

Turnajová pravidla České paintballové ligy 2010

(Volně přeloženo a upraveno pro potřeby České paintballové ligy z pravidel nejvyšší evropské ligy Millennium Series)

Charakter soutěže:

Nejvyšší ligová soutěž pětičlenných týmů České republiky ve sportovním paintballu. Celá soutěž se skládá celkem ze čtyř kol – turnajů, přičemž celkové bodování a jeho systém za jednotlivá kola – turnaje vyhlašuje organizátor. Soutěží se ve třech kategoriích, přičemž Xballová kategorie je brána za nejvyšší – tzv. Extraligu, dále pak I. paintballová divize (liga), která je brána za vyšší než II. paintballová divize (liga). Všechny kategorie soutěží podle níže uvedených pravidel (odpovídajícím formátu M5), přičemž I a II paintballová divize hraje bez doplňujících pravidel (odpovídajících formátu M7) pro Xballovou divizi.

Organizační pravidla:

Jsou pravidla organizačního charakteru, která organizátor, pokud možno, zveřejňuje dostatečně napřed na příslušných webových stránkách turnaje. Jedná se zejména o charakter soutěže, startovné, technické zázemí, vybavení a vše, co se týká turnaje mimo her a herních pravidel samotných. Organizační a herní pravidla se vzájemně prolínají.

Herní systém:

Závisí na počtu nahlášených a zúčastněných týmů nebo po dohodě s většinou týmových kapitánů a organizátora. Vždy oznámeno předem, pokud možno. V případě živelné pohromy záleží pouze na organizátorovi.

Kapacitní limit: určuje organizátor.

Výše startovného a jeho úhrada: určuje organizátor.

Paintballové kuličky: pouze atestované. Systém BYO (bring your own, tedy přivezte si své vlastní)

Značkovače: pouze atestované, pro paintball vyrobené.

Celkové hodnocení ligy: určuje organizátor.

Technické zabezpečení zajišťuje organizátor (stany, vzduch, sociální zabezpečení, občerstvení, identifikační karty, vstupové karty, zapisování výsledků, vyhlašování týmů atd.)

Registrace hráčů do ČPL 2010

Každý hráč je povinen se zaregistrovat do divize, kterou hodlá primárně v sezoně hrát.

Registrace váže hráče k divizi, nikoliv k týmu.

Hostování v rámci divize není nijak omezeno. Hráč však může nastoupit v rámci divize na jednom turnaji pouze v jednom týmu.

Hráč může hostovat v jiné divizi, než do které je zaregistrován, pouze dvakrát za sezonu.

Hostování ve vyšších divizích je omezeno na 2 turnaje v sezoně. Pokud je tedy hráč zaregistrován pro hraní v Divizi 2, může nastoupit v Divizi 1 nebo X-ball divizi pouze na dvou turnajích v sezoně. Pokud chce nastoupit ve vyšší Divizi ke třetímu turnaji, automaticky je do ní přeřazen a do konce aktuálního ročníku ligy ztrácí nárok na další hostování mezi divizemi.

Hostování v nižších divizích je omezeno pouze na 2 turnaje v sezoně a hostovat se smí pouze o jednu divizi níž. Hráč X-ball divize tedy může nastoupit pouze v Divizi 1 a to pouze na dvou turnajích v sezoně. Pokud chce nastoupit v nižší divizi na třetím turnaji, je automaticky přeřazen do nižší divize a do konce aktuálního ročníku ligy ztrácí nárok na další hostování mezi divizemi.

Každému hráči bude vystavena karta, která kromě ověření příslušnosti slouží zároveň jako licence ke hraní na ČPL.

Kapitán týmu je povinen při registraci před každým turnajem předložit hlavnímu organizátorovi karty nastupujících hráčů ke kontrole.

Zabavení hráčské karty z důvodu porušení pravidel znamená zákaz činnosti na ČPL po dobu určenou pravidly.

Hráčům, kteří jsou registrováni v průběhu ligy, bude divize určena organizátorem dle týmu, ve kterém poprvé nastoupí.

V rámci jednoho turnaje můžou v týmu hostovat pouze dva hráči z jiných divizí, než kterou tým hraje (toto pravidlo neplatí pro X – ball).

Herní pravidla:

Jsou pravidla týkající se hry samotné, na jejich dodržování dohlíží vyškolení rozhodčí.

Hřiště :

Standartní paintballové nafukovací hřiště Millennium field o rozměrech 46 krát 38 metrů. Na příslušných webových stránkách bude vždy s předstihem zveřejněn plán hřiště.

Organizátor je povinen zajistit bezpečnostní sítě v bezpečné výšce, bezpečné ukotvení překážek, bezpečný vchod na hřiště, zabezpečené místo na zkušební odstřel. Dále pak na hřišti musí být umístěny startovací a dead zóny.

Každý tým má právo si hřiště před turnajem v organizátorem předem stanoveném čase prohlédnout (field walking) a projít. Zpravidla je tomu tak ráno hodinu před první hrou, nebo ještě den před turnajem.

Zkušební zóna střelby:

Je vybavená radarem pro hráče, kteří si chtějí vyzkoušet svůj značkovač, přičemž musí být dostatečně zabezpečena proti náhodné střele mimo tento prostor. Ve zkušební zóně musí mít všichni nasazeny bezpečnostní masky. Po příchodu do zkušební zóny může hráč značkovač zkoušet tak, že musí mířit do určeného místa. Po dokončení zkoušky si hráč musí nasadit na hlaveň bezpečnostní návlek.

