



LAPPL Tabla de Contenidos

Preámbulo 6

I. General 7

1. El deporte y la Liga	7
1.01 El Deporte 7	
1.02 Comité de Reglamento 7	
1.03 Comité de Equipamiento 7	
1.04 Árbitros 7	
1.05 Divisiones 7	
2. El campo y las áreas adyacentes	7
2.01 Dimensiones 7	
2.02 Fuera Del Lugar 7	
2.03 Dead Boxes 7	
2.04 Red de Seguridad 7	
2.05 Zona de seguridad de espectadores 8	
2.06 Orientación del campo 8	
2.07 Grabación y fotografía de los juegos 8	
3. Administración del Torneo	8
3.01 Membresías NPPL 8	
3.02 Compra del ID y Fees 8	
3.03 Rol de los Promotores 8	
3.04 Fees de Entrada 8	
4. Nominas	9
4.01 Nominas Pro 9	
4.02 Nominas Divisionales 9	
4.03 Soporte de Equipos 9	
4.04 Edad Requerida 9	
4.05 Múltiples nominas o Equipos sin Jugadores 9	
4.06 Cambios en nominas. 9	
4.07 Situación de Jugador 9	
4.08 Cambios en Situación de Jugador 9	
4.09 Juego en Inter-Ligas 10	
4.10 Promociones Divisionales y Relegación 10	

II. Equipamiento	11
5. Uniforme	11
5.01 Colores Protectores	11
5.02 Jerseys	11
5.03 Padding o acolchado en jerseys	11
5.04 Parches	11
5.05 Acolchado de Protección	11
5.06 Apariencia	11
5.07 Protección Facial (Sandanas y Headbands)	11
5.08 Guantes	11
5.09 Bandas de Brazo	11
5.10 Materiales Prohibidos	12
5.11 Zapatos de Juego De Metal	12
6. Ropa Protectora	12
6.01 Mascaras y Caretas	12
6.02 Padding de Protección	12
6.03 Protector de Cuello	12
7. Marcadoras	12
7.01 especificaciones	12
7.02 Gatillos	12
7.03 Ajustes Externos	12
7.04 Inspecciones	13
7.05 Chequeo de Marcadoras	13
7.06 Velocidad de Marcadora	13
7.07 Supresores de Sonido	13
7.08 Cañones	13
7.09 Sistemas de Detección de Esferas (paintballs)	13
7.10 Barrel Socks o Protectores de Cañón	13
7.11 Stickers y Calcomanias	13
7.12 Marcadoras Expuestas	13
8. Otros Equipos	13
8.01 Cargadores o Loaders	13
8.02 Tanques de Aire o HPA.	13
8.03 Sistemas Remotos	13
8.04 Pouches, Pods o Tubos	14
8.05 Squeegees	14
8.06 Banderas	14
9. Paintballs	14
9.01 Especificaciones	14
9.02 Pintura Roja o Rosa Prohibida	14
10. Equipamiento Prohibido	14
10.01 Color Protegido	14
10.02 Ítems Específicamente Prohibidos	14
10.03 Ítems Generalmente prohibidos	14
III. Oficiales	15
11. Árbitros	15
11.01 Árbitros Profesionales	15
11.02 Autorizaciones	15
11.03 Inspección de equipamientos PRE-juego	15
11.04 Cronógrafo En Campo	15
11.05 Paint Checks o Revisiones	15
11.06 Señales de Mano de Árbitros	15
11.07 Emergencias	16
11.08 Comunicación entre Árbitros	16
11.09 Bias o Parcialidad	16

