

# Reglement Liga/Turnier Spiele

1. Vorwort
2. Präambel
3. Startberechtigung
4. Liga-/Turnier-Struktur
5. Spielfeld
6. REF/Strafen
7. REF-Handzeichen
8. Spiel-Protokolle\$
9. Ausrüstung
10. Spielformate/-ablauf

## 1. Vorwort

Das Reglement Liga/Turnier Spiele dient zur Regelung und Infos für die Spieler.

Das Reglement ist ein Bestandteil der Statuten. Einige der Infos findet ihr auch in anderen Reglementen. Es liegt in der Verantwortung der Spieler und des eingesetzten Personals, sich über das aktuelle Reglement zu informieren.

## 2. Präambel

Der Paintball Verband Swiss (PVS) setzt sich seit der Gründung im Jahre 2023 für die einheitliche Regelung in Turnieren und an der schweizerischen Liga ein. Umsetzung und korrekte Regelung des Reglements.

Die PVS organisiert Paintball als Liga Sport und Freizeitbetätigung, unterstützt ihre Partner im Aus- und Inland bei der Zugänglichkeit zu breiterer Masse, um die positive Entwicklung des Mannschaftssports bekannt zu machen.

Die Förderung des Nachwuchses, Jugendliche und Jungerwachsene zu unterstützen. Paintball ist ein Sport und wird nur auf dem ihm vorgesehenen Ramen benutzt.

Die Aufmerksamkeit für die sportliche Spitze erhalten einen besonderen Stellenwert um Paintball im Rahmen der gesamten Struktur, eine Basis für eine wohlwollende Position in unserer Gesellschaft, zu schaffen.

Die PVS bekennt sich zu Qualität, Objektivität, Ehrlichkeit, Fairness und Integrität als zentrale Voraussetzung für den gemeinsamen Erfolg. Alle Veranstaltungen und einzelnen Spiele sind nach dem Grundsatz eines fairen Wettbewerbs durchzuführen. Alle Personen sind gleich und fair zu behandeln. Alle Mannschaften sind verpflichtet, für ein sportliches Verhalten ihrer Mitglieder und Anhänger vor, während und nach den Spielen Sorge zu tragen. Dazu zählen insbesondere vorbeugende Massnahmen zur Verhinderung von Gewalt, Rassismus, Diskriminierung und Ausgrenzung. Paintball steht für den gegenseitig respektvollen Umgang aller Menschen.

## 3. Startberechtigung

Start berechtigt sind alle Teams/Spieler, die die Bedingungen im Reglement einhalten und annehmen.

Das Spielen in mehreren gleichen Kategorien, am gleichen Spieltag, ist nicht erlaubt.

### 3.1 Team/Spieler Registrierung

Jedes Team muss sich fristgerecht anmelden und seine Spieler registrieren. Die fristgerechte Anmeldung ist jeweils bei der Ausschreibung des Spiels/Turnier ersichtlich.

Ein Team muss sich für die Jahresliga mindestens 4 Wochen vor dem ersten Liga Spiel anmelden.

Die Spieler mindestens 2 Wochen vorher, Spieler die am besagten Tag spielen, bis spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn.

### **3.2 Mitglied PVS**

Wer sich für eine Mitgliedschaft der PVS entscheidet, hat einen Jahresbeitrag zu leisten.

Weitere Infos dazu findest du in den Statuten.

Die Vorteile für dich und dein Team sind;

- geringere Startgebühr
- Vergünstigung Lizenzen
- Vergünstigung Bezug Paints
- Berechtigung einer Delegation zur GV PVS

### **3.3 Ohne Mitgliedschaft der PVS**

Die Teilnahme an der Liga/Turnieren ist auch ohne Mitgliedschaft der PVS möglich.

Die Nachteile für dich und dein Team;

- höhere Stargebühren
- keine Vergünstigung Lizenzen
- keine Vergünstigung Paint
- keine Berechtigung einer Delegation zur GV PVS

### **3.4 Startgebühr**

Erst wenn die Startgebühr entrichtet ist, ist man startberechtigt. Die Höhe des Startgeldes wird jeweils auf dem Anmeldeformular ersichtlich sein. Die Startgebühren müssen mindestens 5 Tage vor Spielbeginn per Banküberweisung oder spätestens in bar 2 Stunden davor bezahlt sein (Anmeldungen für Liga/Turnier Spiele sind verbindlich und werden auch bei Nichterscheinen in Rechnung gestellt).

