenador (“Coach”)

9.1.8.1 Cada equipo debe tener un entrenador designado. El entrenador designado debe permanecer en el área de concentración todo el tiempo. Si el entrenador designado fuera un jugador, podrá ejercer la función de entrenador solo desde el área de concentración. Solamente el entrenador designado podrá “tirar la toalla”, pedir un tiempo muerto o solicitar explicaciones por un fallo (solo al árbitro mayor, solo si el árbitro mayor esta fuera del campo y solo durante los intervalos).

#### 9.1.9 Elección de lado

9.1.9.1 Las bases iniciales serán las mismas que estén escritas en el cronograma de juegos.

## 9.2 INSPECCIÓN DE MARCADORAS PREVIA AL JUEGO

9.2.1 Todos los juegos serán precedidos por una inspección previa de marcadoras, mediante la cual la marcadora de cada jugador será cronometrada y revisada de acuerdo a las reglas atinentes a la marcadora. La inspección de marcadoras previa al juego será efectuada en el campo antes de los juegos programados.

9.2.2 Los árbitros podrán tomar la marcadora de un jugador e inspeccionarla por:

- a. Presencia de material extraño en el cañón, el alimentador o el cargador.
- b. Cualquier dispositivo, parte, artículo, ajuste o falta de él, que permitiría al jugador aumentar la velocidad de la marcadora o cambiar el modo de disparo en el campo de juego sin recurrir al uso de herramientas.

9.2.3 Luego de que una marcadora pase la inspección indicada anteriormente, dicha marcadora podrá luego ser revisada por “bounce”, disparos extra (“runaway”), velocidad, tasa de disparo y modos ilegales.

9.2.4 Procedimiento de revisión de marcadoras

a. **Prueba de disparos extra (“Runaway”)** – Todas las marcadoras serán revisadas por disparos extra. La marcadora será disparada rápidamente, el árbitro que efectuó la prueba disparará rápidamente la marcadora y repentinamente cesará de tirar del gatillo. Cualquier marcadora que dispare más de un tiro adicional luego de la activación final del gatillo, con una demora máxima de 100 milisegundos, será considerada una “Runaway Gun” y no será admitida en el campo.

b. **Prueba de velocidad de marcadora y tasa de disparo** – Todas las marcadoras serán cronometradas antes de ingresar al campo. La máxima velocidad permitida será de 300 pies por segundo. La tasa de disparo de las marcadoras será comprobada antes, pero no limitado, al comienzo del partido. La máxima tasa de disparo permitida será de 10.5 bolas por segundo.

9.2.5 Los jugadores cuyas marcadoras no pasen la inspección serán informados de ello y se les dará la oportunidad de remediar la situación si el tiempo lo permite.

9.2.6 Los jugadores que no sean capaces de presentar sus marcadoras en cumplimiento con las reglas en el debido tiempo el cual permita que el juego comience de acuerdo al horario programado, podrán optar por entrar al campo de juego sin sus marcadoras y jugar el juego o permanecer en el área de concentración.

9.2.7 Todas las marcadoras serán sujetas a una inspección más rigurosa en cualquier momento del juego a discreción del árbitro mayor para verificar que cumpla las reglas de marcadoras.

## 9.3 COMIENZO DEL JUEGO

9.3.1 Los equipos podrán comenzar el punto con menos jugadores de los reglamentariamente permitidos.

9.3.2 los jugadores comenzarán el punto dentro de los límites del campo de juego, con la punta de sus cañones (o una de sus manos si jugaran sin marcadora) tocando el frente de la base de salida.

9.3.3 Cualquier jugador que salga en falso quitando la punta de su cañón (o mano) de la base de salida antes de que sea dada la señal de inicio, NO será automáticamente eliminado del punto, en tanto inmediatamente regrese a la base (“touch back”).

9.3.4 Aun si la señal se disparara antes de que hubieran regresado, podrán aun retornar sus cañones a la base (“touch back”), y luego continuar. Si fallaran en regresar el cañón a la base (“touch back”), ya sea antes o después de que se dé la señal de inicio, serán eliminados.

9.3.5 De todas formas si un jugador apunta con su marcadora o la dispara antes o después de la señal de inicio, sin importar si luego regreso a la base (“touch back”), será eliminado normalmente.

9.3.6 Los jugadores deben llevar consigo todo el equipamiento que utilizaran durante el curso del juego al inicio del juego.

9.3.7 Los jugadores podrán quitar sus “barrel socks” luego de ingresar al campo.

9.3.8 El tiempo de juego comenzará a reducirse al principio del primer punto del partido.

9.3.9 Cada equipo comienza el primer punto del partido en la base de salida sobre el mismo lado del campo que su área de concentración (“pit”).

#### 9.3.10 Cambio de lado

- los equipos cambiaran el lado del campo en el que comiencen luego de cada punto marcado.
- si un punto es comenzado, pero termina sin punto (ninguno de los equipos anota), los equipos no cambian de lado en el siguiente punto.
- cada equipo jugará el primer punto del juego en el lado del campo en el que se localice su área de concentración (“pit”). Cuando el puntaje de ambos equipos sumados sea un número impar, los equipos comenzarán en el lado opuesto del campo (1-0, 2-1, 3-0, etc.). Cuando el puntaje del juego sume un numero par, los equipos comenzaran en el lado cercano (el lado de su “pit”) (0-0, 2-0, 4-2, etc.).
- los equipos comenzaran el sobretiempo en el lado del campo que corresponda a su área de concentración (“pit”).

#### 9.3.11 Entretiempo

- un entretiempo sigue a la conclusión de cada punto.
- el tiempo de juego deja de reducirse por la duración del entretiempo.
- un entretiempo estándar es de un mínimo de dos minutos.
- un entretiempo puede exceder de dos minutos en el formato intercalado (“Split Deck”).
- el entretiempo mínimo entre puntos de dos juegos que se estén jugando en el formato intercalado es de un minuto.

9.3.12 El tiempo oficial de juego será controlado, junto con el contador regresivo, en el tablero electrónico por el jefe de mesa de puntaje, siempre que dicho tablero esté disponible.