IV. Procedimientos PRE-Juego	17
12. PRE-Juego	17
12.01 Procedimiento de Inspección	17
12.02 Inspección de Marcadoras	17
12.03 Cronógrafos	17
12.04 Medidas de Arreglo	17
12.05 Áreas Restringidas PRE-Juego	17
12.06 Elección de estación de bandera	17
12.07 Equipamiento	18
12.08 Impactos Posteriores	18
V. El Juego	19
13. Inicio Del juego	19
13.01 Advertencia de 10 Segundos	19
13.02 Marcadoras	19
13.03 Inicio Del Juego	19
13.04 Tiempo	19
14. Detenciones Del Juego	19
14.01 Partidas Falsas	19
13.02 Razones Para Detener Un Juego	19
14.03 Procedimientos	19
14.04 Reinicio	19
15. Fin Del Juego	20
15.01 Cese Al Disparo	20
15.02 Inspección	20
15.03 Fin Del Juego	20
16. Bandera	20
16.01 Banderas de Equipo	20
16.02 Cargar La Bandera	20
16.03 Pasar La Bandera	20
16.04 Eliminación Mientras Carga La Bandera	20
17. Tomadas De Bandera	20
17.01 Tiempo de Llamado	20
17.02 Re-Tomada	20
17.03 Fin Del Juego	20
18. Forfeiture (entrega de partidos)	20
18.01 Forfeiture o entrega de partido	20
18.02 Puntuación	21
18.03 Final	21
19. Marcado con Pintura	21
19.01 Marcado Con Una Paintball	21
19.02 Impactos Obvios	21
19.03 Impactos Obvios pero Dificil de Determinar	21
19.04 Impactos No Obvios	22
20. Salida Del Campo	22
20.01 Procedimientos	22
21. Actitudes Ilegales	22
21.01 Seguir Jugando	22
21.02 Freight Training	22
21.03 Wiping o Limpiarse	22
21.04 Modificaciones de Marcadora	22
21.05 Interferencia de Espectadores o Publico	23
21.06 Actitud Antideportiva	23
21.07 Comportamiento Vergonzoso, Peligroso o Destructivo	23
21.08 Actitud Responsable de Juego	23

VI. Eliminación y Penales	24
22. Evaluación de penalidades	24
22.01 Advertencias Verbales	24
22.02 Eliminaciones	24
22.03 Uno-por-Uno	25
22.04 Dos-por-Uno	25
22.05 Tres-por-Uno	25
22.06 Eliminación del Último Jugador	25
22.07 Final de Llamado (WO)	26
23. Suspensiones, Descalificaciones y Multas	26
23.01 Responsabilidad de Equipo	26
23.02 Suspensiones	26
23.03 Suspensión de 3 Juegos	26
23.04 Suspensión de 6 Juegos	26
23.05 Suspensión Anual	26
23.06 Marcadoras Ilegales	27
23.07 Descalificación mas Forfeiture	27
23.08 Descalificación mas Forfeiture	27
23.09 Multas	27
VII. Programación, Puntajes y Ranking	28
24. Programa de Actividades	28
24.01 Programación De Rondas Finales	28
25. Sedding o PRE-clasificación	28
25.01 PRE clasificación	28
25.02 PRE clasificación después de las rondas preliminares	28
26. Rondas de Juego en el Torneo	28
26.01 Rondas Preliminares	28
26.02 Rondas Preliminares (Pro)	28
26.03 Cuartos de Final	28
26.04 Cuartos de Final (Pro)	29
26.05 Semi Finales	29
26.06 Rondas Finales	29
26.07 Equipos Hermanos	29
27. Puntajes	29
27.01 Puntajes de Juego	29
27.02 Procedimientos en Hoja de Puntajes	29
27.03 Puntajes de Temporada	30
27.03 Empates	30
27.05 Mejor de 3	30
IX. Exhibiciones	



Preámbulo.

La Liga Nacional De Paintball Profesional (NPPL Series) esta comprometida a regir segura y justa las normas de los campeonatos competitivos y torneos alrededor del mundo. La NPPL Continúa en el desarrollo del deporte del Paintball, mejorándolas para Jugadores, Patrocinadores y el público en general. La Liga continuará modificando reglas si es necesario. El Comité de Reglas NPPL está en lugar para abordar todas las Preguntas e dudas relativas a las normas.