Es können Tages- oder Jahresstartgebühren gelöst werden.

### **3.5 Lizenzen/Spielberechtigungskarten**

Jeder Spieler muss eine Lizenz oder Spielerkarte vorweisen können, bevor er das Spielfeld betritt.

Lizenzen/Spielberechtigungskarten können als Jahres- oder Tageskarten gelöst werden.

Die Lizenzen/Spielberechtigungskarten müssen mindestens 5 Tage vor Beginn per Banküberweisung oder bar 2 Stunden davor bezahlt sein (Bestellung der Lizenzen/Spielberechtigungskarten sind verbindlich und werden auch bei Nichterscheinen in Rechnung gestellt).

## **4. Liga-/Turnier-Struktur**

Die Liga und Turnierspiele werden mit unterschiedlichen Anforderungen durchgeführt.

### **4.1 Liga Spiele**

Die schweizerische Liga wird durch den Verband PVS durchgeführt. Es gibt 5-8 Turniere pro Jahr. Die Austragungsorte können unterschiedlich sein.

Teamanmeldungen sind obligatorisch und spätestens 4 Wochen vor dem ersten Spiel zu entrichten, Spieler spätestens 7 Tage vor Spielbeginn. Bestellung der Lizenzen sowie das Startgeld sind verbindlich und werden in Rechnung gestellt, auch bei Nichterscheinen.

#### **a. Die Liga Spiele werden in folgenden Kategorien gespielt:**

1. E3 ohne Spielerlizenz mit Spielerkarte
2. M3 mit Spielerlizenz
3. M5 mit Spielerlizenz
4. X3 mit Spielerlizenz
5. X5 mit Spielerlizenz
6. 1vs1 mit Spielerlizenz

**E3 Einsteiger** sind Spieler, die noch nie oder seit mindestens 5 Jahren keine Spielerlizenz besitzen im In- oder Ausland. Es wird im 3 vs 3 gespielt. In einem Team dürfen maximal 9 Spieler gemeldet werden. Der Jahressieger muss ins M3 aufsteigen, beziehungsweise die aufgelisteten Spieler, die mehr als 4-mal im aufsteigenden Team gespielt haben. Der 2. Platzierte darf, muss aber nicht aufsteigen.

**M3 3 Mann** sind Spieler, die eine Lizenz besitzen, jedoch dürfen in dieser Kategorie keine gemeldeten Spieler der höheren Kategorie X spielen. Es wird im 3 vs 3 gespielt. In einem Team dürfen 9 Spieler gemeldet werden. Der Jahressieger muss ins X aufsteigen. Der 2. Platzierte darf, muss aber nicht aufsteigen. Das Team muss nicht aufsteigen, nur die Spieler die mehr als 3 Spieltage fürs Aufsteigerteam gespielt haben.

**M5 5 Mann** sind Spieler, die eine Lizenz besitzen, jedoch dürfen in dieser Kategorie keine gemeldeten Spieler der höheren Kategorie X spielen. Es wird im 5 vs 5 gespielt. In einem Team dürfen 12 Spieler gemeldet werden. Der Jahressieger muss ins X aufsteigen. Der 2. Platzierte darf, muss aber nicht aufsteigen. Das Team muss nicht aufsteigen, nur die Spieler die mehr als 3 Spieltage fürs Aufsteigerteam gespielt haben.

**X3 3 Mann** sind Spieler, die eine Lizenz besitzen. Es wird im 3 vs 3 gespielt. In einem Team dürfen 9 Spieler gemeldet werden.

**X5 5 Mann** sind Spieler, die eine Lizenz besitzen. Es wird im 5 vs 5 gespielt. In einem Team dürfen 12 Spieler gemeldet werden.