## 9.4 PROCEDIMIENTO DE INICIO

### 9.4.1 Inicio del punto

- una señal claramente audible y reconocible (diferente de otros sonidos) será dada al comienzo de cada punto. Cuando no haya sistema eléctrico en uso el inicio será dado por un silbato u otro artefacto similar.
- todos los árbitros dentro del campo bajaran sus manos para confirmar el inicio del punto.

## 9.5 CRONOMETRADO EN EL CAMPO

9.5.1 El cronometrado en el campo podrá ser hecho en cualquier momento a discreción de cualquier árbitro de campo, para determinar si la velocidad de una marcadora se ha elevado por sobre los límites legales, o se ha excedido la tasa de disparo. Los árbitros buscaran efectuar el cronometrado en campo en la manera que menos interfiera con el juego.

9.5.2 Los jugadores con marcadoras cronometradas durante un juego a 300 pies por segundos o menos, y que disparen una cantidad menor o igual a 1 bola cada 95 milisegundos (10,5 bps) continuarán jugando sin eliminación o penalidad.

9.5.3 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad este por sobre los 300 pies por segundo, pero sea menor o igual a 314 pies por segundo, serán eliminados del juego y sancionados con penalidad menor.

9.5.4 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad este por sobre los 314 pies por segundo, pero sea menor o igual a 329 pies por segundo serán eliminados del juego y sancionados con penalidad mayor.

9.5.5 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad sea de 330 pies por segundo o mayor, serán eliminados del juego y penalizados con una Suspensión Menor.

9.5.6 Un jugador en el campo de juego cuya marcadora dispare dos tiros a entre 10, 6 y 10, 8 bps, será sancionado con penalidad mayor.

9.5.7 un jugador en el campo de juego cuya marcadora dispare dos tiros a entre 10,9 y 12,4 bps, será sancionado con penalidad mayor asignada en el próximo punto, y el punto en el cual la infracción ocurrió será dado automáticamente al equipo oponente.

9.5.8 Un jugador en el campo de juego cuya marcadora dispare dos tiros por sobre 12,5 bps, será sancionado con penalidad mayor asignada en el próximo punto, y el punto en el cual la infracción ocurrió será dado automáticamente al equipo oponente. El jugador que reciba la penalidad será suspendido por el resto del evento.

9.5.9 En todas las instancias de cronometrado en campo que resulten en una penalidad, el árbitro mostrará el resultado del cronometrado al jugador que fue cronometrado.



## 9.6 CHEQUEO DE PINTURA (“Paint Checks”)

9.6.1 Los “Paint Checks” son efectuados por los árbitros con el propósito de determinar si un “paintball” se ha roto sobre un jugador y lo ha marcado.

9.6.2 Los “Paint Checks” son efectuados por un árbitro, cuando el árbitro ha observado que un jugador recibió disparos, o cuando se dirijan disparos a un área ocupada por un jugador que el árbitro no pueda observar directamente, cuando la localización física en la que un “paintball” pueda haber roto no sea visible para el árbitro, o cuando el árbitro sea requerido de hacerlo por otro árbitro.

9.6.3 Los árbitros podrán, pero no están obligados a, hacer un “Paint Checks” cuando un jugador lo haya requerido.

## 9.7 TIEMPO MUERTO (“TIMEOUT”)

### 9.7.1 Tiempo muerto de Juego

- a. Cada equipo tiene derecho a solicitar un tiempo muerto de un minuto por partido.
- b. Los entrenadores designados deberán ser quienes soliciten los tiempos muertos, sea informando al árbitro mayor, al jefe de mesa de puntaje o por un sistema electrónico.
- c. El tiempo muerto no podrá ser solicitado en los últimos 10 segundos anteriores al comienzo de un punto.
- d. Los equipos podrán usar sus tiempos muertos dentro del mismo entretiempo.
- e. Un tiempo muerto, si estuviera disponible, puede ser usado antes del periodo de sobretiempo.

### 9.7.2 Tiempo muerto técnico

- a. Los tiempos muertos técnicos podrán ser implementados por el personal de mantenimiento o podrán ser asignados por el árbitro mayor por razones técnicas.
- b. el tiempo muerto técnico dura tanto como sea necesario para que el personal de mantenimiento resuelva los problemas técnicos en el campo.
- c. si el tiempo muerto técnico debiera ser tomado durante los 10 segundos, luego de que la cuestión técnica sea solucionada, la cuenta de tiempo comenzara automáticamente desde los 10 segundos.

## 9.8 INTERRUPCION DEL JUEGO

9.8.1 En caso de que un inicio en falso ocurra debido a un error o mala comunicación arbitral, el árbitro mayor detendrá el tiempo y lo reiniciará como si nunca hubiera comenzado.

9.8.2 Las detenciones del juego solo ocurrirán en caso de una emergencia, condiciones meteorológicas peligrosas, otros “actos de Dios”, o una alteración física del campo de juego.

9.8.3 Todos los árbitros de campo tomarán nota de la localización de los jugadores al momento en el que el juego haya sido detenido. Una vez que el juego se haya detenido, los árbitros de campo se aseguraran

de que los jugadores permanezcan en esas localizaciones. Una vez que las condiciones causantes de la detención del juego hayan sido resueltas, todos los jugadores activos serán puestos en las posiciones adecuadas por los árbitros de campo, el árbitro mayor reiniciará el juego de acuerdo con los procedimientos indicados en la sección de inicio de juego.

9.8.4 El grito “Tiempo” de los árbitros indicará la detención del juego. Cada jugador debe permanecer en la posición en la que estaba cuando la indicación de “Tiempo” fue hecha.

9.8.5 En caso de que un juego deba ser interrumpido debido a una emergencia u otra causa, el árbitro mayor detendrá la cuenta regresiva de tiempo. Cuando el juego sea reiniciado el procedimiento de inicio en estas reglas será utilizado. El tiempo comenzará a correr en dicho reinicio.

9.8.6 En caso de que un juego deba ser interrumpido por una emergencia, el árbitro mayor instruirá a todos los jugadores para que coloquen sus marcadoras en el suelo hasta que él considere que el campo de juego es otra vez seguro.