Kontrolní zóna:

před vstupem na hřiště může být umístěn prostor pro kontrolu ústové rychlosti a kadence, kterou může kontrolovat rozhodčí radarem.

Zázemí:

je určeno pro členy týmů, technický personál, rozhodčí a organizátory turnaje, je odděleno od části pro diváky. Zázemí je vytyčeno páskou a zabezpečeno sítí. Nikdo jiný bez povolení organizátora nemá do zázemí přístup.

Týmy:

Každý hráč může hrát v rámci turnaje v dané divizi pouze za jeden tým. Každý hráč, který se účastní České paintballové ligy, musí být zaregistrován způsobem, který určí organizátor. Ostatní výjimky povoluje a vyřizuje organizátor, stejně tak i případné stížnosti.

Oblečení:

Hráči mohou mít na sobě tolik vrstev oblečení (nejlépe vyrobené pro sportovní paintball - např. chránič trupu a dres), kolik hlavní rozhodčí určí na schůzce kapitánů. Pokud rozhodčí uzná za vhodné, musí být dresy zakasané, či jinak upravené. Prošívaná látka ze dvou vrstev se považuje za dvě vrstvy. Hráči, pokud není dovoleno, nesmí nosit boty či kopačky s kovovými jehlami nebo špunty. Hráči mohou mít čepice, šátky, avšak pouze v míře, kterou uzná rozhodčí. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

Paintballové masky:

Masky používané hráči musí být speciálně vyrobeny pro paintball. Musí být v dobrém stavu a bez prasknutých či jinak poškozených skel. Kdokoli, kdo se ocitne ve zkušební či herní zóně, musí mít masku nasazenou. Porušení tohoto pravidla se trestá napomenutím nebo i vyloučením z turnaje. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

Značkovače:

Hráči mohou při hře používat pouze jeden značkovač ráže 0,68 nebo 0,50, atestovaný, pro paintball vyrobený, který se skládá z jedné hlavně, jednoho zásobníku, jedné spoušťové mechaniky a jedné atestované láhve na stlačený vzduch či oxid uhličitý. Hráči nesmí na zásobnících nosit ochranné látky, např. neopren. Pokud rozhodčí shledá nálepky, či jiné matoucí prvky na zásobníku či

značkovači nevyhovujícími, musí je hráč odstranit. Nálepky mohou mít maximální rozměr 5x10 cm a nesmí obsahovat oranžovou barvu. Na každé straně značkovače smí být pouze jedna samolepka. Na každé straně zásobníku smí být pouze jedna samolepka. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

Jiná výstroj:

Hráči si mohou vzít na hřiště libovolný počet tub s kuličkami, avšak všechnu výstroj a výzbroj musí mít na startu při sobě. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

Zakázaná výstroj:

Zakázané jsou jakékoli komunikační, naslouchací, detekční a jiné přístroje, zejména je zakázána jakákoliv pyrotechnika. Vše co není uvedeno výše a není výslovně povolené, je zakázané. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí

Obvyklý rozvrh turnaje:

- 1) příjezd do areálu
- 2) platba startovného
- 3) schůzka rozhodčích
- 4) schůzka kapitánů s hlavním rozhodčím
- 5) první hra
- 6) polední pauza
- 7) poslední hra
- 8) vyhlášení výsledků
- 9) konec turnaje

Rozhodčí: Na každém hřišti musí být minimálně osm rozhodčích, včetně hlavního rozhodčího. Rozhodnutí hlavního rozhodčího je konečné. Rozhodčí nesmí v žádném případě vědomě napovídat, pomáhat či se jinak angažovat do her, kromě samotných rozhodnutí, která vynášejí dle svého nejlepšího úsudku a svědomí. Rozhodnutí rozhodčích může změnit pouze hlavní rozhodčí. Rozhodčí nesmí vědomě bránit hráčům ve hře (výjimkou jsou zarputilí, označování a vyřazení hráči). Rozhodčí má mimo jiné na starosti i bezpečnost hráčů tzn., že může v případě nebezpečí kdykoli hru ukončit, nebo se dle míry nebezpečí zachovat jinak, než je zvykem.

Pokud nastane situace, kdy hráč nesouhlasí s rozhodnutím rozhodčích nebo má jiný problém, může vznést protest, avšak musí dodržet následující postup.

Rozhodovací postup při protestu:

1. Vznést protest může pouze příslušný kapitán týmu.
2. Musí počkat na ukončení hry.
3. Musí se s protestem obrátit na hlavního rozhodčího.

4. Musí být připraven opustit hřiště s hlavním rozhodčím k projednání problému.
5. Rozhodnutí hlavního rozhodčího je konečné a může být dodatečně kompenzováno pouze při oficiálním písemném protestu u ultimátního rozhodčího.
6. Nedodržení těchto podmínek automaticky maže nárok na protest.

Na každém kole ligy je stanoven post ultimátního rozhodčího. Kapitán, který nesouhlasí s rozhodnutím hlavního rozhodčího, se na něj může obrátit a podat oficiální písemný protest. Ultimátní rozhodčí je povinen učinit konečné rozhodnutí s písemným odůvodněním. Jeho rozhodnutí je poté definitivně konečné a neměnné.

