

Reglement Referee (REF)

Das Regelwerk dient dazu, Paintball als Turniersport nach fairen und festgelegten Regeln durchzuführen. Es liegt in der Verantwortung des Head REF und der REF's, diese mit bestem Wissen und Gewissen umzusetzen. Die Sprache des Regelwerks ist Deutsch. Verbindlich ist die deutsche Fassung des Regelwerks. Übersetzungen werden nicht als andere Auslegung der Regeln betrachtet. Sollte es in fremdsprachigen Versionen des Regelwerks durch Übersetzungen zu Widersprüchen mit der deutschen Fassung kommen, so ist die deutsche Fassung für die Auslegung der Regeln verbindlich. Sollten Regelungen unklar sein, ist der Head REF der Ansprechpartner.

Das Regelwerk Liga-Spiele/Turniere ist ein Bestandteil des REF-Regelwerks.

Inhalt

- 1. Präambel**
- 2. Schiedsrichter REF**
- 3. REF-Ausbildung und Einsatzplanung**
- 4. Ranghöhe**
- 5. Feldbetrieb**
- 6. REF-Hand/akustische Signale**
- 7. Liga-/Turnierbetreuung, REF Aufwand**
- 8. Regelverstoss/Strafen**
- 9. Markierer**

1. 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 der Regelwerke.

Die PVS organisiert Paintball als Liga Sport und Freizeitbetätigung, unterstützt ihre Partner im Ausbau und 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.

2. Schiedsrichter REF

Das REF-Team sollte aus folgenden Personen bestehen:

- Hauptschiedsrichter Head REF
- Feldschiedsrichter REF
- Protokollführer TOWER

2.1 Anzahl REF auf dem Spielfeld

Bei den Angaben zur Anzahl der Schiedsrichter handelt es sich um Empfehlungen der PVS jedoch ist eine Mindestanzahl vorgegeben. Die Angaben sind jeweils in den einzelnen Kategorien zu entnehmen.

2.2 Das REF-Team

Das REF-Team ist durch das Tragen eines der offiziellen PVS-REF-Trikots eindeutig zu erkennen und unterscheidet sich somit deutlich von den Spielern. In Ausnahmefällen ist ebenfalls das Tragen von nicht offiziellen PVS-REF-Trikots zulässig, dennoch muss eine deutlich zu erkennende Einheitlichkeit des REF vorherrschen. Der Head REF muss eindeutig von anderem REF-Team durch sein REF-Trikot erkennbar sein.

2.3 Schiedsrichterqualifikation und Ausbildung

Um als Schiedsrichter in der PVS tätig sein zu können, ist als grundsätzliche Voraussetzung eine erfolgreiche Teilnahme an einer der PVS-REF-Ausbildung.

Darüber hinaus durchläuft ein angehender REF folgende Schritte;

1. Beistehen/Probezeit auf dem Feld
2. REF-Kurs
3. Selbstständige/Probezeit auf dem Feld
4. REF-Prüfung auf dem Feld durch den Head REF

Wer all diese Punkte durchlaufen hat, erhält den Status ein vollwertiges REF-Mitglied zu sein. Wie lange das ganze dauert, ist im Ermessen des Head-REF-Teams.

Um ein Head-REF zu werden benötigt es eine zusätzliche schriftliche Prüfung.

Um die oben genannten Punkte zu erreichen, muss ein auch ausgebildeter REF regelmässig REF-Stunden absolvieren.

3. REF-Ausbildung und Einsatzplanung

Um die oben genannte Qualifikation zu erreichen, kann ein angehender REF an den offiziell ausgeschriebenen PVS- und DPL-Kursen teilnehmen.

Diese Kurse dürfen ausschliesslich von zertifizierten PVS- und DPL-Schiedsrichterausbildern durchgeführt werden. Hierfür werden einheitlich standardisierte Unterrichtsmaterialien von der PVS oder DPL bereitgestellt.

Als Nachweise der Qualifikation dient das am Ende des Kurses abgegebene Zertifikat.

Ein Auffrischkurs ist alle 5 Jahre nötig um den Status REF/Head REF zu behalten, zusätzlich muss mindestens pro Jahr 45 REF/Head REF Stunden geleistet werden um den Status REF/Head REF nicht zu verlieren.

Bei Verlust des Status REF/Head REF muss der Abschnitt 2.3, Punkt 1 und 3 wieder aufgefrischt werden.

4. Ranghöhe

4.1 Während den Veranstaltungen gelten folgende Rangeinteilungen;

1. Der Verbandsvorstand
2. Der Präsident
3. Der Head REF
4. Der REF
5. Der Tower

4.2 Auf dem Spielfeld gelten ausschliesslich folgende Ranghöhen;

1. Head REF
2. REF
3. Tower

5. Feldbetrieb

5.1 Nur vom **Head REF** ausgewählte REF's sind berechtigt das Spielfeld zu betreten, auf dem Spielfeld Entscheidungen zu treffen, Strafen auszusprechen und durchzusetzen.