## 9.9 PRESIÓN DE PULSADOR

9.9.1 Habrá pulsadores instalados en las bases.

9.9.2 Cualquier jugador activo puede presionar el pulsador en una base.

9.9.3 Cuando un jugador presione el pulsador en la base del equipo oponente el tiempo en el tablero electrónico se detendrá. Si no hubiere tablero, entonces los árbitros gritarán “Tiempo” y el tiempo se detendrá. El juego automáticamente se congelará y a ningún jugador se le permitirá dejar su posición. El jugador que haya presionado el pulsador será revisado para determinar si tiene manchas.

9.9.4 Si el jugador que presiono el pulsador es declarado limpio por el árbitro, se otorgará un punto a ese equipo.

9.9.5 Si el jugador que presionó el pulsador tuviera un impacto en él, se asignarán penalidades.

9.9.6. Un equipo no puede ganar un punto si su jugador que presiono el pulsador tuviera un impacto en él.

9.9.7. El jugador que presiono el pulsador será chequeado por impactos en cualquier caso, incluso si él mismo indicara su eliminación luego de presionar el pulsador, accidentalmente o deliberadamente.

9.9.8. Si el jugador que presionó el pulsador recibiera una penalidad y existieran más que suficientes jugadores activos para satisfacer la penalidad, y el equipo contrario no tuviera jugadores activos, se declarará un NO punto.

9.9.9. Si el jugador que presiono el pulsador recibiera una penalidad y no hubiera suficientes jugadores activos para eliminar, el resultado será un punto automático para el equipo oponente. El equipo al que se

le asignó la penalidad deberá además comenzar el siguiente punto con menos la cantidad de jugadores necesario para satisfacer la penalidad.

9.9.10. Si el jugador que presionó el pulsador recibiera una Penalidad Menor y el equipo tuviera el exacto número de jugadores activos para satisfacer la penalidad, no quedando jugadores activos en el campo, el resultado será un NO punto y no se asignará punto para ningún equipo.

9.9.11. Si el jugador que presionó el pulsador recibiera una penalidad Mayor, Grave o superior y el equipo tuviera el exacto número de jugadores activos para satisfacer la penalidad, no quedando jugadores activos en el campo, el punto será automático para el equipo oponente.

9.9.12. Si el jugador que presionó el pulsador recibiera una penalidad, y el equipo oponente tuviera cualquier número de jugadores activos. El punto será automático para el equipo oponente, independientemente del número de jugadores activos que tenga el equipo que presionó el pulsador.

## 9.10 RENDICION (“TOWEL THROWING”)

9.10.1 En cualquier momento durante el punto, un equipo puede decidir finalizar el punto rindiéndolo y otorgando el punto al equipo oponente.

9.10.2 Si un entrenador designado decide rendirse, deberá fuertemente gritar “me rindo” o “cedo el punto” al árbitro mayor o al jefe de mesa de puntaje.

9.10.3 Luego de la rendición el punto será finalizado automáticamente y se otorgará un punto al equipo oponente. El árbitro mayor anunciará la rendición a viva voz de tal manera que todos puedan enterarse.

9.10.4 Los campos podrán estar equipados con un sistema electrónico que pueda ser usado para la rendición.

## 9.11 REGLA DE LOS ULTIMOS 60 SEGUNDOS

9.11.1 La regla de los 60 segundos es acerca de los últimos 60 segundos del tiempo de partido y del sobretiempo.

9.11.2 Durante este periodo cualquier Penalidad Mayor o Grave detiene el tiempo de juego y automáticamente le da el punto al equipo oponente.

9.11.3 El equipo que reciba la penalidad deberá comenzar con un jugador menos el siguiente punto, a menos que la penalidad haya sido impuesta al último jugador activo de ese equipo, en cuyo caso el equipo deberá comenzar el siguiente punto con dos jugadores menos.

9.11.4 Si en los últimos 60 segundos del tiempo reglamentario fuera impuesta una penalidad, mientras el juego estuviera detenido, no se otorgará ningún punto debido a esta penalidad, pero aplicaran otros efectos.

## 9.12 SOBRETIEMPO

9.12.1 Solo se jugará sobretiempo en partidos eliminatorios.

9.12.2 Si cualquier partido eliminatorio resultara en empate al final del tiempo reglamentario el sobretiempo determinará el ganador del partido.

9.12.3 Los equipos comenzaran el período de sobretiempo en el lado del campo que corresponda a su "pit".

### **Sobretiempo (rondas eliminatorias: cuartos de final, semifinal, etc.)**

9.12.4 Si dos equipos estuvieran empatados al final del tiempo reglamentario de un partido, Se jugará un sobretiempo de 5 minutos.

9.12.5 El período de sobretiempo es a muerte súbita; el primer equipo en anotar un punto gana.

9.12.6 La "Regla de los 60 segundos" aplica en los últimos 60 segundos del sobretiempo.

9.12.7 Si el sobretiempo de 5 minutos resultara en un empate (expiración del tiempo de juego, o ningún equipo con jugadores activos), los equipos se enfrentaran en un 1 vs 1.

9.12.8 El enfrentamiento 1 vs 1 tendrá una duración de 2 minutos y será a muerte súbita; el jugador que primero elimine a su contrario o presione el pulsador será el ganador del enfrentamiento.

9.12.9 En caso de persistir el empate (expiración del tiempo de juego, o ningún equipo con jugadores activos) en el enfrentamiento 1 vs 1, se otorgara un entretiempo un minuto y los equipos deberán elegir a otro jugador distinto para competir en un segundo 1 vs 1.

9.12.11 Este procedimiento se repetirá hasta que algún equipo gane un enfrentamiento 1 vs 1.

9.12.12 Ningún jugador puede competir en más de un enfrentamiento 1 vs 1.

9.12.13 Ninguna penalidad asignada durante un sobretiempo o durante un 1 vs 1 provocará que un equipo juegue el siguiente punto con menos jugadores, pero si se aplicaran suspensiones en caso de corresponder. A tal efecto el sobretiempo y los enfrentamientos 1 vs 1 se consideraran en conjunto como un único partido.

## 9.13 FINALIZACION DEL JUEGO

9.13.1 Un juego será oficialmente considerado terminado cuando el Árbitro Mayor anuncie el resultado luego de que ocurra cualquiera de las siguientes situaciones de finalización. De cualquier forma, los jugadores y sus equipamientos pueden aún ser inspeccionados hasta que se retiren del campo.