Signály rozhodčích

Barrel socks off! (rozhodčí nad hlavou srazí své pěsti palci k sobě a následně je od sebe odtrhne a upaží - bezpečnostní návleky dolů! – hráči si mohou sundat z hlavní své bezpečnostní návleky a nachystat se do hry.

Ten seconds warning! – rozhodčí zvedne buď jednu, nebo dvě ruce nad hlavu (do deseti vteřin začíná hra) a mávnutím rukama dolů signalizuje začátek hry – hráči se musí při startu dotýkat hlavní značkovače startovací překážky (zóny).

Touch the base! – rozhodčí jen zvolá, upozorňuje, že se někdo nedotýká startovací překážky. Pokud se hráč v okamžiku startu nedotýká hlavní startovací překážky, bude vyřazen.

Out! - vyřazený - rozhodčí signalizuje vyřazení hráče položením jedné ruky na svoji hlavu a ukázáním druhé ruky na vyřazeného hráče a vyslovením či zvoláním signálu „out“. Rozhodčí už nemůže vrátit hráče zpět do hry, pokud jej už vyautoval, pouze ve výjimečných situacích může toto rozhodnutí změnit hlavní rozhodčí.

Clean! – čistý - rozhodčí signalizuje, že hráč na sobě nemá žádný zásah a není vyřazený zdvihnutím své ruky nad hlavu a následným kroužením.

Go! – začátek hry

Time – chvíle, kdy rozhodčí buď odkládají start, nebo když naopak hra končí, a nastává *time*, kdy všichni hráči na hřišti musí zůstat stát, než rozhodčí vynese další povel, např. *game over*, *game on* nebo *rehang*. V tomto okamžiku probíhá kontrola všech aktivních hráčů. Hráči se nesmí pohybovat po hřišti, nesmí komunikovat, střílet ani jinak manipulovat se značkovačem včetně nasazení bezpečnostního návleku. Je dovoleno pouze vypnout zásobník.

Game on – povelu *game on* předchází povel *ten seconds* – hra pokračuje.

Rehang – tento povel signalizuje, že hráč, který položil vlajku, byl vyřazen a je potřeba ji znovu získat a položit.

Game over – Konec hry, kdy si hráči mohou posbírat své tuby, musí navléct na značkovače návleky a opustit hřiště. Kapitáni jdou podepsat výsledek hry.

Penaltová signalizace

One for one, two for one, three for one – rozhodčí nejprve signalizuje *out* a vyřazuje hráče, který porušil pravidla. Poté signalizuje *out* nejbližšímu hráči kterého penalizuje a sevřením obou pěstí a střídavým pohybem obou svých předloktí nahoru a dolů před svým tělem mu signalizuje *one for one* – důvod jeho vyřazení. Tento signál vykoná před hráčem, kterého zároveň vyřadí, toto se opakuje podle typu použité penalty.

Typ (formát) hry/čas:

Divize I, Divize II (M5 formát) - capture the flag (získej vlajku)/časový limit 5 minut.

X-Ball divize (M7 formát) - touch the base (dotkni se báze) /časový limit 10 min čistého času, 2 min pit-stop, do čtyř bodů.

Cíl hry (divize I a II): úspěšné získání soupeřovy vlajky a položení na své startoviště – tzv. položení vlajky.

Začátek hry: Výběr stran může být buď domluven mezi jednotlivými kapitány, nebo vybrán losem. Startovací procedura je následující – hlavní rozhodčí se ujistí, že jsou všichni rozhodčí připraveni. Poté zahlásí *Barrel socks off*, na základě čehož si hráči sundají bezpečnostní návleky z hlavní a vyzkouší si, že značkovač funguje. Tyto návleky musí mít hráči stále u sebe!! (stejně jako všechny součásti výstroje které souvisí z bezpečností, to je maska, značkovač, tlaková lahev. Ostatní vybavení jako např. zásobník nosič na tuby, tuby, čištění apod. může hráč opustit během hry.). Následně hlavní rozhodčí zvolá „*ten seconds warning*“. Přibližně za deset sekund později odstartuje hru zvoláním *Go, go, go*, nebo písknutím na píšťalku a signálem rukou.

Přerušení hry: hra může být přerušena za stavu nouze, nebezpečných podmínek či jiných případech vyšší moci, signálem *time*. V případě, kdy nastane mylný start kvůli nějaké chybě, hlavní rozhodčí zastaví hru a znovu ji odstartuje, jako kdyby hra nikdy nezačala.

Oficiální čas hry měří hlavní rozhodčí, nebo jím pověřený rozhodčí. Pokud je hra zastavena, je zastaven i čas. Ve chvíli, kdy je problém vyřešen nebo pomine, hlavní rozhodčí opět odstartuje hru signálem *game on*.

Konec hry: hra se považuje za ukončenou až ve chvíli, kdy hlavní rozhodčí zahlásí „*game over*“. Další kontrola hráčů je možná pouze při vzneseném protestu jednoho z týmů. Jakmile hráči opustí prostor hřiště už nemohou být kontrolováni.

Situace vedoucí k ukončení hry jsou tyto:

- 1) úspěšné položení vlajky
- 2) skončení stanoveného času
- 3) vyřazení všech hráčů na hřišti

Když skončí stanovený herní čas nebo vlajkový rozhodčí prohlásí hráče, jenž položil vlajku za čistého, nebo dojde k situaci, že na hřišti nezbude ani jeden aktivní hráč, hlavní rozhodčí oznámí „*game over*“.

