



REGLAMENTO

1.0 Objetivo:

Conseguir el máximo número de puntos posibles durante el juego.

2.0 Tiempo de juego:

La duración de la partida será de treinta (30) minutos con dos (2) partes de quince (15) minutos. Al final de la primera mitad habrá un descanso de 10 minutos, tiempo durante el cual los equipos intercambiarán las bases y todo su equipo deberá estar trasladado antes de que pase este tiempo.

También, todos los jugadores deben estar en su nueva base al final de este tiempo con los brazaletes colocados correctamente. Si por la razón que sea, un jugador no puede estar a tiempo en su base, deberá esperar a la próxima inserción de jugadores para poder entrar, lo que puede provocar que un equipo empiece con un jugador menos. (los equipos mantienen el mismo color de brazalete durante todo el juego).

3.0 Constitución de los equipos:

Un equipo puede tener un máximo de 7 jugadores iniciales y 3 sustitutos, para un máximo de 10 jugadores por equipo. Además, se podrá contar con 2 no jugadores.

Antes del inicio de cada juego, los 2 capitanes deben presentarse al jefe de campo. Cualquier equipo que se presente con menos de 3 jugadores tendrá incomparecencia. Es responsabilidad de los equipos saber a que horas juegan y presentarse a tiempo.

3.1 Sustituciones:

Un jugador puede ser sustituido en cualquier momento del juego, pero el jugador sustituto deberá esperar a la próxima inserción para poder entrar (resurrección instantánea puede incluir sustituciones).

3.2 No jugadores:

Está permitido que cada equipo tenga a 2 no jugadores en la zona de eliminados. Estos no jugadores deben presentarse al árbitro de la zona de eliminación y estar incluidos en la lista del equipo. No pueden estar equipados para el juego. Su función será dar asistencia a los miembros del equipo llenando pods, preparando equitación alternativa, limpiando manchas, etc.

4.0 Brazaletes:

Cada jugador llevará un brazalete cuyo color será común a todo el equipo. Este brazalete será llevado a lo largo de las 2 partes de que consta una partida. Deberá ser llevada en el brazo derecho y en lugar visible. Antes del inicio del juego, el árbitro de eliminaciones dará 7 brazaletes para los jugadores iniciales, asegurando así que solo habrá 7 jugadores activos en el campo de juego. Si un jugador pierde su brazalete, se le considerará eliminado, debiendo volver a la zona de eliminaciones, informar de la pérdida del brazalete y recibir uno nuevo. Es responsabilidad de cada jugador verificar que los brazaletes están debidamente colocados, siendo recomendable chequearse los unos a los otros antes de la partida.

5.0 Campo de juego:

El campo de juego debe tener de 4 a 7 acres. Estará constituido por 3 bases de bandera, cada una con una bandera amarilla y otra roja. Estas bases constituirán las esquinas de un

triángulo lo mas equilátero posible. A una distancia de entre 30 y 50 metros de sus respectivas bases y fuera del campo de juego, se situarán las 2 zonas de eliminados, donde los jugadores marcados aguardan a que se de una nueva salida.

6.0 Conquistar bases de bandera:

Habrá 3 bases de bandera, una por cada zona de eliminados y otra más neutral, equidistante de las otras 2. Estas bases serán instaladas en posiciones defensivas y tendrán 2 banderas cada una, de los colores de los 2 equipos. Se considerará que un equipo ha tomado una base en el momento en que su bandera esté totalmente izada. Por cada minuto que un equipo tenga su bandera izada en una base, conseguirá un punto (+1 punto).

6.1 Banderas parcialmente izadas:

Los equipos no consiguen puntos por banderas parcialmente izadas (por ejemplo, eliminan al jugador mientras iza la bandera y no queda izada del todo), solo banderas totalmente izadas dan puntuación.

6.2 Compensación al atacante:

En una situación de ataque a una base, si un jugador consigue izar su bandera antes de ser inmediatamente eliminado y su bandera resulta arriada, el equipo recibirá un punto (+1 punto) como forma de compensar su esfuerzo. El equipo defensor necesita tener su bandera izada un minuto para volver a marcar puntos.