5.2 Der **Tower** protokolliert alle Ereignisse auf und neben dem Feld und hält alles schriftlich fest. Ausserdem ist er für die Bedienung der Spielzeituhr verantwortlich und den reibungslosen Start und Ablauf der Teams. Nicht das aktuelle Spiel betreffende Fragen können beim Protokollführer gestellt werden und werden dann in den Spielpausen an den Head REF weitergeleitet.

5.3 Der **Head REF** muss während dem Spielbetrieb auf dem Spielfeld sein. Er darf ein Mitglied des REF-Teams sein muss aber nicht. Der Head REF kann getroffene Entscheidungen bis zur Unterzeichnung des Spielprotokolls korrigieren. Er prüft unmittelbar nach Spielende das Spielprotokoll und bestätigt die Richtigkeit mit seiner Unterschrift.

5.4 Spielabschluss ist, wenn der Head REF seine Unterschrift auf das Spielprotokoll gibt, ab da kann es nicht mehr verändert werden. Die Entscheidungen die der Head REF fällt sind verbindlich.

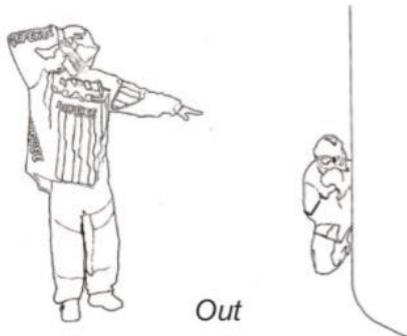
5.5 Die **Schiedsrichterkommission** besteht aus dem PVS-Vorstand und dem Head REF sowie mit den/dem involvierten REF. Sollte Einspruch über die Entscheidung des Head REF gefordert werden, geschieht dies über die Schiedsrichterkommission. Der Einspruch muss spätestens 7 Tage nach Ende des Spieltags erfolgen, ansonsten entfällt jeglicher Anspruch. Der beschlossene Entscheid der Schiedsrichterkommission ist endgültig.

6. 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.

6.1 Out

Der Schiedsrichter zeigt mit der einen 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.



6.2 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 wegzuwischen, um Unklarheiten zu vermeiden.



6.3 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.



6.4 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.



6.5 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.



6.6 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.



7 Liga-/Turnierbetreuung, REF Aufwand

Das Ermessen der Anzahl der REF's , die auf dem Feld stehen, liegt beim Head-REF. Jedoch ist vom Verband eine Mindestbesetzung für Liga-Spiele 6 REF's (exklusiv Tower) und für Turniere 5 REF's (exklusiv Tower).

7.1 Liga Spiele

Empfehlung des PVS-Vorstands

1. R3	6 REF exkl. Tower
2. M3	6 REF exkl. Tower
3. M5	8 REF exkl. Tower
4. X3	6 REF exkl. Tower
5. X5	8 REF exkl. Tower

7.2 Turniere

Empfehlung des PVS-Vorstands

1. U16 3vs3	7 REF exkl. Tower
2. U16 5vs5	9 REF exkl. Tower
3. U20 3vs3	7 REF exkl. Tower
4. U20 5vs5	9 REF exkl. Tower
5. 3 Mann/Frau	6 REF exkl. Tower
6. 5 Mann/Frau	8 REF exkl. Tower

8. Regelverstoss/Strafen

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. Die in diesem Abschnitt aufgelistete Übersicht von Strafen ist nicht abschliessend. Es können sich aus anderen Abschnitten des Regelwerks auch Strafen ergeben und durchgesetzt werden, welche in diesem Abschnitt nicht enthalten sind.

8.1 Bekleidung/Ausrüstung

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

Spieler, die während des Spiels nicht erlaubte Kleidung, Schutzmaske, Markierer und 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 Team/Mitglied weniger starten. Auf der Kleidung dürfen keine Aufkleber angebracht sein.

8.2 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 auch vom Head REF, auch noch

nach dem Verlassen des Spielfeldes, ausgesprochen werden und das Team muss beim nächsten Einsatz mit einem Team/Mitglied weniger starten.

8.3 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

8.4 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

8.5 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

8.6 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

8.7 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 angewendet.

8.8 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 und nachdem er aus dem Spiel genommen wurde.

8.9 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 ausgeschlossen.

8.10 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.

8.11 Zeitweiser Spielausschluss 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.

8.12 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 erkennbar 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
- Nichteinhaltung 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.

8.13 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.

9. Der Markierer

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

9.2 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

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

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

9.5 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.

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

9.7 Die Ref halten sich Vor, die Markierer jeder Zeit zu kontrollieren, dass Regeln eingehalten werden