Bodování za zápas:

- 3 body za položení vlajky - výhru
- 2 body za vlajku v pohybu - držení vlajky aktivním hráčem v době skončení hry.
- 1 bod za remízu (žádné stažení vlajky)
- 0 bodu za prohru

Dále budou započteny rozdílové body - *Elimination difference points - E/D*. Činí je počet nevyřazených hráčů mínus nevyřazení protihráči. T.j. v rozmezí +5 až -5.

Ukončovací procedura: ve chvíli, kdy rozhodčí zahlásí „*Time*“, jsou všichni aktivní hráči povinni zůstat na místě a počkat, než je nějaký rozhodčí zkontroluje, jestli nemají platný zásah nebo nepovolený značkovač. Hráči si mohou vypnout zásobník, ale ne značkovač. Pokud na takovém hráči rozhodčí najdou platný zásah, vyřadí daného hráče, popřípadě udělí penaltu. Hráči, kteří se nepodrobí kontrole, jsou považováni za vyřazené (další penalty nejsou vyloučeny).

Kontrola značkovačů před hrou a během hry: Pokud je zřízeno kontrolní stanoviště značkovačů, hráči jsou povinni si své značkovače nechat přezkoušet. Zde budou značkovače testované oficiálním radarovým chronografem a kontrolované, zda jsou legální a zda nejsou v rozporu s pravidly. Každý hráč v každé chvíli je plně zodpovědný za svůj značkovač. Každý hráč má právo před hrou požádat rozhodčího o kontrolu svého značkovače. Rozhodčí může kdykoli před hrou v prostoru hřiště, v podstatě i během hry (rozhodčí vykoná kontrolu tak, aby nijak neomezil hráčův pohyb), překontrolovat jakýkoli značkovač. Hráč, který toto odmítne před hrou, nesmí nastoupit do hry, pokud během hry, bude považován za vyřazeného (další penalty mohou být uděleny).

Kontrolované vlastnosti značkovačů:

- 1) *Bouncing* – jemně se udeří do tlakové lahve a zatřese se se značkovačem. Pokud při tomto testu značkovač vystřelí bez doteku spouště, je nepovolený.
- 2) *Runaway trigger* – rozhodčí začne co nejrychleji střílet ze značkovače. Náhle pustí spoušť. Pokud následuje více než jeden výstřel, je značkovač nepovolený.
- 3) *Full auto* – Rozhodčí pomalu tlačí na spoušť. Pokud během tohoto procesu najde bod (*sweet pot*), kdy značkovač vystřelí více než jednu střelu, je značkovač nepovolený.

4) *Double trigger* – Rozhodčí vykoná jeden celý cyklus spouště (zmáčknutí a povolení). Pokud v jednom cyklu značkovač vystřelí více než jednou, je nepovolený.

5) Kontrola ústové rychlosti – maximální ústová rychlost je 300 stop za vteřinu. Pokud rozhodčí naměří více, značkovač je nepovolený.

ROF: (rate of fire)

X-ball divize, Divize 1, Divize 2 - Mill. ramping 2009/semiauto max 10 bps, max 300 fps.

Millennium ramping 2009 (divize Xball):

První tři kuličky mohou být pouze semiautomatické. Značkovače musí mít omezení na maximálně 10 kuliček za vteřinu (reálně 10,5 bps), definované tak, že mezi žádnými střelami nesmí být časový interval kratší než 95 milisekund (na chronometru čteme jako ROF - 10,5 balls per second nebo méně = povolený značkovač, ROF - 10,6 balls per second nebo více = nepovolený značkovač). Rampování (přidávání kuliček) je povoleno pouze po dosažení rychlosti pěti kuliček za vteřinu. Poté může značkovač rampovat až na 10 kuliček za vteřinu, avšak pouze v případě, že bude neustále udržována rychlost střelby na pěti kuličkách za vteřinu a více. Po uvolnění spouště smí ze značkovače vyjít pouze jeden výstřel navíc.

(Pro ujasnění: není potřeba fyzicky dosáhnout 5 bps pro start/udržení rampingu, odkazuje se tím na časové rozmezí mezi aktivací spouště, které musí být minimálně odpovídající 5bps. To znamená, že značkovač může začít rampovat do 10 bps, jestli (po prvních třech semí výstřelech) je časové rozmezí mezi třetí a čtvrtou aktivací spouště méně než 200ms).

Pokud má značkovač jakoukoli z výše uvedených nepovolených vlastností ještě před hrou, bude hráč upozorněn a dostane možnost si nalezenou závadu opravit, či značkovač vyměnit ve stanoveném čase dvou minut.

Hráči, kteří nebudou schopni ve stanoveném čase závadu odstranit, či značkovač vyměnit, mohou nastoupit do hry bez značkovače.

Žádnému hráči po vstupu na hřiště nesmí být cokoli podáno zpoza sítě, pouze s povolením rozhodčího.

Hráči, kterým bude během hry naměřena ústová rychlost přesahující 300 stop za vteřinu, budou vyřazeni.

Hráči, kterým bude během hry naměřena ústová rychlost přesahující 310 stop za vteřinu, budou vyřazeni a bude jim udělena penalta *one for one*.

Hráči, kterým bude během hry naměřena ústová rychlost přesahující 320 stop za vteřinu, budou vyřazeni a bude jim udělena penalta *one for one*, navíc bude značkovač vyloučen z turnaje.