**1vs1** sind Spieler, die eine Lizenz oder Spielerkarte besitzen. Es wird im 1 vs 1 gespielt.

**b. Die Liga-/Turnier-Spiele werden wie folgt gewertet/gespielt;**

1. Sieg	3 Punkte
2. Unentschieden	1 Punkt
3. Body Count (Different überlebender Spieler)	nur in Kategorie M3
4. Score Count (Punktedifferenz)	nur in Kategorien X3/5

**c. Für die Ermittlung des Schweizermeisters in den verschiedenen Kategorien:**

1. Summe der Tabellenpunkte
2. Body/Score Count
3. Beste Platzierung in Tagesturnier (nur in Kategorie M3)
4. Direktbegegnungen
5. Ergebnis des letzten Spieles gegeneinander

**c. Für die Ermittlung des Schweizermeisters in den verschiedenen Kategorien;**

1. Summe der Tabellenpunkte
2. Body/Score Count
3. Beste Platzierung in Tagesturnier (nur in Kategorie M3)
4. Direktbegegnungen
5. Ergebnis des letzten Spieles gegeneinander

## 4.2 Turniere

Die Turniere werden durch den Verband PVS durchgeführt. Es gibt 3-5 Turniertage pro Jahr. Die Austragungsorte können unterschiedlich sein. Die Turniere dürfen je nach Ausschreibung mit oder ohne Lizenzen gespielt werden. Bei den Turnieren geht es nur um den Tagessieg, es gibt kein Jahresklassement.

Teamanmeldungen sind bis spätestens 4 Wochen vor dem Turnier zu melden, die Spieler 7 Tage vor Spielbeginn. Bezahlung 5 Tage vor Spielbeginn oder 2 Stunden bar vor dem Spiel. Bestellung der Spielberechtigungskarten sowie das Startgeld sind verbindlich und werden in Rechnung gestellt, auch bei Nichterscheinen. Sie benötigen eine Spielerkarte um an den Turnieren teil zu nehmen.

### a. Turnier Angeboten;

- |                   |                              |
|-------------------|------------------------------|
| 1. U16 3vs3       | mit Lizenz oder Spielerkarte |
| 2. U20 3vs3       | mit Lizenz oder Spielerkarte |
| 3. U40 3vs3       | mit Lizenz oder Spielerkarte |
| 4. Ü40 3vs3       | mit Lizenz oder Spielerkarte |
| 5. 3 Mann/Frau    | mit Lizenz oder Spielerkarte |
| 6. 5 Mann/Frau    | mit Lizenz oder Spielerkarte |
| 7. Nationalspiele | mit Lizenz                   |
| 8. Amateurspieler | mit Spielerkarte             |

Die Wertungen werden in gleicher Form wie bei der Liga gewertet.

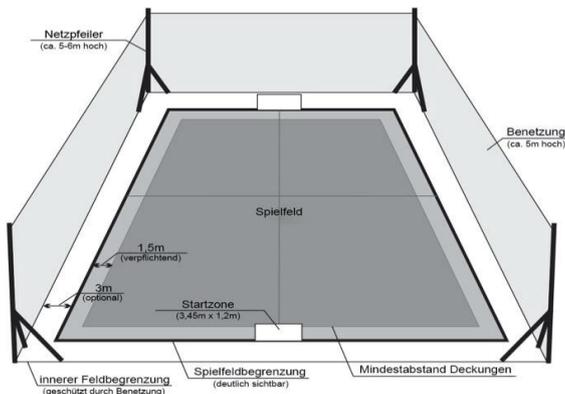
## 5. Spielfeld

Ein Liga-Spielfeld muss mindestens 32 mal 42 Meter sein.

Optimale Grösse 36 mal 45 Meter

Für Turniere kann es auch der Umgebung angepasst werden, keine Mindestgrösse vorgeschrieben.

Das Spielfeld muss mit einem mindestens 4 Meter hohen Netz geschützt sein um Spieler, wie Zuschauer zu schützen.



## 6. Regelverstoss/Straffen

Jeglicher Regelverstoss hat eine Strafe zur Folge, dies muss ein REF umgehend durchsetzen. Ausgesprochene Strafen bleiben bestehen, bei Unklarheiten hat der Head REF das letzte Wort. Einsprüche gegen einen Entscheid kann nur schriftlich innert 7 Tagen an die Schiedsrichterkommission gerichtet werden. In dem Fall, den Einspruch auf dem Spielfeldprotokoll notieren. Die in diesem Abschnitt aufgelistete Übersicht von Strafen ist nicht abschliessend. Es können sich aus anderen Abschnitten des Reglements auch Strafen ergeben und durchgesetzt werden, welche in diesem Abschnitt nicht enthalten sind.