6.3 Banderas caídas:

En caso de que una bandera se enrede o se caiga debido a situaciones de la partida (por ejemplo, el impacto de una bola o el viento) el árbitro de la base colocará la bandera correctamente, de forma que se refleje la situación real de la base.

7.0 Zonas de eliminación, banderas y bases principales:

Ambos equipos dispondrán de una base principal y una zona de eliminaciones, la cual, estará localizada a entre 25 y 50 metros de dicha base principal, dependiendo de la cobertura natural o artificial disponible. Las zonas de eliminación deberán estar situadas fuera de los límites del campo de juego y no podrán ser utilizadas como cobertura.

7.1 La bandera neutral deberá estar situada de forma equidistante a las otras

2. Aproximadamente, las banderas deben formar un triángulo equilátero vistas en un mapa. El tiempo de carrera empleado en llegar desde ambas bases principales a la base neutral debe ser aproximadamente el mismo, aunque no se espera que sea exactamente igual.

7.2 La distancia entre cada bandera será de 150 a 300 metros dependiendo del terreno. Típicamente, terrenos muy boscosos tendrán distancias más cortas, mientras que campos más abiertos deberán tener distancias mas grandes. La composición del campo es competencia de la organización.

8.0 Capturar objetos:

Habrá 3 objetos que podrán ser capturados durante el juego. Estos objetos serán cajas o similares con letras rojas, indicando el objeto o arma especial que contienen en su interior.

Dos de estos objetos serán ocultados de forma aleatoria en el terreno pero no cerca de bases o zonas de eliminación, y fuera de las líneas obvias de tránsito (las líneas que unirían las banderas). El tercer objeto será colocado en una zona cercana al centro del campo y su localización será revelada a los equipos antes de comenzar la partida. Antes del inicio de esta, y también de la segunda parte, los objetivos serán colocados en posiciones diferentes a las anteriores.

Los objetos serán colocados de forma que no estén tapados por follaje. Serán claramente

visibles a 2 metros al menos en 2 direcciones. En otras palabras, no estarán ocultos y serán fácilmente visibles.

Cuando un jugador encuentra uno de estos objetos, no debe abrirlo. Debe llevárselo a su capitán, y será el, y solo el, quien comunique a un árbitro que ha conseguido uno de los objetos, sumándosele inmediatamente al equipo +10 puntos.

El capitán del equipo puede usar el arma u objeto especial o dárselo a otro jugador, debiendo ser la caja depositada en la zona de eliminaciones. En el caso de que el capitán esté eliminado, el objeto deberá permanecer en el campo protegido por los demás jugadores hasta que el capitán vuelva al juego, pudiendo en este caso, ser arrebatado por el equipo contrario. En caso de que un jugador que porta el objeto sea eliminado, deberá dejarlo lo más cercano posible al lugar de la eliminación y en localización visible. En este caso, el objeto puede ser recuperado por cualquiera de los dos equipos.

9.0 Armas especiales:

Cada objeto contendrá al menos un arma o bonificación especial, que podrá ser usado una vez el comandante lo haya reportado al árbitro. El arma debe ser usada en la mitad en que fue encontrada, si no se utiliza, se pierde (pero nunca los puntos).

9.1 Resurrección instantánea:

Permite que un equipo devuelva al juego hasta a 5 de sus jugadores eliminados. Esta bonificación puede ser utilizada en cualquier momento durante la mitad que fue encontrada. El capitán del equipo que va a utilizar la bonificación debe ir a su hospital para informar al árbitro allí presente de que quiere utilizar la bonificación. En ese momento, un máximo de 5 jugadores de su equipo (hasta un máximo de 7 en juego) vuelven a la partida, todos con su brazalete correspondiente.

9.2 Mina:

Una vez colocada y activada, esta mina elimina a todo aquel que pase a 4 pasos de ella (unos 4 metros) sea del equipo que sea. La mina estará activa durante 5 minutos o hasta la siguiente inserción, lo que antes ocurra. El capitán puede entregarle la mina a cualquier jugador para colocarla. Cuando se quiere colocar la mina, se debe avisar al árbitro más próximo, el cual permanecerá en el área lo más discretamente posible para eliminar a todos los jugadores que entren en su radio de acción. Un jugador eliminado por una mina NO puede avisar al resto de jugadores de su equipo de lo que le ha pasado, hasta que llegue a la zona de eliminados. Si se incumple esta norma, el árbitro eliminará a 2 jugadores mas de forma aleatoria.