Los Árbitros están en pro de mantener las reglas. El comité de reglas y el equipo de árbitros separaran las prioridades para cada evento de la NPPL Super7 alrededor del mundo.

Esta serie de torneos esta enfocada en entregar y velar por las reglas y mantener los más altos estándares de seguridad, equidad, competitividad, para los miembros, jugadores espectadores y Sponsors. La LAPPL agradece todos los individuales y grupales comités que se encuentran afiliados a ella para ayudar al crecimiento de la liga.



I. General

1. El Deporte y La Liga

1.01 El Deporte: El Paintball es un deporte jugado por 2 equipos con una misma cantidad de jugadores por lado, usualmente desde 3 a 7 jugadores. Los equipos deben tener como mínimo 7 jugadores para participar del NPPL Super7 World Series, El objetivo de este juego es capturar la bandera del equipo opuesto y eliminar a la mayor cantidad posible de oponentes, mientras se captura la bandera de la base enemiga y se lleva hasta la base propia en un límite de tiempo. Los juegos realizados en la NPPL tienen 7 minutos de límite por periodo.

1.02 Comité de Reglamento: El comité de reglamento es responsable de formular las reglas oficiales de juego en el deporte Del paintball. Este comité se reúne el día anterior al comienzo del torneo en la “zona pro” desde las 10:00am a revisar e interpretar el reglamento.

1.03 Comité de Equipamiento: El comité de equipamiento es responsable de determinar que el equipamiento de paintball usado en el torneo pueda o no ser permitido para ser ocupado por jugadores. La liga advierte a los constructores que planeen ocupar nuevos productos en el torneo que serán sometidos a chequeos por los técnicos designados.

1.04 Árbitros: Los árbitros son los responsables de mantener y aplicar el reglamento promulgado por el comité de reglamento.

1.05 Divisiones: La liga posee 5 divisiones diferentes que constan de jugadores:

- Profesional (“Pro”)
- Semi-Profesional (“Semi-Pro”).
- Division 1 (“D1”).
- Division 2 (“D2”).
- Division 3 (“D3”)

2. El campo y las Áreas Adyacentes

2.01 El campo de Juego: El campo de juego debe ser rectangular 180 pies (54.86 mts) de largo y 100 pies (30.48 mts) de ancho. El campo de juego debe tener 2 estaciones de bandera, cada una de ellas ubicadas en el final de cada lado del campo, y una bandera central, las estaciones de bandera deben tener un mínimo de 5 pies (1.52 mts) de distancia del Bunker mas cercano. Las estaciones de bandera jamás pueden ser usadas como Bunker.

Los Bunker deben estar posicionados en la cancha a lo menos de 5 pies (1.52 mts) de la línea de Fuera de cancha.

2.02 Fuera de Cancha: Los límites de la cancha deben estar marcados para los dos lados es esta misma y deben estar remarcados con una franja amarilla o blanca. Tocando o traspasando esta línea constituye inmediatamente el “fuera de cancha” en el cual el jugador queda automáticamente eliminado.

2.03 Dead Boxes: Existen 2 dead-boxes instalados al lado de la cancha, cerca de la zona de inicio, en la zona de “fuera de cancha”, al cual se dirigirán los jugadores al ser eliminados.

2.04 Red De Seguridad: El campo de juego, la zona “fuera de cancha” y los dead boxes deben estar rodeados de la red de seguridad. La red de seguridad debe cumplir con los estándares de calidad ASTM F2278-03, F2184-02.

2.05 Zona de seguridad de espectadores: Todos los campos deben a lo menos tener una zona de seguridad de no menos de 5 pies de distancia desde la red de seguridad y los espectadores. Jugadores y espectadores deben estar atrás de esta red de seguridad. Los individuos que no respeten esta norma serán inmediatamente excluidos del recinto por el staff de NPPL.