## 6.1 Bekleidung/Ausrüstung

Nicht korrekte Bekleidung nach Reglement siehe unter Bekleidung Strafe, muss das Spielfeld verlassen werden. Es kann durch ein anderes Teammitglied ersetzt werden.

Spieler, die während des Spiels nicht erlaubte Kleidung, Schutzmaske, Markierer und/oder Hopper tragen, werden sofort vom Spielfeld verwiesen und dürfen nicht ersetzt werden. Diese Strafe kann auch vom Head REF noch nach dem Verlassen des Spielfeldes ausgesprochen werden und das Team muss beim nächsten Einsatz mit einem Teammitglied weniger starten. Auf der Kleidung dürfen keine Aufkleber angebracht sein.

## 6.2 Paint

Mitgebrachte und unkorrekte Paint können ein Aus an dem betreffenden Liga Tag zur Folge haben und wird als Forfait gehandelt. Ausgenommen sind Paint vom letzten Liga Tag. Diese Strafe kann vom Head REF auch noch nach dem Verlassen des Spielfeldes ausgesprochen werden und das Team muss beim nächsten Einsatz mit einem Teammitglied weniger starten. Auf einer Nationalbekleidung darf kein Sponsor ersichtlich sein. Das Team muss einheitlich erkennbar sein.

## 6.3 Spieler Out

Es erfolgt, die Out`s des Spielers in folgenden Fällen:

- Spieler wurde mit gültigem Treffer markiert
- missbräuchliches Anfordern von Paintchecks
- Anforderungen von Schiedsrichtern wiederholt nicht befolgt
- Spielfeld verlassen oder Spielfeldbegrenzung verschoben
- zu früher Spielstart „Touchback“ nicht durchgeführt, beim Start die Startzone nicht berührt
- Markierer in Richtung des Gegners angelegt bzw. abgefeuert, nachdem die Mündung beim Start die Startzone nicht berührt hat, unabhängig davon, ob ein „Touchback“ durchgeführt wurde
- Schutzmaske verloren oder so beschädigt bzw. verändert, dass die Schutzwirkung nicht mehr gegeben ist
- Nutzung von Informationen von Personen ausserhalb des Spielfelds bei laufender Spielzeit
- absichtliches Verschieben von Deckungen
- Start mit mehr Paint bzw. Pods als für das Format vorgegeben
- sichern des Markierers mit einer Laufsocke ohne Anweisung durch einen Schiedsrichter

## 6.4 One-for-One

Es erfolgt das OUT des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat und eines Mitspielers in folgenden Fällen:

- aktive Teilnahme am Spiel, nachdem der Spieler gültig markiert, wurde
- Markierer wurde im Spiel geprüft, mit einer Schussgeschwindigkeit von 301 und mehr FPS
- aktive Teilnahme am Spiel, nachdem der Spieler vom Schiedsrichter für OUT erklärt, wurde
- Spieler trägt nicht erlaubte Kleidung auf dem Spielfeld
- absichtliches Beschiessen bei einem klar OUT des Spielers
- Spieler trägt nicht erlaubte Ausrüstung auf dem Spielfeld bei sich
- aufnehmen von Paint vom Boden, um diese zu verschiessen
- ablegen von Pods mit Paint auf dem Spielfeld durch einen OUT-Spieler
- Spieler beschimpft oder reklamiert auf dem Spielfeld

## 6.5 Two-for-One

Es erfolgt das OUT des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat, und zweier Mitspieler in folgenden Fällen:

- aktive Teilnahme am Spiel, nachdem der Spieler gültig markiert wurde, um der Mannschaft einen entscheidenden Vorteil im Spielverlauf zu verschaffen
- Markierer wurde im Spiel geprüft mit einer Feuerrate von mehr als 10,5 BPS
- Markierer wurde im Spiel geprüft mit einer Schussgeschwindigkeit von 311- 330 FPS

## 6.6 Three-for-One

Es erfolgt das OUT des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat, und dreier Mitspieler in folgenden Fällen:

- entfernen eines gültigen Treffers als aktiver Spieler
- verstecken eines Treffers als aktiver Spieler
- abwerfen von Ausrüstung, nachdem diese gültig markiert wurde, als aktiver Spieler

## 6.7 Anwendung von Strafen

Strafen, die verursacht wurden bevor der Spieler am Buzzer als „clean“ freigegeben wurde und der Hauptschiedsrichter den Punkt bestätigt hat, werden im aktuellen Punkt der Begegnung durchgesetzt.