Hráči, kteří začnou rozebírat nebo nastavovat svůj značkovač během hry, s výjimkou aktivace či deaktivace detekce nabití, tzv. očí, čištění hlavně, zásobníku nebo kolínka, budou vyřazeni. Jakékoli nastavování značkovače na hřišti je možné pouze s dohledem rozhodčího.

Vlajka: Vlajku hráč musí nést v ruce viditelně, nesmí ji nijak ukrývat. Pokud ji bude skrývat, bude hráč vyřazen. Po umístění vlajky před začátkem hry, se vlajky nesmí žádný hráč dotknout. Hráč, který se vlajky dotkne s úmyslem zabránit soupeři jejímu strhnutí, bude vyřazen (pokud se o to pokusí vyřazený hráč, bude vyloučen jiný, aktivní hráč). Pokud je vlajkonoš (hráč nesoucí vlajku) vyřazen, odebere se do zóny pro vyřazené hráče. Hra pokračuje jako by vlajka nebyla vůbec stažena.

Položení vlajky: Když se vlajkonoš dotkne své startovací překážky, příslušný rozhodčí hlasitě oznámí: *Time*. V tu chvíli se zastaví časomíra. Hra tímto nekončí, pouze se přeruší (zmrazí). Žádný z hráčů v ten moment nesmí opustit místo, kde se právě nachází. Následně je vlajkonoš zkontrolován příslušným rozhodčím. Pokud na vlajkonošovi bude nalezen zásah, nebo jeho značkovač nebude splňovat předpisy, bude tento hráč vyřazen a udělí se příslušné penalty. Hlavní rozhodčí následně zavelí *rehang* – znovuvyvěšení vlajky a poté odstartuje pokračování ve hře klasickou procedurou, časomíra pokračuje dál. Pokud je vlajkonoš označen za čistého (nemá zásah a jeho značkovač splňuje předpisy), pokládá se položení vlajky za úspěšné a následuje *game over!*, tedy konec hry.

Kontrola zásahu: kontrolu zásahu provádí rozhodčí, jejím účelem je zjištění, zda byl hráč zasažen. Rozhodčí má právo provádět kontrolu zásahu kdykoli, zejména pokud pojme podezření, že hráč byl zasažen. Rozhodčí mohou, ale nemusí, vykonat kontrolu zásahu, když je o to požádá hráč.

Zásah: Hráč je vyřazen ze hry, pokud jej, či jeho výstroj nebo vše co nese (např. vlajku), zasáhne paintballová kulička, vystřelená z povoleného značkovače, která po sobě zanechá barevnou skvrnu, nezávisle od její velikosti. Pokud je hráč, jeho výstroj, či cokoli, co nese, zasažen paintballovou kuličkou, která se nerozbije – nenechá barevnou stopu, pak tento hráč vyřazen není. Pokud je hráč platně zasažen (kulička se rozbije – nechá barevnou stopu) od vyřazeného hráče, pak není vyřazen. Pokud kulička nejprve zasáhne jakýkoli objekt (kromě hráče a jeho

výzbroje), např. překážku, na které se rozbije a následně její části zasáhnou hráče, pak takový hráč není vyřazen ze hry (tzv. oprsk). Jestliže rozhodčí na hráči uvidí barevnou stopu, která tvarem a charakterem odpovídá platnému zásahu, pak takového hráče vyřadí. Na velikosti barevné skvrny po zásahu nezáleží. V případě, že se dva hráči zasáhnou zároveň a rozhodčí není schopen určit, kdo byl zasažen první, budou oba hráči vyřazeni. Pokud se stane, že se kulička bez

rozbití odněkud odrazí, např. od překážky, a poté platně (rozbije se a zanechá barevnou stopu) zasáhne hráče, bude tento hráč vyřazen.

Zásahy dělíme na:

1) Zřejmé – pokud je hráč zasažen na místě, které si může sám vizuálně zkontrolovat, je automaticky vyřazen a nemůže žádat o kontrolu rozhodčího. Je povinen okamžitě opustit hrací plochu. Pokud požádá o kontrolu zásahu rozhodčího, bude se to považovat za hru se zásahem.

2) Nezřejmé – pokud je hráč zasažen na místě, které si nemůže sám vizuálně zkontrolovat (např. krk, hlava, záda, atd), je povinen přestat hrát a ihned požádat o kontrolu zásahu. Pokud byl takový hráč v pohybu, může pokračovat v běhu za nejbližší překážku (nesmí to být překážka, kde se z druhé strany skrývá soupeř) a poté ihned požádat o kontrolu zásahu.

Pokud hráč s jakýmkoliv platným zásahem vystřelí nebo jiným způsobem pokračuje ve hře, bude se to považovat za hru se zásahem.

Vyřazení ze hry:

Hráč bude vyřazen, pokud bude ze země sbírat kuličky, aby je mohl vystřelit.

Hráč bude vyřazen, pokud se jakákoli jeho část dotkne prostoru mimo hřiště. (úplný přešlap)

Hráč bude vyřazen, pokud se vzdálí více než dva metry od výstroje, která souvisí s bezpečností – tzn. Bezpečnostního návleku, tlakové lahve a těla značkovače.

Hráč bude vyřazen, pokud se u něj na hřišti najdou jakékoli nástroje (především nástroje na seřízení značkovače).