9.13.2 Las situaciones de finalización de un punto son cualquiera de las siguientes:

- (a) Un pulsador es presionado por un jugador.
- (b) Una rendición por parte de un entrenador oponente.
- (c) Una penalidad (dos-por-uno o más) en los últimos 60 segundos del tiempo regular o en los últimos 60 segundos del sobretiempo.
- (d) Si un equipo inicia el juego con un número mayor de jugadores que el indicado por las reglas o por un Árbitro Mayor.
- (e) Si el último jugador recibe una penalización menor, mayor, grave o suspensión menor. En tal caso el punto es dado al equipo oponente.
- (f) Si un jugador recibe una penalización menor, mayor, grave o suspensión menor, y el equipo no tienen suficientes jugadores para retirar. En tal caso el punto es dado al equipo oponente.
- (g) Si exactamente todos los jugadores activos restantes de un equipo son eliminados producto de haber recibido una penalización Mayor, Grave o Suspensión Menor.
- (h) Si el tiempo reglamentario llega a su fin;

9.13.3 Los jugadores no pueden reingresar al campo de juego sin el permiso de un árbitro de campo.

## 10. IMPACTOS Y ELIMINACIONES

### 10.1 DEFINICIÓN DE IMPACTO

10.1.1 Un jugador está eliminado si un “paintball” disparado desde una marcadora por un jugador activo impacta al jugador o a cualquier cosa que vista o lleve consigo, y dicho “paintball” se rompe y deje una marca, independientemente de su tamaño.

- Si el “paintball” impacta en el jugador o en cualquier cosa que él vista o lleve consigo pero no se rompe y deja una marca, tal jugador no está eliminado.

- Si un jugador es impactado y marcado por un “paintball” disparado por un jugador eliminado del equipo oponente, tal jugador no está eliminado.

- Si un “paintball” golpea otro objeto primero y se rompe sobre ese objeto antes de marcar a un jugador o a cualquier cosa que él vista o lleve consigo, tal jugador no está eliminado.

10.1.2 Si el árbitro no viera la fuente de una marca de pintura que un jugador tuviera en sí y que aparentara ser un impacto, dicho jugador será declarado eliminado (podrán aplicarse penalidades). Generalmente, si la marca de pintura fuera razonablemente sólida y aparentara ser un impacto directo – en vez de una apoyada, salpicadura, rocío o pintura de “paintballs” sobre los que se hubiera arrodillado o sentado-, será considerada un impacto válido.

10.1.3 En el caso de que dos jugadores oponentes fueran impactados y marcados simultáneamente, o si el árbitro no pudiera determinar qué jugador fue impactado y marcado primero, ambos jugadores serán eliminados.

10.1.4 Los árbitros harán todo su esfuerzo por limpiar en los jugadores apoyadas, salpicaduras, rocío o manchas de pintura de “paintballs” sobre los cuales los jugadores se hubieran arrodillado o sentado, al

momento en que son inspeccionados. Si un jugador continúa jugando con dicha mancha, ese jugador lo hace a riesgo de ser eliminado por llevar una mancha de pintura que asemeja un impacto válido.

10.1.5 Sólo los árbitros removerán impactos inválidos, excepto que un jugador puede remover un impacto no válido sobre la lente de su máscara con el permiso de un árbitro.

## 10.2 JUGADORES E IMPACTOS

10.2.1 Los jugadores son responsables de percatarse de los impactos.

10.2.2 Si fuera impactado un jugador debe inmediatamente dejar de jugar y señalar su eliminación. No hacer esto constituye juego ilegal (“playing on”).

10.2.3 Si un jugador recibe un impacto y no puede verificarlo por sí mismo en determinados lugares (por ejemplo visor, garganta, espalda o arnés) debe inmediatamente dejar de jugar y llamar a un árbitro para una verificación (“paint check”). No hacer esto constituye juego ilegal (“playing on”).

10.2.4 Los jugadores que estén en movimiento y sean impactados pueden continuar hasta la cobertura más cercana siempre y cuando tal cobertura esté entre ellos y el oponente más cercano. De otra manera, deben inmediatamente alejarse del oponente y detenerse. Al llegar a dicha cobertura el jugador debe inmediatamente revisarse a sí mismo en busca de impactos. Disparar, apuntar, comunicarse, no revisarse inmediatamente o no indicar inmediatamente la eliminación, si estuviera impactado, constituye juego ilegal (“playing on”).

10.2.5 Los jugadores que sean impactados en lugares que puedan revisar por sí mismos no podrán pedir una verificación (“paint check”). Pedir un “paint check” en tales circunstancias constituye “playing on”.

10.2.6 Los jugadores que sean impactados en equipamiento no abandonado del cual se hayan separado menos de 2 metros (excepto “squeegees” o “pods”) son considerados impactados.

## 10.3 ELIMINACIONES

10.3.1 Los jugadores serán eliminados si cualquier parte de sus cuerpos o cualquier cosa que estén vistiendo o llevando consigo tocara el suelo por fuera de los límites del campo del juego.

10.3.2 Los jugadores serán eliminados si empujaran hacia afuera cualquier cinta o cerca utilizada como línea de límite. Las marcas de límite serán consideradas dentro de los límites.

10.3.3 Los jugadores serán eliminados si perdieran sus máscaras.

10.3.4 Los jugadores serán eliminados si sus mentoneras (“chin straps”) se desajustaran durante el juego.

10.3.5 Los jugadores que sean encontrados con equipamiento prohibido dentro del campo o aquellos manipulando sus marcadoras en violación de las provisiones especificadas en la sección de marcadoras serán eliminados.

10.3.6 Los jugadores que se separen de cualquier pieza de equipamiento o vestimenta que hubieran llevado al campo por más de dos metros, excepto “squeeges”, “pods”, arneses y cargadores serán eliminados inmediatamente.

10.3.7 Los jugadores que recojan cualquier equipamiento (también abandonado), que tenga un impacto en él serán considerados eliminados.