Strafen, die verursacht wurden, nachdem der Trainer das Handtuch geworfen hat, werden im folgenden Punkt der Begegnung durchgesetzt. Strafen, die nach der Bestätigung des Punkts durch den Hauptschiedsrichter vergeben wurden, werden im nächsten Punkt der Begegnung durchgesetzt.

Sollte kein Punkt mehr zu spielen sein oder die Begegnung nur aus einem Punkt bestehen, so wird die Strafe rückwirkend auf den aktuellen Punkt angewendet.

Wenn nicht mehr genug Spieler auf dem Feld sind, um die Strafe durchzusetzen, wird die Strafe auf den nächsten Punkt angewandt

## 6.8 Mündliche Verwarnungen

- eine Anweisung eines Schiedsrichters wird erstmals nicht befolgt
- der Spieler kennzeichnet sich erstmalig nicht deutlich als OUT, indem er seine flache Hand auf den Kopf legt, nachdem er aus dem Spiel genommen wurde

## 6.9 Verwarnungen mit Eintragung ins Spielprotokoll

- Verstoss gegen die Sicherheitsregeln am Spielfeld
- betreten gesicherter Bereiche ohne Schutzmaske
- verwenden von Markierern ohne Laufsocke in nicht gesicherten Bereichen
- Verstoss gegen die Regelung zum Feuermodus mit 10,6 – 10,9 BPS im laufenden Spiel
- Ermahnung für unsportliches oder aggressives Verhalten gegenüber anderen Personen

Wird ein Spieler zum zweiten Mal innerhalb eines Spieltags für einen Verstoss mit Eintragung ins Spielprotokoll verwarnt, so gilt er ab diesem Zeitpunkt nach den Regelungen vom Spieltag als ausgeschlossen.

## 6.10 Keine verbleibenden Spieler

Sollten nach der Durchsetzung von Strafen keine Spieler mehr auf dem Spielfeld verbleiben, jedoch auch keine noch offenen Strafen mehr bestehen, so wird die Spielzeit gestoppt und es wird kein Punkt vergeben.

## 6.11 Zeitweiser Spelausschluss am Spieltag

Es erfolgt das OUT des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat. Zusätzlich wird der Spieler, welcher die Strafe verursacht, hat vom aktuellen und dem darauffolgenden Spiel vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Dies trifft auf folgende Fälle zu:

- schießen auf Spieler ausserhalb der Spielfeldbegrenzung durch einen bereits OUT Spieler
- aggressives oder unsportliches Verhalten gegenüber anderen Personen

Für die Dauer der Strafe wird die Spielerlizenz des Spielers eingezogen. Die Dauer der Strafe beginnt frühestens mit Abgabe der Spielerlizenz.

Wird die Spielerlizenz nicht abgegeben, verliert die Mannschaft automatisch alle Spiele.

Erscheint der Spieler nicht zum Antritt der Strafe am vorgegebenen Platz, so gilt diese als nicht angetreten und wird auf das nächste Spiel übertragen.

## 6.12 Ausschluss vom Spieltag

Der Ausschluss ist an den Spieler gebunden und besteht auch bei einem Mannschaftswechsel weiter.

Diese Strafe kann nur vom Head REF verhängt werden. Dem Spieler ist es für die Dauer der Strafe nicht mehr gestattet das Gelände des Austragungsorts zu betreten.

Wird diese Strafe zum zweiten Mal in einer Saison gegen den gleichen Spieler ausgesprochen, so verdoppelt sich die Anzahl der Spiele für welche der Spieler vom Spielbetrieb ausgeschlossen ist.

Wird diese Strafe zum dritten Mal innerhalb einer Saison ausgesprochen, wird die Anzahl der Spiele, für welche der Spieler vom Spielbetrieb ausgeschlossen ist verdoppelt, falls diese in die nächste Saison reichen sollten.