Hráč, který úmyslně odhodí tubu nebo čištění hlavně tak, že toto se jej dotýká, a tuba nebo čištění dostane platný zásah, bude vyřazen.

Hráč bude vyřazen, pokud ze země zvedne zasaženou tubu nebo čištění

Hráč, který se bude záměrně chovat a projevovat (např. *dead man walking*) jako vyřazený, přestože vyřazený nebude, bude vyřazen.

Hráč bude vyřazen, pokud se vzdálí více než dva metry od jakékoli části své výstroje. Výjimkou jsou tuby (plné i prázdné) na kuličky a čištění hlavně, ne bezpečnostní návlek.

Hráč bude vyřazen za nesporné chování, ke kterému patří zejména:

- 1) Neuposlechnutí rozhodnutí rozhodčích
- 2) Vědomé vyhýbání se rozhodčímu s cílem vyhnout se jeho rozhodnutí, kontrole značkovače, kontrole zásahu nebo.
- 3) Vědomé střílení do rozhodčích
- 4) Vědomé střílení do vyřazeného hráče s cílem jej poranit nebo ponížit
- 5) Agresivní střelba, při které hráč zasáhne soupeře výrazně větším počtem zásahů, než je nezbytné a potřebné pro jeho vyřazení
- 6) Slovní urážení hráčů, diváků nebo rozhodčích

7) Fyzický kontakt s kýmkoliv, který může být považovaný za vědomý a nepřátelský

Dodatečné penalty mohou být aplikovány dle míry porušení pravidel a dle uvážení rozhodčího.

Hráč bude vyřazen, pokud ústová rychlost jeho značkovače na hřišti přesáhne 300 stop za vteřinu.

Hráč může být vyřazen jako výsledek penalty, kterou udělil rozhodčí jeho spoluhráči.

Hráč je zodpovědný za odstranění starých zásahů. V případě, že se nedají odstranit, musí na ně upozornit rozhodčího před začátkem hry. Pokud tak neučiní, riskuje vyřazení ze hry za platný zásah nebo za hru se zásahem.

Hráči, kteří jsou platně zasažení nebo vyřazení ze hry z jiného důvodu jsou ihned povinni:

- 1) Signalizovat vyřazení položením jedné ruky seshora na hlavu a držet ji tam, dokud nevstoupí do zóny pro vyřazené hráče.
- 2) Opustit hřiště se vší svou výstrojí, kterou měli u sebe při vyřazení, nejkratší cestou (nebo jiným, který určí rozhodčí) do zóny pro vyřazené hráče. Hráč, který takto neopustí hřiště, může být penalizován za hru se zásahem.
- 3) Po příchodu do zóny pro vyřazené hráče upevnit na svůj značkovač bezpečnostní návlek. V žádném případě nesmí vypnout značkovač kvůli případné kontrole (zásobník vypnout může).
- 4) V zóně musí zůstat do chvíle, než mu rozhodčí nedá znamení, že může prostor opustit.

Vyřazený hráč nesmí mluvit ani jiným způsobem komunikovat. Obzvláště nesmí při vyřazení zvolat „zásah“ nebo „out“ apod., ani nesmí ukazovat na soupeře. Každý hráč, který podle rozhodnutí rozhodčího toto pravidlo poruší a snaží se jakýmkoli způsobem komunikovat s okolím, bude penalizovaný za hru se zásahem.

Dodatečné penalty mohou být aplikovány dle míry porušení pravidel a dle uvážení rozhodčího.

Nedostavení se týmu do hry – kontumační prohra

Pokud se tým včas, podle harmonogramu her nedostaví na hru nebo na kontrolní stanoviště před hřištěm, nebo odmítne vstoupit na hřiště, kontumačně prohrává. V případě, že tak učiní oba dva týmy, oba dva kontumačně prohrávají.

Pokud herní systém neumožňuje, aby žádný tým neměl dvě hry hned po sobě, dotčený tým dostane k dispozici minimálně pět minut na přípravu mezi dvěma hrami.

Řešení nerozhodného bodového stavu:

V případě, že mezi dvěma týmy je nerozhodný stav, rozhoduje v uvedeném pořadí:

- 1) Počet získaných technických bodů v daném turnaji či jeho části
- 2) Poslední vzájemně odehraný zápas
- 3) Předposlední vzájemně odehraný zápas
- 4) Pokud je stav nadále nerozhodný, hlavní rozhodčí může vyhlásit rozhodující hru

Hra se zásahem:

Hra se zásahem znamená, že hráč se chová během hry jako aktivní a nevyřazený po jeho platném vyřazení.

Hra se zásahem zahrnuje hlavně pokračování ve střelbě, doplňování kuliček, jakákoli aktivita směrem k soupeři, pohyb na hřišti kromě jeho opuštění nejkratší cestou (nebo dle povelu rozhodčího) do zóny pro vyřazené hráče, mluvení, ukazování či jakákoli komunikace k spoluhráčům, soupeřům, rozhodčím nebo divákům, bránění soupeři nebo rozhodčímu v pohybu nebo hře, bránění rozhodčímu ve vykonání kontroly zásahu či rozhodnutí, nedovolené vystřelení kuličky z hlavně nebo vypuštění tlakové lahve, podání kuliček nebo výbroje spoluhráči, apod.