10.3.8 Los jugadores que se involucren e conducta antideportiva serán eliminados. La conducta antideportiva incluye, pero no se limita a:

- (a) No obedecer el fallo de un árbitro;
- (b) Evasión deliberada de un árbitro de manera que evite que impida que un árbitro cronometre una marcadora en el campo o le impida emitir un fallo;
- (c) Disparar a los árbitros;
- (d) Disparar a un jugador claramente eliminado con intención maliciosa de lastimarlo o intimidarlo;
- (e) Disparo excesivo lo cual se define como disparar a un jugador más de lo razonablemente suficiente para provocar su eliminación;
- (f) Requerir “paint checks” para distraer a los árbitros de chequear al jugador o a un compañero de equipo o usar a los árbitros para localizar a los jugadores oponentes.

10.3.9 Los jugadores son responsables de remover impactos antiguos o de llevarlos a la atención de los árbitros antes del tiempo de juego, para que así puedan ser tratados de manera que no resulten en la eliminación de los jugadores.

10.3.10 Los jugadores que sean eliminados deberán hacer lo siguiente inmediatamente:

- (a) Dejar de jugar.
- (b) Señalar su eliminación poniendo una mano sobre sus cabezas.
- (c) Abandonar el campo de juego con todo el equipamiento que estaban llevando al momento de su eliminación por la ruta más directa hacia fuera del campo o por la que sea indicada por un árbitro. Los jugadores que tomen rutas que no sean la más directa o que estén destinadas a ocultar al otro equipo la eliminación de tales jugadores o los jugadores que se rehúsen a seguir las indicaciones de un árbitro para salir del campo serán considerados en juego ilegal (“playing on”).

## 11 PUNTAJE

### 11.1 PUNTOS

11.1.1 Los puntos son otorgados por:

- (a) Presionar el pulsador como jugador activo en la base oponente.
- (b) Rendición por parte del entrenador oponente.
- (c) Una penalidad Mayor o Grave en los últimos 60 segundos del tiempo reglamentario o en los últimos 60 segundos del sobretiempo.
- (d) Si el equipo oponente comenzara con más jugadores que los establecidos por las reglas (normalmente 5 jugadores) o por el Árbitro Mayor (comienzo con menor número de jugadores).
- (e) Si en cualquier momento durante un juego el equipo oponentes recibiera una penalidad Menor, Mayor o Grave y no tuviera suficientes jugadores para retirar.
- (f) Si exactamente todos los jugadores activos restantes de un equipo son eliminados producto de haber recibido una penalización Mayor, Grave o Suspensión Menor.
- (g) Si al último jugador del equipo oponente se le impusiera una penalidad Menor, Mayor o Grave.
- (h) Si el equipo oponente utilizara una marcadora que estuviera disparando por sobre 10,8 bps.
- (j) Si el jugador del equipo oponente que presionó el pulsador resulta ser declarado como eliminado, y el equipo que no presionó el pulsador tiene cualquier número de jugadores activos.

11.1.2 Un punto marcado es otorgado al final de un punto jugado, por el Árbitro Mayor.

## 11.2 ABANDONOS

11.2.1 Un abandono será declarado por cada juego en el que un equipo no se presente de manera puntual a su cronometrado previo a un juego, o por cada juego en el cual un equipo rehúse ingresar al campo. En el caso de que ambos equipos no se presentaran de manera puntual a sus cronometrados previos o se rehusaran a ingresar al campo, ambos equipos habrán abandonado ese juego.

11.2.2 Cualquier equipo anotado para enfrentarse a otro equipo que haya abandonado un juego se adjudicará una victoria por el margen de victoria promedio de sus otros juegos, o el opuesto del margen de victoria de los juegos jugados por el equipo que haya abandonado, lo que sea mayor. El mínimo margen que puede recibir un equipo por un juego abandonado es +1 (1 - 0 en el marcador del partido).

11.2.3 Una vez que se haya declarado un abandono, el juego abandonado no será reprogramado y el puntaje se mantendrá, excepto que la razón por haber perdido el juego fuera una falla del personal de organización y la ronda relevante no hubiera finalizado aún.

## 11.3 PUNTAJE DE LA RONDA

11.3.1 Un equipo es clasificado por el número de puntos de partido que anote en esa ronda:

- un equipo anota cinco puntos de partido por cada partido ganado.
- un equipo anota un punto de partido por cada partido empatado.
- un equipo anota 0 puntos de partido por todos los demás partidos.



## 11.4 DESEMPATES

11.4.1 En cualquier grupo de dos o más equipos empatados, se aplicarán sucesivamente los desempates hasta que un equipo gane, o ningún equipo gane pero uno o más equipos pierdan el desempate.

11.4.2 Si uno o más equipos ganaran un desempate, esos equipos serán retirados del grupo y clasificados arriba de todos los otros equipos en el grupo.

11.4.3 Si ningún equipo gana y uno o más equipos pierden un desempate, esos equipos serán retirados del grupo y clasificados debajo de todos los otros equipos que permanezcan en el grupo.

11.4.4 En el caso de que uno o más equipos sean retirados del grupo dejando sólo dos equipos aún empatados, el desempate de esos dos equipos será determinado por el resultado del enfrentamiento entre ellos.

11.4.5 En grupos de más de dos equipos empatados en los que dos de ellos se hayan enfrentado pero no hayan jugado contra ningún otro de los equipos empatados, el ganador de ese enfrentamiento será clasificado arriba del otro, sólo si quedan clasificados consecutivamente luego de aplicar el desempate por margen de puntos.

11.4.6 En el caso de un empate en una ronda que no sea de enfrentamiento directo, los desempates se harán, en orden, por:

- Enfrentamiento directo entre equipos empatados (un equipo ganará el desempate si hubiera ganado cada enfrentamiento directo contra los demás equipos empatados y quedara mejor posicionado en los demás desempates contra equipos que no hubiera enfrentado. Si ningún equipo lo ganara, un equipo perderá el desempate si hubiera perdido cada enfrentamiento directo contra los demás equipos empatados y quedara peor posicionado en los demás desempates contra equipos que no hubiera enfrentado).
- Margen de puntos en todos los partidos jugados entre los equipos empatados (sólo aplica si todos los equipos empatados hubieran jugado entre ellos).
- Margen de puntos en todos los partidos jugados.
- Menor cantidad de puntos anotados en partidos jugados entre equipos empatados (sólo aplica si todos los equipos empatados hubieran jugado entre ellos).
- Menor cantidad de puntos anotados en todos los partidos jugados.
- Mayor tiempo remanente en partidos jugados contra los equipos empatados (sólo aplica si todos los equipos empatados hubieran jugado entre ellos).
- Mayor tiempo remanentes en todos los partidos ganados.
- Menor tiempo remanente en partidos perdidos contra los equipos empatados (sólo aplica si todos los equipos empatados hubieran jugado entre ellos).
- Menor tiempo remanente en todos los partidos perdidos.
- Semilla clasificatoria (“seed”) en el torneo.