Zum Spieltag Ausschluss führt;

- absichtlicher Körperkontakt mit anderen Spielern, Schiedsrichtern oder sonstigen Personen
- schießen auf Spieler innerhalb der Spielfeldbegrenzung durch einen bereits OUT Spieler von ausserhalb der Feldbegrenzung
- schießen auf erkennbare OUT-Spieler, um diese einzuschüchtern oder zu verletzen
- Durchführung von Veränderungen am Markierer im laufenden Spiel, um die Schussgeschwindigkeit oder Feuerrate des Markierers zu verändern. Ausgenommen hiervon sind das Ein-/Ausschalten des Markierers, die Unterbrechung der Druckluftzufuhr, sowie die Abschaltung des Ballerkennungssystems des Markierers
- der Markierer wird nach Aufforderung eines Schiedsrichters nicht zur Prüfung ausgehändigt oder es werden nach der Aufforderung noch Änderungen am Markierer durchgeführt
- Verstöße gegen die Regeln zu Feuermodus und Schussgeschwindigkeit
- unsportliches bzw. unangebrachtes Verhalten oder Beleidigungen gegen Spieler, Schiedsrichter oder Zuschauer
- absichtliches Schiessen von ausserhalb der Feldmarkierung auf aktive Spieler
- absichtliches Schiessen auf Schiedsrichter
- nicht Einhaltung der Weisung des REF/Head REF
- werfen des Druckluftsystems
- absichtliches Schiessen auf Personen, die keine Schutzmaske tragen
- zweite Verwarnung mit Eintrag in das Spielprotokoll

Für die Dauer der Strafe wird der Spielerpass des Spielers eingezogen. Die Dauer der Strafe beginnt frühestens mit Abgabe des Spielerpass.

Wird der Spielerausweis nicht abgegeben, verliert die Mannschaft automatisch alle Spiele bis zum Eingang des Spielerpass beim Head REF.

## 6.13 Ausschluss von Mannschaften

Ein Ausschluss einer Mannschaft hat zur Folge, dass die Siege/Punkte nicht gewertet werden.

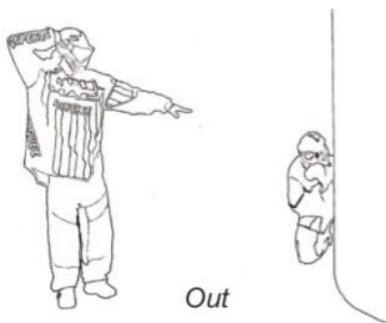
- Ist eine Mannschaft nicht gewillt, den reibungslosen Ablauf und Spielbetrieb zu unterstützen, so kann die Mannschaft vom Head REF in Rücksprache mit der PVS in der laufenden Saison vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden.
- Wird eine Mannschaft mit einer nicht erlaubten Aufstellung oder nicht spielfähigen Anzahl an Spielern gemeldet, so behält sich die PVS das Recht vor, diese nicht zum Spielbetrieb zuzulassen.
- Unsportliches Verhalten der geschlossenen Mannschaft berechtigt den Head REF, mit Rücksprache der PVS, die Mannschaft von der laufenden Saison auszuschliessen.

## 7. REF-Hand/akustische Signale

Der REF gibt deutliche Handzeichen und akustische Signale. Diesen Signalen ist umgehend Folge zu leisten und der REF ist verpflichtet dies auch rasch durchzusetzen, wenn nötig auch mit Folgestrafen.

## 7.1 Out

Der Schiedsrichter zeigt mit einer Hand auf dem Kopf und der anderen Hand ausgestreckt auf den ausgeschiedenen Spieler und ruft dabei laut und deutlich „out“. Ein Feldschiedsrichter kann so eliminierte Spieler nicht mehr zurück ins Spiel setzen. Dies kann nur durch den Hauptschiedsrichter erfolgen.



## 7.2 weiterspielen

Der REF wird durch eine kreisförmige Bewegung des nach oben gerichteten Arm anzeigen, dass der kontrollierte Spieler nicht getroffen ist und keinen gültigen Treffer erhalten hat. Er fordert ihn auf zum Weiterspielen. Während der Kontrolle darf der Spieler weiterspielen, falls der Spieler den REF nicht selbst gerufen hat.

Bei Spritzern ist es dem REF erlaubt diese weg zu wischen, um Unklarheiten zu vermeiden.