Penalta za hru se zásahem je „*one for one*“, tj. vyřazení jednoho spoluhráče. Pokud na základě rozhodnutí rozhodčího hráč se zásahem výrazně ovlivní hru, použije se penalta „*two for one*“, tj. vyřazení dvou spoluhráčů.

Setření zásahu:

Setření zásahu znamená, že si hráč aktivně odstraní nebo se pokusí odstranit barevnou stopu tak, aby se vyhnul vyřazení nebo kontrole zásahu.

Setření zásahu se penalizuje okamžitým vyřazením hráče a zároveň vyřazením dalších tří spoluhráčů – penalta „*three for one*“ (tzv. wiping). Hráč, který se zbavuje čištění hlavně nebo tub, na kterých je viditelný zásah nebo barevná stopa, která může být považována za zásah, bude penalizovaný jako za setření zásahu.

Zasahování do hry z vnějšku:

Diváci mohou sledovat dění a hry na hřišti, nesmí však (neplatí pro Xball):

- 1) Radit hráčům na hřišti
- 2) Komentovat průběh hry způsobem slyšitelným/viditelným hráči na hřišti
- 3) Zasahovat do hry jakýmkoli způsobem

Za týmového spoluhráče, známého či příbuzného soutěžícího týmu, který úmyslně zasahuje do hry a

nebo komunikuje s hráči, bude daný tým ihned penalizovaný jako za hru se zásahem. Poslední slovo v rozhodování má vždy hlavní rozhodčí.

Vykonání penalt:

Rozhodčí slovně upozorní hráče za následující přestupek proti pravidlům (nevylučují se jiné případy):

- 1) první porušení pravidla nošení návleku na hlavni
- 2) první porušení pravidla o zneužití rozhodčího ke kontrole zásahu
- 3) první případ použití neslušných slov a gest
- 4) první neuposlechnutí příkazu rozhodčího

Rozhodčí vyřadí hráče za následující případy (nevylučují se jiné):

- 1) druhé a další porušení pravidla o zneužití rozhodčího ke kontrole zásahu
- 2) druhý a další případ použití neslušných slov a gest
- 3) druhé a další neuposlechnutí příkazu rozhodčích
- 4) překročení nebo vytlačení hranic hřiště
- 5) nedotýkání se báze hlavní při startu a pokračování ve hře
- 6) platný zásah hráče
- 7) nepoužití ochranné masky ve vymezeném prostoru a čase
- 8) vlastnictví náradí na hřišti
- 9) vlastnictví značkovače, který bude mít ústovou rychlost nad 300 stop za vteřinu
- 10) mačkání tlačítek, otáčení knoflíků na značkovači, nebo jiné operace s nastavitelnými částmi značkovače bez předchozího povolení rozhodčím. Výjimku tvoří aktivace a deaktivace detekce nabití.
- 11) jakýkoliv kontakt s nehrající osobou spojitelnou s daným týmem během hry
- 12) agresivní střelba
- 13) nesportovní chování

penalta „*one for one*“ (vyřazení dalšího hráče za porušení pravidel jeho spoluhráčem) bude aplikována za následující případy (nevylučují se jiné):

- 1) pokračování ve hře s platným zásahem
- 2) nepřátelský fyzický kontakt s jinou osobou na hřišti po vyřazení (další penalty mohou být aplikovány)
- 3) objevení jasného zásahu na hráči na konci hry
- 4) vlastnictví značkovače s ústovou rychlostí větší než 310 stop za vteřinu
- 5) tlačení a otáčení knoflíků či operace s jinými nastavitelnými částmi značkovače bez předešlého povolení rozhodčím po vyřazení hráče
- 6) komunikování po vyřazení hráče

Penalta „*two for one*“ (vyřazení dalších dvou hráčů za porušení pravidel jejich spoluhráčem) bude aplikována za následující případy (nevylučují se jiné):

- 1) hra se zásahem, při které tento hráč výrazně ovlivní hru.

Penalta „*three for one*“ (vyřazení dalších tří hráčů za porušení pravidel jejich spoluhráčem) bude aplikována za následující případy (nevylučují se jiné):

- 1) setření zásahu či pokus o setření
- 2) vrácení se do hřiště po vyřazení (*reentering the field*)

Dodatečné penalty:

Rozhodčí může udělit dodatečné penalty za následující případy:

- 1) každé další neuposlechnutí příkazů rozhodčích
- 2) nepřátelský fyzický kontakt

Pokud je výsledkem udělení penalty „*one for one*“, „*two for one*“, „*three for one*“ vyřazení posledního hráče týmu, hra končí a soupeřící tým automaticky vyhrává (získává strhnutí a položení vlajky).

Pokud na vykonání penalty „*one for one*“, „*two for one*“, „*three for one*“ chybí dostatečný počet aktivních hráčů v týmu, soupeřící tým získává zpět aktivní hráče ve stejném počtu. Takto může být doplněný až do maximálního povoleného počtu aktivních hráčů.

Tým, který se bude snažit dohodnout s druhým týmem na výsledku hry, bude diskvalifikovaný z celého turnaje a ztratí všechny body z celého turnaje. Všichni hráči z daného týmu budou také diskvalifikováni z celého turnaje.

Vyloučení a diskvalifikace za nesporné chování:

Týmy jsou zodpovědné za své hráče. Pokud je hráč diskvalifikovaný z turnaje a jeho tým nemá náhradníka uvedeného na týmové soupisce (seznam hráčů, jejichž karty byly předloženy před začátkem turnaje ke kontrole hlavnímu organizátorovi), bude tým hrát v oslabení. Doba trvání diskvalifikace odpovídá míře provinění.