## 11.5 CLASIFICACIÓN FINAL DE CADA FECHA

11.5.1. Los puestos 1ro. a 4to. serán definidos en ronda final eliminatoria. En caso de que no se juegue partido por el 3er. puesto, el 3er. y 4to. puesto se determinará por lo siguiente:

1.5.2. Los equipos eliminados en la misma ronda eliminatoria seguirán siendo clasificados de acuerdo a sus puestos obtenidos en la ronda clasificatoria más reciente.

11.5.3. En grupos de más de dos equipos empatados en los que dos de ellos se hubieran enfrentado entre sí, pero no hubieran jugado contra ningún otro de los equipos empatados, el ganador del enfrentamiento directo entre ellos dos será clasificado más arriba, sólo si quedaran clasificados consecutivamente luego de aplicar el desempate por margen de puntos.

11.5.4. En rondas preliminares se clasifica según lo establecido en 11.3.1 y 11.4.6.

## 11.6 CLASIFICACIÓN EN EL TORNEO

(a) Los equipos serán clasificados en la tabla general del evento según la suma total de sus puntajes de evento en la temporada.

(b) Cada equipo recibirá, luego de cada fecha, un puntaje de evento de acuerdo a su ubicación final en esa fecha y según la siguiente fórmula (sistema "Acosta"):

$$100 / \text{Nro. de equipos} * (\text{Nro. de equipos} - \text{Puesto} + 1)$$

(c) Los empates se resolverán, en orden, por

- Número de puntos de partido.
- Resultados de enfrentamiento directo entre los equipos empatados.
- Margen de victoria en todos los partidos del torneo.
- Menor cantidad de puntos en contra en todos los partidos del torneo.
- Mayor tiempo remanente en juegos/partidos ganados (tiempo remanente tota en cada partido ganado).

## 12 PENALIDADES

### 12.1 IMPOSICIÓN DE PENALIDADES

#### 12.1.1 Ejecución de penalidades

12.1.1.1 Cualesquiera penalidades impuestas antes de que el árbitro confirme que el jugador que presionó el pulsador esté limpio y el punto esté confirmado serán impuestas en el punto en curso.

12.1.1.2 Cualesquiera penalidades impuestas después de que el árbitro confirme que el jugador que presionó el pulsador esté limpio y el punto esté confirmado serán impuestas en el siguiente punto.

12.1.1.3 Cualesquiera penalidades impuestas después de que el punto sea cedido serán impuestas en el siguiente punto.

#### 12.1.2 Advertencias verbales

Los árbitros emitirán advertencias verbales por las siguientes infracciones (pero no limitadas a):

- (a) Primera ofensa o falla en seguir las instrucciones de un árbitro.

### 12.1.3 Eliminación

Los árbitros eliminarán jugadores en el campo por las siguientes infracciones (pero no limitadas a):

- (a) Pedido abusivo de "paint checks".
- (b) Falla subsecuente en obedecer las instrucciones de un árbitro.
- (c) Salir de los límites o mover la línea de límite.
- (d) Estar marcado por un impacto válido.
- (e) No volver a tocar la base ("touch back") cuando no se haya tenido la punta del cañón tocando el frente de la base al momento de la señal de inicio.
- (f) Apuntar con la marcadora o dispararla luego de la señal de inicio, sin importar si luego se regresó a tocar la base ("touch back").
- (g) No tener máscara colocada dentro del campo durante el período de juego.
- (h) No llevar o tener ajustada la mentonera ("chin strap") durante el período de juego.
- (i) Interferencia o comunicación durante el juego en el área de concentración ("pit") por parte de una persona afiliada a un equipo.
- (j) Disparo excesivo (disparar a un jugador más de lo que sea razonable para provocar su eliminación).
- (k) Alterar el campo de juego adrede durante un juego.
- (l) Un jugador que fuerce su paso entre dos obstáculos ("bunkers") que hayan sido puestos juntos para crear un único obstáculo.

**12.1.4 Penalidad menor** (retiro del jugador que cometió la infracción y de un compañero de su equipo). La imposición de la penalidad uno-por-uno a jugadores en el campo tendrá lugar por las siguientes infracciones (no limitadas a):

- (a) Continuar jugando con un impacto en cualquier parte del cuerpo o del equipamiento (ej.: disparar, apuntar, hablar, avanzar).
- (b) Indicarse como jugador activo al término de un punto con un impacto.
- (c) Usar una marcadora que sea cronometrada en el campo a 301-314 pies por segundo.
- (d) Comunicarse con cualquier persona luego de ser eliminado.
- (e) Poseer vestimenta o equipamiento prohibido en el campo de juego.
- (f) Cualquier persona que dispare hacia el lado de los espectadores o hacia la línea del oponente durante un período de descanso.
- (g) Cualquier persona que se inmiscuya en conducta agresiva o insultante hacia otra persona, excepto un árbitro.

**12.1.5 Penalidad mayor** (retiro del jugador que cometió la infracción y dos compañeros de su equipo). La imposición de la penalidad de dos-por-uno a jugadores en el campo tendrá lugar por las siguientes infracciones (pero no limitadas a):

- (a) Juego ilegal ("playing on") que materialmente influya en el curso del juego dando al equipo del jugador infractor una ventaja significativa.
- (b) Primera ofensa de un jugador que lleve una marcadora ilegal en el campo de juego.
- (c) Usar una marcadora que sea cronometrada en el campo a 315-329 pies por segundo.

12.1.6 **Penalidad grave** (retiro del jugador que cometió la infracción y tres compañeros de su equipo). La imposición de la regla de tres-por-uno a jugadores en el campo tendrá lugar por las siguientes infracciones (pero no limitado a):

(a) **Limpiarse (“wiping”)**. Limpiarse significa que un jugador está activa y deliberadamente quitando o intentando quitar marcas de pintura a fin de evitar ser eliminados o evitar el fallo de un árbitro.