9.3 RPG:

Consiste en un cohete que podrá ser disparado desde un dispositivo o manualmente. Una vez el capitán pueda utilizar el cohete, deberá avisar a un árbitro para poder utilizarlo. El capitán también podrá ofrecer el cohete a cualquier miembro de su equipo. Este jugador debe mantener el RPG a la vista hasta que sea lanzado o introducido en un dispositivo para lanzarlo. Un RPG elimina a todos jugadores a una distancia de 6 pasos (6 metros) del punto de impacto. El área de efecto y jugadores eliminados serán verificados por un árbitro.

Nota: en caso de que el jugador que está preparando el despliegue del RPG o de la mina es eliminado, también será eliminada el arma especial. Igualmente, si el capitán es eliminado antes de activar la resurrección instantánea, esta se pierde.

10.0 Eliminaciones y reentradas:

Un jugador es eliminado cuando en el, o en cualquier parte de su equipamiento que lleve se produce una mancha resultado del impacto de una bola. Un jugador puede ser también eliminado por la mina o el RPG. Siempre que un jugador es eliminado, debe dirigirse por el

camino más corto a su zona de eliminados y presentarse al árbitro allí presente.

10.1 Impactos obvios:

Son todos aquellos fácilmente observables por el jugador o por sus compañeros. En impactos obvios están incluidos, pero no limitados a, las manos, brazos, cabeza máscara, marcadora, cargador y piernas. Un jugador con impactos obvios es eliminado y penalizado.

10.2 Impactos no obvios:

Son todos aquellos que son difícilmente observables por el jugador. Se incluyen pods, mochilas, tubos de remoto y botellas a la espalda. Un jugador con impactos no obvios es eliminado pero NO penalizado.

10.3 Procedimientos de eliminación:

Un jugador eliminado debe indicar su eliminación gritando "¡fuera!", "¡marcado!" o algo similar, y levantar la mano o la marcadora. Puede informar por radio de su eliminación "Azul 2 fuera" por ejemplo. Después, debe quitarse el brazalete del brazo, poner el chupete en el cañón y dirigirse a su zona de eliminados por el camino más rápido o por donde le indique un árbitro. Cuando un jugador entra en la zona de eliminados, debe dirigirse al árbitro el cual registra la razón de la eliminación (marcado, mina, penalización...).

Es responsabilidad del jugador y su equipo limpiar adecuadamente las manchas de pintura de los impactos recibidos.

10.4 Declaración de eliminado:

Siempre que un jugador se declara eliminado (ver 10.3) esta efectivamente eliminado, tenga o no tenga mancha de pintura.

10.5 Rebotes:

Siempre que una bola impacta y no revienta, es recomendable gritar "¡no ha reventado!" para evitar comportamientos antideportivos y dudas en el adversario y reconociendo su buena puntería.

10.6 Penalizaciones:

Si un jugador que se ha declarado eliminado quita el chupete del cañón en el trayecto a la zona de eliminados será sancionado con 20 puntos. En caso de un jugador eliminado que sigue jugando, será sancionado con 40 puntos.

10.7 Reentradas:

Se harán cuatro reentradas en el juego, dos en cada mitad, cada 5 minutos. En cada reentrada, podrán volver al juego hasta 7 jugadores. Deben estar totalmente preparados para la reentrada en el momento de darse esta. De no estarlo, tendrán que esperar a la siguiente. Un minuto antes de la reentrada, el árbitro avisará a los jugadores. Estos contarán como efectivos en el momento en que se da la salida. Todos deberán empezar con al menos un pie dentro de la zona de eliminados.

10.8 Reentrada en caliente:

En caso de que uno de los equipos este totalmente eliminado, 30 segundos antes de la reentrada, el equipo atacante será atrasado hasta el centro del campo para dar posibilidades al equipo que sale. En el momento que se da la señal de reentrada, los equipos pueden enfrentarse libremente.

10.9 Reinicio:

En caso de estar un equipo totalmente eliminado, su capitán puede convocar, con un coste de 10 puntos y una vez por juego, un reinicio.