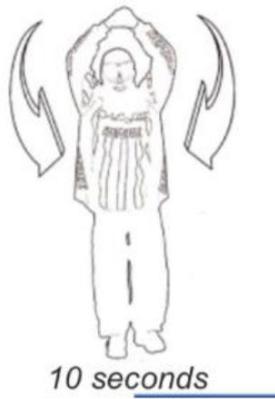
## 7.3 Strafe

Der REF wird das OUT des Spielers anzeigen, welcher die Strafe verursacht hat. Anschliessend wird der REF eine Anzahl von Spielern entsprechend der vergebenen Strafe entfernen durch die untere Handbewegung OUT, in dem er die arme angewinkelt, Hände zur Faust geschlossen, mit Handrücken nach aussen über den Kopf, mit Auf- und Abbewegung beider Arme anzeigen, dass sie für die Durchführung einer Strafe aus dem Spiel genommen wurden.



## 7.4 10 Sekunden Start

Der REF hebt beide Arme ausgestreckt nach oben. Der Head REF kann zusätzlich „ten seconds“ rufen. Wenn das Startsignal ertönt, senken die REF`s so schnell wie möglich die Arme.



## 7.5 Time Out

Der REF formt mit den gestreckten Händen zu einem „T“ ein time out. Das kann durch ein Team, Head REF oder den Tower ausgelöst worden sein.



## 7.6 Zeit Spielverbleib 1 Minute

Der REF streckt seine Arme über den Kopf und schlägt mit seiner zur faustgeballten Hand mehrmals gegen die flach ausgestreckte Hand. Um den Spielern zu signalisieren, dass das Spiel noch 1 Minute dauert.



## 8. Spiel-Protokolle

Alle im Verlauf des Spiels durchgeführten Strafen und Verwarnungen werden nach Anweisung des Head REF vom Protokollführer im Spielprotokoll festgehalten.

Der eingetragene Trainer eines Teams hat die Möglichkeit, unverzüglich nach Beendigung des Spiels, die Eintragung des Ergebnisses per Unterschrift auf dem Spielbericht zu bestätigen bzw. auf eine fehlerhafte Eintragung hinzuweisen.

Trainer, die von einer solchen sofortigen Überprüfung absehen, erkennen das Ergebnis automatisch an.

Der Spielbericht ist erst mit der Unterschrift des Hauptschiedsrichters gültig und kann in die Wertung eingehen.

Der Head REF ist berechtigt, alle Spielprotokolle der laufenden Saison einer Klasse einzusehen.

Die PVS darf von den Spielberichten digitale Kopien zur Ablage und Dokumentation erstellen.

## 9. Ausrüstung

Generell darf die Ausrüstung nicht die Farbe Gelb beinhalten.

### 9.1 Paintballs

Es sind nur Paintballs zugelassen, die vor Ort an der Liga/Turnier bezogen werden. Paintballs, die an einem Spieltag nicht verwendet werden, dürfen am nächsten Spieltag verwendet werden.

### 9.2 Schutzmaske

Es dürfen nur für Paintball zugelassene Schutzmasken verwendet werden. Die Schutzmaske muss in einwandfreiem Gebrauchszustand sein.

Die Schutzmaske ist auf dem Spielfeld obligatorisch.

### 9.3 Laufsocke

Die Laufsocke muss ausserhalb des Spielfeldes immer so auf dem Markierer angebracht sein, dass die Mündung des Markierers vollständig abgedeckt ist.

Das Blockieren des Laufes mit einem Laufreiniger ist kein Ersatz für die Laufsocke

### 9.4 Kleidung

Jeder Spieler darf zwei Lagen an Bekleidung tragen (Unterwäsche nicht inbegriffen).

Die Bekleidung muss lange Ärmel/Beine haben.

### 9.5 Schutzausrüstung

Spieler dürfen nur Schutzausrüstung (Knieschoner, Ellbogen-/Unterarmschoner, Halsschutz, Sliedshorts, Brustpanzer) tragen, die für Paintball hergestellt wurde

### 9.6 Unzulässige Ausrüstung

Folgende Ausrüstungsgegenstände sind nicht erlaubt:

- Jegliche Kleidung/Ausrüstung mit der Farbe Gelb
- Geräte, welche die Übertragung von Audio- und Videosignalen ermöglichen
- Geräte, die Rauch, Blendung oder Sichtbehinderungen verursachen

### 9.7 Markierer

Als Markierer werden nur elektronische Turnier-Markierer mit Kaliber .68 zugelassen

Der Feuermodus ist RAMP, ausgelöst nach 3 Abzugsbetätigungen so bald mehr als 5 Betätigungen pro Sekunde registriert werden. 5 Abzugsbetätigungen pro Sekunde werden benötigt, um den RAMP aufrecht zu erhalten

Die maximale Feuerrate beträgt 10.5 Bälle pro Sekunde. Wenn ein Spieler mehr als 10.5 Bälle pro Sekunde verschießt, ist er automatisch OUT.