(b) Los jugadores que sean observados descartando “squeeges”, “rags” o “pods” en los cuales hubiera un impacto o marcas de pintura que asemejaran un impacto a fin de evitar la eliminación o evitar el fallo de un árbitro serán penalizados por limpiarse.

12.1.6 **Suspensión Menor** (retiro del jugador que cometió la infracción y tres compañeros de su equipo, además el jugador que cometió la infracción será suspendido por el resto del partido en curso y del siguiente partido de su equipo). La imposición de la suspensión Menor en el campo tendrá lugar por las siguientes infracciones (pero no limitado a):

(a) Un jugador eliminado que dispare a un jugador desde fuera de los límites.

(b) Reingresar al campo luego de la eliminación a fin de interferir con el partido en curso sin haber sido llamado por un árbitro.

(c) Segunda ofensa de un jugador que lleve una marcadora ilegal en el campo de juego.

(d) Manipular la propia marcadora durante el juego. Usar cualquier herramienta o ajustar la configuración durante el juego está prohibido, incluso desde el momento en que comienza el punto hasta el momento en que el jugador sale del campo y reingresa al área de concentración. Se excluye que el jugador encienda o apague la marcadora y encienda o apague el sistema de visión de la marcadora.

(e) Cualquier persona que se inmiscuya en conducta agresiva o insultante hacia un árbitro.

(f) Cualquier persona que lance cualquier equipamiento al campo de juego fuera de una fuente de aire o equipamiento descartable.

(g) Utilizar una marcadora que esté cronometrada en el campo a 330 pies por segundo o más.

## 12.2 REGLA DE JUGADORES INSUFICIENTES

12.2.1 Imposición de penalidades menores, mayores y graves cuando no queden suficientes jugadores activos:

-El punto será detenido y otorgado al equipo oponente,

-El equipo oponente no necesita tener ningún jugador activo para que se le otorgue el punto.

-El siguiente punto el equipo que fue penalizado comenzará con menos jugadores de manera que cumpla completamente con la penalidad impuesta.

12.2.2 Si el último jugador de un equipo recibe una penalidad Menor, Mayor o Grave, el punto automáticamente es para el equipo oponente.

12.2.3 La asignación de penalidad Menor cuando quede el número exacto de jugadores para satisfacer la penalidad, y el equipo oponente no tenga ningún jugador activo. El punto terminará y no se otorgará ningún punto a ningún equipo.

12.2.4 La asignación de penalidad Mayor o Grave cuando quede el número exacto de jugadores para satisfacer la penalidad, el punto automáticamente será para el equipo oponente. El equipo oponente no necesita tener ningún jugador activo para que se le otorgue el punto.

## 12.3 COLUSIÓN

12.3.1 Cualquier equipo que complota con oponentes para establecer resultados será descalificado del torneo y todos los miembros del equipo que estén en el listado serán (pero no limitado a) suspendidos por el resto del evento y entregarán todos sus puntos de ubicación (“seed”) en ese evento.

## 13 SUSPENSIONES, EXPULSIONES, DESCALIFICACIONES Y MULTAS DEBIDAS A SEVERA CODUCTA ANTIDEPORATIVA

### 13.1.1 Responsabilidad de los miembros de equipo.

Los equipos son responsables por la conducta de todas las personas en sus nóminas, lo que incluye jugadores, personal de mantenimiento y apoyo. Durante el evento lo siguiente podrá aplicarse a multas, suspensiones y expulsiones.

Cuando se asigne una suspensión a un jugador, el equipo deberá jugar con menos cantidad de jugadores si no tuviera un jugador sustituto en su listado.

### 13.1.2 Responsabilidad de los espectadores.

Cualquier espectador que se inmiscuya en conducta antideportiva contra cualquier otro participante será forzado a abandonar del predio.

A los espectadores se les prohíbe comunicarse, señalar o interferir en cualquier momento con el juego en curso. Si un espectador se comunicara, señalare o interfiriera con el juego en curso será pasible de advertencia o expulsión del predio La manera exacta en que la interferencia de los espectadores sea sancionada y penalizada queda a criterio de los oficiales de cada liga o torneo específico.

### 13.1.3 Suspensión de jugadores.

Cualquier Árbitro Mayor puede imponer una suspensión dentro del campo de juego. Cualquier personal autorizado del evento puede denunciar a una persona ante el Árbitro Supremo para que sea suspendida.

A cualquier personal que se inmiscuya en actos menores de conducta antideportiva se le podrá imponer una penalidad menor o mayor.

A cualquier persona que se inmiscuya en otros actos mayores o severos de conducta antideportiva le será impuesta una suspensión Menor o Mayor por el Árbitro Mayor.

### 13.1.4 Expulsión de jugadores

Los jugadores serán expulsados del predio del evento por las siguientes infracciones:

(a) Contacto físico intencional (contacto usando una marcadora, golpear el pecho, agarrar, empujar, escupir o similar).

(b) No entregar una marcadora a requerimiento de un árbitro o activar un interruptor, botón o gatillo cuando se pida que entregue la marcadora.

(c) Cualquier infracción de marcadora aplicable en la sección "Marcadoras".

(d) Lenguaje abusivo dirigido a cualquier jugador, árbitro o espectador.

(e) Disparar deliberadamente desde fuera del campo o del límite.

(f) Disparar deliberadamente a los árbitros.

(g) Reingresar al campo luego de ser eliminado a fin de interferir con el juego en curso sin haber sido llamado por un árbitro.

#### **13.1.5 Suspensión Menor**

Un jugador que reciba una suspensión Menor:

(a) No podrá jugar por el resto del partido y el partido siguiente, aun cuando el partido siguiente sea en la siguiente ronda del torneo.

(b) Debe estar presente en todos los puntos y partidos jugados por su equipo y permanecer en silencio e un área designada por el Árbitro Mayor por la duración del partido.

#### **13.1.6 Suspensión Mayor**

Una persona que reciba una suspensión mayor será expulsada del evento y,

(a) No podrá permanecer dentro del predio de ningún evento por la duración de la suspensión.