10.9.1 Los dos equipos son colocados en sus respectivas zonas de eliminados y reinician el

juego en la próxima reentrada de jugadores. Durante un reinicio el tiempo no para.

10.9.2 Las banderas de las bases continúan puntuando para el último equipo que las ha izado.

10.9.3 Un reinicio solo puede ser declarado a 2 minutos de la próxima reentrada, dando tiempo a los equipos para prepararse. Siempre que sea posible, se deberá avisar a los árbitros con algo de antelación.

10.9.4 Una vez declarado el reinicio, el equipo que aun está activo debe dirigirse lo más rápidamente posible a la zona de eliminados. Los jugadores que tengan objetos consigo pueden entregárselos al capitán en la zona de eliminados durante el reinicio.

11.0 Medio tiempo:

Cada partida está compuesta por dos partes de 15 minutos. Al final de la primera parte, los árbitros paran el juego durante 10 minutos, tiempo durante el cual los jugadores deberán trasladarse a la otra zona de eliminados, manteniendo su color de brazalete y bandera. Cada equipo debe dejar su zona de eliminados completamente limpia y sin ningún equipamiento. Todas las banderas son recolocadas en posición neutral y los objetivos serán nuevamente escondidos. Todos los jugadores deben permanecer en la zona de eliminados para permitir que los árbitros coloquen los objetivos y recolocuen las banderas.

12.0 Rendición de equipo:

Si un equipo se quiere rendir, el otro equipo tiene posibilidad de aceptar la rendición o no. En caso de aceptar, los objetivos no encontrados se declaran como neutros, no contando para nadie. Las banderas se consideran como conquistadas por el equipo que acepta la rendición hasta el final de la partida. La rendición solo puede ser propuesta por un capitán al otro equipo vía un árbitro.

13.0 Capitán de equipo:

Cada equipo tiene un miembro que es designado capitán al principio del juego. Este es el responsable de hacer de intermediario entre el equipo y cualquier árbitro o miembro de la organización. Cuando el capitán del equipo está eliminado, las armas especiales no pueden ser utilizadas debiendo esperar a la próxima reentrada.

El capitán del equipo se mantiene a lo largo de toda la prueba, a menos que haya una razón de fuerza mayor para sustituirlo. Los capitanes estarán identificados como tales por llevar un brazalete del mismo color en cada brazo.

14.0 Reabastecimientos y reparaciones:

Los jugadores eliminados pueden reabastecerse en cuanto están en la zona de eliminados. También pueden efectuar reparaciones en su marcadora siempre que esté sin presión y con el cañón tapado. Después de cualquier reparación, la marcadora debe pasar crono de nuevo. Una vez comenzado el juego, los jugadores no pueden salir de la zona de juego hasta el final de la partida. Sin embargo, los jugadores no pueden salir para reabastecer agua, munición, efectuar reparaciones, etc.

15.0 Vestuario:

Los jugadores pueden usar cualquier tipo de vestuario siempre que no esté acolchado o diseñado para provocar el rebote de la bola. Están permitidos los Ghillie Suits, pero cualquier impacto será considerado válido, deje o no deje mancha.

16.0 Prácticas ilegales:

16.1 Limpiarse o Wiping:

Es el acto de quitar u ocultar la pintura resultante de un impacto. Un jugador que sea

localizado limpiándose la pintura de un impacto recibirá una sanción de 40 puntos y será expulsado de la prueba, pasando el equipo a tener 6 jugadores activos.

Una segunda penalización por wiping supondrá la expulsión de un jugador extra, pasando el equipo a tener 4 jugadores activos.

16.2 Continuar jugando o Playing On:

Se define como continuar jugando una vez el jugador a sido marcado por un impacto que ha dejado mancha y:

- Se mueve más de 2 pasos.
- Dispara su marcadora.
- Permanece más de 5 segundos en el sitio tras ser eliminado.

Un jugador que sea impactado en movimiento puede continuar moviéndose hasta la cobertura más cercana y una vez ahí chequearse inmediatamente o pedir chequeo a un árbitro.

Un jugador que tenga un único impacto obvio será eliminado y tendrá una penalización de 20 puntos.

Un jugador que tenga más de un impacto obvio será eliminado y se aplicara una penalización de 40 puntos.