Hráč bude vyloučen z prostoru turnaje a suspendovaný z následujícího turnaje za následující:

- 1) hození značkovače nebo tlakové lahve
- 2) agresivní fyzický kontakt
- 3) agresivní střelba do jednoznačně vyřazeného hráče nebo rozhodčího s cílem zranit jej nebo ponížit
- 4) opakované neuposlechnutí a nerespektování příkazů rozhodčích
- 5) opakované použití neslušných slov na adresu soupeře, rozhodčích nebo diváků
- 6) střílení mimo vyhrazený prostor
- 7) nedodržení povinnosti nosit bezpečnostní návlek v určených prostorech
- 8) nedodržení povinnosti nosit masku v určených prostorech

Týmy a jejich hráči nesmí nosit nebo jiným způsobem propagovat, neslušné či urážlivé obrázky, loga, slova nebo věty v prostoru turnaje. Týmy a jejich hráči se musí distancovat od chování, které by mohlo zneuctit nebo poškodit paintballový sport, ligu, turnaj, organizátora nebo sponzory. Toto se týká i vandalismu v prostorech ubytování během turnaje, střílení ze značkovačů mimo prostor turnaje, poškození soukromého majetku, účastnění se fyzických potyček (kromě obrany před nevyprovokovaným útokem), kriminálního či nelegálního chování. Každý tým se musí přizpůsobit specifickým podmínkám daného kola,

stanovených organizátorem soutěže. Podle míry provinění můžou být suspendováni jednotliví hráči, nebo celé týmy.

Změna pravidel: Z výjimečných důvodů se organizátor turnaje může rozhodnout změnit znění jednoho nebo více pravidel po dobu trvání turnaje. Organizátor je povinen o těchto změnách informovat nejpozději během schůze kapitánů. Pokud je to nutné, může k tomu dojít i během konání turnaje, ale až po mimořádné schůzi kapitánů.

Vše co není uvedeno výše a není výslovně povolené, je zakázané. Poslední slovo má vždy hlavní rozhodčí.

Doplňující pravidla M7 formátu (Xball divize):

Hozením mince, dohodou nebo losem se určí strany, ze kterých týmy startují, poté se strany mění po dvou bodech. Jeden zápas trvá 15 minut. Stop čas je stanoven na dvě minuty. Vítězí tým, který dosáhne čtyř bodů. Pokud po skončení herního času mají oba týmy shodně bodů, nastavuje se přesčas 5 minut. Vítězí tým, který v tomto přesčase dosáhne bodu (golden goal) – pravidlo náhlé smrti.

Pokud ani v tomto přesčase nepadne rozhodující bod, nastaví se další přesčas.

Break time (pauza mezi hrami) – další hra může začít nejdříve za dvě minuty po skončení hry předchozí. Čas na přípravu do první hry je stanoven na pět minut.

Góly jsou uznány za :

- 1) Stisk bzučáku (*buzzer - pokud je instalován*) nevyřazeným hráčem na soupeřově bázi, nebo dotek soupeřovy báze (*touch the base*)
- 2) „Vhozením ručnicku“ soupeřovým koučem
- 3) Pokud je udělena penalta *two for one* a *three for one* soupeřovu týmu v posledních 60 vteřinách zápasu (*60 seconds true*) základního času nebo posledních 60 vteřinách přesčasu

Výjimka z pravidla *60 seconds true* : Pokud je udělena v posledních šedesáti vteřinách penalta a zároveň byla hra zastavena, nebude bod udělen z důvodu tohoto trestu, ale bude platit jiný efekt.

Příklad: Tým A stiskne spínač (*buzzer*), nové skóre je 3:2. Hráči z týmu B je udělena penalta *two for one* po stisknutí spínače. Tým A neobdrží další bod, jak by z pravidla *60 seconds true* vyplývalo, ale tým B bude další hru startovat pouze ve třech hráčích.

Timeout: Každý tým má právo požádat o jeden časový limit (1 minuta), ale ne v posledních deseti vteřinách před začátkem dalšího zápasu.

Kouč: každý tým musí mít jednoho jmenovaného kouče, Kouč musí být po celou dobu v určeném zázemí. Pokud tento kouč je zároveň hráčem, může funkci kouče zastávat pouze ze zázemí. Pouze kouč může vhodit ručnick, požádat o *timeout*, požádat o vysvětlení rozhodnutí rozhodčích, avšak pouze v případě, že

hlavní rozhodčí je mimo hřiště, a pouze v pauze mezi hrami. Po zápase musí kouč podepsat výsledek zápasu (*scoresheet*).

Spotter – každý tým může mít jednoho jmenovaného tzv. spottera na organizátorem předem určeném, ohraničeném místě mimo hřiště, zpravidla na straně diváků. Spotteři si musí změnit strany, pokud i tým mění strany. Spotteři se mohou pohybovat pouze v určeném prostoru.

Všichni členové týmu (hráči i pit crew - pomocníci) mohou komunikovat s vlastními hráči, ne však s rozhodčími či soupeřovými hráči. Rádía, megafony, či jakékoli elektrické zesilovače zvuku jsou zakázány. Z bezpečnostních důvodů se nesmí nikdo dotýkat sítě.