Die Mündungsgeschwindigkeit beträgt maximal 300 Fuss pro Sekunde. REFs dürfen während dem Spiel Messungen durchführen. Beträgt die Mündungsgeschwindigkeit mehr als 300 Fuss pro Sekunde, ist der Spieler automatisch OUT.

Ein Schlag auf die Druckluftflasche des Markierers darf keinen Schuss auslösen.

Der Markierer muss so eingestellt sein, dass der «Tournament Lock» Modus aktiv ist. Einstellungen am Markierer dürfen nicht ohne Werkzeug verändert werden können.

### 9.8 Hopper

Der Hopper darf nicht transparent sein

Aufkleber auf dem Hopper sind nicht erlaubt mit Ausnahme der Spielernummer

## 9.9 Pods

Als Munitionspods dürfen nur Pods mit einer maximalen Kapazität von 140 Bällen verwendet werden.  
Die Anzahl maximal erlaubter Pods pro Spieler beträgt 2 in den Kategorien M3 und X3 resp. 4 in der Kategorie X5.

# 10. Spielformate/-ablauf

## 10.1 M3 Classic

Im M3 Classic wird über 3 Minuten gespielt.

Sobald ein Team den Buzzer am Startpunkt des anderen Teams betätigt, ist das Spiel beendet. Das Team, welches den Buzzer betätigt gewinnt das Spiel. Betätigt keines der beiden Teams innerhalb der Spielzeit den Buzzer, endet das Spiel unentschieden.

Bei Spielende werden die überlebenden Spieler beider Teams gezählt, die Differenz der überlebenden Spieler ergibt den Bodycount.

## 10.2 X3 X Ball

Im X3 wird über 6 Minuten gespielt.

Sobald ein Team den Buzzer am Startpunkt des anderen Teams betätigt, erhält dieses Team ein Punkt und das Spiel wird für 2 Minuten unterbrochen. Nach diesen 2 Minuten starten die beiden Teams erneut, dabei erfolgt ein Seitenwechsel.

Das Spiel endet, wenn ein Team einen Vorsprung von 3 Punkten erzielt hat oder die Spielzeit abgelaufen ist.

## 10.3 X5 X Ball

Im X5 wird über 10 Minuten gespielt.

Sobald ein Team den Buzzer am Startpunkt des anderen Teams betätigt, erhält dieses Team ein Punkt und das Spiel wird für 2 Minuten unterbrochen. Nach diesen 2 Minuten starten die beiden Teams erneut, dabei erfolgt ein Seitenwechsel.

Das Spiel endet, wenn ein Team einen Vorsprung von 4 Punkten erzielt hat oder die Spielzeit abgelaufen ist.

## 10.4 Doppelblock-System

In den Kategorien X3 und X5 wird, wenn möglich mit dem Doppelblock-System gespielt. Dies läuft nach dem folgenden Schema ab:

Begegnung 1 – Punkt 1

Begegnung 2 – Punkt 1

Begegnung 1 – Punkt 2

Begegnung 2 – Punkt 2

Begegnung 1 – Punkt 3

Begegnung 2 – Punkt 3

etc.

Es wird sichergestellt, dass die Pause für die Teams jeweils mindestens 2 Minuten beträgt.

Für den Wechsel der Teams beträgt die Zeit jeweils 30 Sekunden.

## 10.4 Markierer Kontrolle vor dem Spiel

Beim Start des Spielbetriebes werden alle Markierer von dem Schiedsrichter überprüft.

## 10.5 Markierer Kontrollen während dem Spiel

Schiedsrichter dürfen während dem Spiel zu jeder Zeit eine Kontrolle eines Markierers durchführen. Ist ein Markierer nicht regelkonform, ist der Spieler OUT und es gibt eine Strafe (OneForOne).

## 10.6 Letzte 60 Sekunden

Wenn in den letzten 60 Sekunden eines Spieles ein TwoForOne oder ThreeForOne gegeben wird, wird das Spiel automatisch unterbrochen und das gegnerische Team erhält einen Punkt.