2.06. Orientación del Campo: Todo equipo compitiendo en el NPPL Súper 7 World Series debe examinar todos y cada uno de los campos el día previo al evento, pero esta prohibido que alteren de cualquier manera el campo de juego y sus bunker. Asimismo, ningún jugador o equipo puede probar o jugar en los campos días previos al torneo a menos que sea de modo promocional o exhibición y sea autorizado por la liga.

2.07 Grabación y fotografía de los partidos: Solo personas autorizadas y con credencial tendrán acceso a las torres para cámaras, a las torres de media y al campo en general a grabar y fotografiar el evento. Los fotógrafos seguirán las direcciones que los árbitros les entreguen al ingresar al campo. Si un fotógrafo impide la transparencia o la fluidez del juego se le pedirá que se retire del campo de juego. Un camarógrafo no puede tomar el rol de coach, jugador o soporte mientras cumpla el rol de camarógrafo.

3. Administración Del Torneo

3.01 Membresía LAPPL: Los jugadores deberán tener su credencial valida de NPPL para participar en cualquier torneo valido por la liga LAPPL. Los jugadores bajo ninguna circunstancia podrán tener acceso a las canchas sin tener actualizada su credencial o algún comprobante temporal.

3.02 Compra del ID y fees: Los jugadores pueden acceder a la credencial en ¿¿¿?? O en cualquier evento de NPPL. Su valor es de \$\$\$\$ y la credencial será valida por toda la temporada. Credenciales plásticas tienen un recargo de \$\$\$\$\$, los valores están sujetos a cambios.

3.02 Rol de los promotores: El promotor deberá entregar información completa sobre el torneo, con respecto a ticket de entrada, cronogramas, hora de reunión de capitanes y hora de reunión de comité, información sobre hoteles y estadías y seguros e insumos varios para cualquier jugador de la liga NPPL. Los equipos deberán regirse por las regulaciones que proponga el promotor. (ej. No filmar, fotografiar etc.)

3.04 Ticket de Entrada: Los Fees de entrada deberán ser cancelados a los promotores de la LAPPL. Los Ticket de entrada para Categorías Pro, Semi Pro D1, D2 y D3 Las nominas de jugadores y las bandas de brazo deberán ser entregadas por la administración, sino existirán sanciones o penaltis.

4. Rosters o Nominas

4.01 Nominas Pro: Los equipos Profesionales deberán entregar su nomina 2 semanas antes de cada evento, después de esto, no podrán alterar o cambiar la nomina Las nominas d equipos Pro, podrán tener hasta 12 jugadores activos y 6 soportes. Ver regla 23.07

4.02 Nominas Divisionales: Semi Pro, D1, D2 y D3 deberán inscribir la nomina completa de sus jugadores el día antes del torneo, las nominas no podrán ser cambiadas o alteradas después de empezar el primer juego. Los equipos deberán tener nominas de hasta 10 jugadores activos y 4 soportes. Ver regla 23.07

4.03 Soporte de Equipos: Todo el equipo de soporte deberá ser registrado cada evento, cada soporte deberá llenar una formula con su nombre y deberá recibir de el promotor su credencial valida. Las credenciales de soporte son sólo validas para un día.

4.04 Edad Requerida: Los jugadores participantes deberán tener un mínimo de 18 años o mas, a excepción de los jugadores que tengan entre 10 y 17 años, deberán participar con un documento autorizado por sus padres.

4.05 Múltiples nominas o Equipos sin Jugadores: Ningún jugador deberá aparecer en mas de una nomina de equipos en algún evento de la NPPL. Ver regla 23.07

4.06 Cambio de Nomina: Equipos Divisionales podrán hacer cambios ilimitados entre partidos, Para los equipos Pro y Semi-Pro se podrá hacer cambios bajo este criterio:

(1) 2 Jugadores Pro (2 semanas antes)

(2) 3 Jugadores Semi-Pro

4.07 Situación de Jugador:

(1) Un jugador Pro es aquel que esta presente en una nomina Pro durante el 2007.