(b) Podrá ser suspendida hasta por un año por el Árbitro Supremo.

(c) Podrá multárselo con hasta u\$s1.000. La persona no podrá jugar eventos futuros hasta que tal multa sea pagada.

13.1.7 Los jugadores que hayan sido suspendidos deberán entregar sus credenciales de identificación al Árbitro Mayor que haya impuesto la penalidad.

13.1.8 Si un jugador rehusara entregar su credencial de identificación el equipo abandonará automáticamente su siguiente juego. La credencial será devuelta al jugador cuando concluya la penalidad.

13.1.9 Las suspensiones mayores incluyen pero no se limitan a:

-Cualquier persona que se inmiscuya en contacto físico hostil con otra persona, incluyendo disparar a otra persona que no esté participando de un punto o disparar desde fuera del campo.

-Cualquier persona que se inmiscuya en contacto físico intencional con un oficial.

-Cualquier persona que lance una fuente de aire, esté o no conectada a una marcadora.

-Cualquier persona que intencionalmente dispare en dirección a otra persona que no esté vistiendo una máscara de paintball.

#### **13.1.10 Expulsiones de equipo**

-Únicamente el Árbitro Supremo puede expulsar a un equipo de un evento.

-Un equipo que sea expulsado de un evento perderá cualquier tarifa de ingreso pagada y cualesquiera premios o puntos ganados en ese evento.

-Los equipos expulsados por tener un listado ilegal o por jugar con jugadores no aptos para la categoría abandonarán todos los partidos de ese evento. En los demás casos los equipos abandonarán todos los partidos restantes.

#### **13.1.11 Expulsiones de jugadores, multas a jugadores, y expulsiones de jugadores de varios eventos WPBO**

- Todas las suspensiones de ligas y torneos son pasibles de suspensiones FELAP; todas las suspensiones, si se consideraran suficientemente graves, serán revisadas por el comité de reglamentación de FELAP para determinar si se necesita adoptar acciones ulteriores.

### **13.2 CONFLICTO EN LAS REGLAS**

13.2.1 En caso de una situación no cubierta por este reglamento o de cualquier conflicto entre dos secciones de este reglamento, los oficiales autorizados tomarán sus decisiones basados en las leyes y el sentido común.

13.2.2 Las decisiones tomadas por la(s) persona(s) responsable(s) dentro de los límites de esta sección no podrán ser revisadas.

13.2.3 Cualquier situación dentro de los límites de esta sección será remitida al la Comisión de Seguridad y Arbitraje de FELAP tan pronto como sea posible. La Comisión tiene el derecho de modificar o enmendar estas reglas aun cuando esa enmienda iría en contra de la decisión originalmente adoptada.

## **14 MISCELÁNEA**

### **14.1 MANTENIMIENTO Y LIMPIEZA**

14.1.1 Todas las personas deberán atenerse a las regulaciones y reglas administrativas promulgadas por el organizador en lo que respecta al mantenimiento y la limpieza de las instalaciones del evento.

14.1.2 Todas las personas descartarán toda la basura que generen en los receptáculos de desperdicio designados.

14.1.3 Los equipos retirarán las cajas de pintura de las áreas cerradas de concentración (“pits”).

14.1.4 Cualquier persona que no se atenga a las reglas y regulaciones contenidas en la sección 14.1 o que sean promulgadas por el organizador será multado con hasta u\$s250 por el personal autorizado.

14.1.5 Las disposiciones internas de cada liga FELAP se aplicaran en sus eventos en tanto no contradigan el presente reglamento excepto cuando fijen estándares de seguridad más elevado que el presente reglamento, en cuyo caso valdrán esos últimos.

## 14.2 CIRCUNSTANCIAS IMPREVISTAS

14.2.1 En caso de cualquier circunstancia imprevista, FELAP se reserva el derecho de realizar cualquier ajuste necesario a los eventos.

14.2.2 Tras el inicio del primer juego del evento, se considera que el evento ha sucedido y no se emitirán reembolsos.

14.2.3. En el caso de cualquier circunstancia imprevista, estos ajustes se pueden realizar en cualquier momento, pero no se limitan a

14.2.3.1. Tiempos de juego.

14.2.3.2. Limite a la regla de límites de misericordia.

14.2.3.3. Cantidad de juegos jugados.

14.2.3.4. Número de equipos que avanzan a la siguiente ronda.

14.2.3.5. ajustes en el cronograma.

14.2.4. Si parte del torneo se cancela por cualquier motivo, la clasificación del evento será determinada por los juegos que ya se hayan jugado

14.2.4.1. Si se anotan puntos en un juego cancelado, el juego terminará con la puntuación actual. Si el juego es un partido de ronda eliminatoria de enfrentamiento directo y el puntaje está empatado, el equipo con la clasificación más alta en la ronda preliminar ganará el partido.

14.2.4.2. Si algunos equipos han jugado más partidos que otros equipos, los equipos que hayan jugado menos partidos recibirán un empate por el número de partidos necesarios para tener el mismo número de partidos jugados que el equipo con el mayor número de partidos jugados.

14.2.4.3. Si se programan más rondas eliminatorias después de la última ronda completada total o parcialmente, los equipos avanzarán a la ronda siguiente según los resultados de la última ronda completada total o parcialmente, y los resultados de las rondas posteriores se determinarán según la ubicación de los equipos al final de la ronda preliminar.

14.2.4.3.1. Los empates en formato Xball se marcarán 1-1.

14.2.4.3.2. En los formatos 3-man, 5-man y 10-man se anotará un empate con 0 segundos restantes en el reloj de juego.

## 14.2 APELACIONES

14.2.1 Los fallos hechos en el campo de juego podrán ser apelados ante el Árbitro Mayor del campo.

14.2.2 Ningún árbitro podrá revertir eliminaciones.

14.2.3 La decisión del Árbitro Mayor de un campo es definitiva, excepto suspensiones y expulsiones.

14.2.4 Cualquier jugador o equipo sujeto a suspensión podrá apelar la imposición de esa suspensión ante el Árbitro Supremo inmediatamente.

14.2.5 Un equipo podrá presentar una queja formal escrita ante el Árbitro Supremo referente a la decisión del personal autorizado, un oficial de puntaje un árbitro o un Árbitro Mayor.