Jugadores con impactos no obvios son eliminados pero no penalizados. El criterio del árbitro sobre un impacto obvio o no obvio es ultimo e inapelable.

16.3 Conducta antideportiva:

Se considera conducta antideportiva todo lo siguiente:

- Siempre que un jugador tiene una conducta agresiva y peligrosa contra otros jugadores o árbitros.
- No acatar las instrucciones de un árbitro.
- No mostrar la tarjeta de jugador cuando lo requiera un árbitro.
- Lanzar marcadora, botella u otro elemento.
- Utilización de lenguaje ofensivo, oral o gestual.

Un jugador que tenga una conducta antideportiva será expulsado de la prueba, debiendo su equipo jugar con un jugador activo menos.

16.4 Marcadora ilegal o Hot Marker:

Se considera ilegal toda marcadora que en una secuencia de 3 disparos supere los 285fps.

16.5 Abandonar limites del campo:

Todo jugador que abandone los límites del campo será penalizado con 10 puntos.

16.6 Ajuste de velocidad:

Se define como toda acción que implica un cambio en la velocidad de salida de la bola.

16.7 Conversación ilegal:

Se da siempre que un jugador continua hablando con sus compañeros de equipo una vez eliminado. Un jugador puede informar de su eliminación durante los 5 segundos siguientes a esta, pero cualquier otro tipo de comunicación posterior sera sancionada.

16.8 Equipamiento ilegal:

Es considerado ilegal cualquier equipamiento que a sido prohibido por las reglas de seguridad del campo. Se incluyen bocinas, herramientas fuera de la zona de eliminados, arcos, cerbatanas, armas de fuego, dispositivos pirotécnicos, láseres, o cualquier material prohibido por la organización.

17.0 Penalizaciones:

Limpiarse o wiping	40 puntos y expulsión de la prueba
Continuar jugando o playing on	20-40 y posible expulsión de a prueba
Conducta antideportiva	10 a 20 puntos y expulsión de la prueba
Marcadora ilegal o hot gun	No poder entrar al campo de juego
Salir del campo	10 puntos por jugador
Ajuste de velocidad de salida	40 puntos
Conversación ilegal	20 puntos
Equipación ilegal	20 puntos por objeto no permitido

18.0 Armas exóticas:

Las armas siguientes están permitidas por las reglas, con la limitación de seguridad del campo y cobertura de seguro del mismo.

18.1 Granadas de pintura:

Sin límite de cantidad. Son cualquier dispositivo no pirotécnico arrojado a mano y con pintura de color (ni roja ni rosa). Elimina a un jugador si es manchado por cualquier cantidad de pintura.

18.2 Lanza granadas:

Sin límite de cantidad. Dispositivo no pirotécnico lanzador de granadas de pintura. Solo se puede usar en un ángulo de 45° o más. De no ser así, será considerado equipación ilegal. Deben llevar chupete que evite disparos accidentales. No puede ser usado como un lanzamisiles. Un jugador es eliminado por una mancha de cualquier cantidad de pintura.

18.3 Lanza misiles:

Máximo de 5 proyectiles. Dispositivo no pirotécnico que dispare un proyectil de espuma en forma de misil a no más de 230 fps y debiendo tener un chupete. Solo puede ser disparado contra estructuras o coberturas naturales, de no ser así será considerado equipación ilegal. Todos los jugadores dentro de la estructura o a 6 pasos (metros) del punto de impacto son eliminados. Los misiles deben estar identificados con el nombre del equipo al que pertenecen. Antes de efectuar un disparo, se debe avisar a un árbitro para que realice las eliminaciones necesarias.

18.4 Minas de pintura:

Máximo de 3 por equipo. Dispositivo no pirotécnico semejante a una granada de pintura (no permitido rojo ni rosa) que incluye un dispositivo que le permite ser accionado al pasar alguien. Si es activado por cable, deberá ser rompible por una persona al caminar. Si es de activación remota, deberá ser activado por un jugador activo. Un jugador es eliminado si es alcanzado por cualquier cantidad de tinta.

18.5 Aviso de perímetro:

Cualquier tipo de aviso puede ser usado siempre que no utilice una carga pirotécnica y en caso de funcionar con cable, que este sea rompible por una persona caminando.