(2) Un jugador Semi-Pro es aquel que juega actualmente en categoría Semi desde la temporada 2006, cualquier jugador que haya participado en la categoría Pro durante la temporada 2007 y deje de hacerlo, será considerado como Semi-Pro.

(3) Un jugador D1 es aquel que juega en algún equipo D1. .

(4) Un jugador D2 es aquel que juega en algún equipo D2 o a participado como D3 en al menos 5 torneos legales de la NPPL.

(5) Un jugador D3 es aquel que jamás a participado en un evento de la NPPL pero ha jugado en al menos 5 oportunidades en la D3.

4.08. Cambios en Situación de Jugador: La situación de los Jugadores esta basada en su historial desde la temporada Del 2003. Todos los jugadores deberán pedir una Reclasificación y esta deberá pasar por el comité.

4.09 Juego en Inter-Ligas:

(1) Cualquier jugador que participe en una nomina de equipo Pro.

(2) Cualquier jugador que participe en una nomina de equipo Semi.

(3) Solo 2 Jugadores de la categoría Semi, pueden estar en una nomina de equipo D1.

(4) Solo 2 jugadores de la categoría D1 pueden estar en una nomina de equipo D2.

(5) Solo jugadores de la categoría D3 pueden estar en las nominas de equipo D3.

4.10 Promociones Divisionales y Relegación: La división Pro tiene un tope máximo de 18 equipos. Al finalizar la temporada los 3 equipos con menos puntuación descenderán hacia la división Semi-Pro, y los 3 equipos con mejor puntaje, ascenderán hasta la división Pro.



II. Equipamiento

5. Uniforme

5.01 Colores Protectores: Los uniformes de los jugadores no podrán tener en sus colores el naranja, que esta reservado como “color protegido”.

5.02 Jerseys o Camisetas: Los Equipos deberán ocupar jerseys del mismo color y modelo, Los jerseys no deberán poseer colores como el blanco y negro con líneas ya que se podrá tomar a confusión con los árbitros, esta regla se aplicara para los equipos Pro. Todos los equipos Pro deberán poseer una segunda serie de jerseys en contraste de color con el jersey original del equipo.

5.03 Padding o acolchado en jerseys: El padding en jerseys no esta limitado a cualquier parte del cuerpo, solo no debe exceder más de 5mm, el material de padding es una célula abierta de espuma, y no puede ser alterado de ninguna manera por los jugadores.

5.04 Parches: Los parches están prohibidos a menos que la organización de la NPPL los entregue.

5.05 Acolchado de Protección: Los jugadores podrán ocupar solo un par de Pants y solo un Jersey de mangas largas, los jugadores podrán solo ocupar una capa de ropa abajo su uniforme. Cualquier otro padding esta prohibido

5.06. Apariencia: La ropa de los jugadores debe calzar bien, los Jerseys deben estar adentro de los Pants de cada jugador, los jugadores no podrán ocupar ropa sobredimensionada.

5.07 Protección Facial (Sandanas y Headbands): Los Jugadores podrán ocupan protección en su cabeza la cual no deberá exceder mas haya de sus hombros. Los jugadores podrán ocupar cintillos en el cuello o el la cabeza.

5.08 Guantes: Los jugadores podrán ocupar un par de guantes, con o sin dedos y los guantes deberán tener acolchado.

5.09 Bandas de Brazo: Los miembros de equipo podrán ocupar una banda de brazo distinta a la banda ocupada por el equipo contrario.

5.10 Materiales prohibidos: Los jugadores no podrán ocupar jerseys o pants que sean de material extra-absorbente.

5.11 Zapatos de Juego De Metal: Los jugadores no podrán ocupar zapatos de juego que posean en alguna parte metal o aluminio que puedan dañar a otro jugador o el campo de juego. (ej. Bunker)

6. Ropa Protectora.

6.01 Mascara y Caretas: Los jugadores, árbitros, camarógrafos y cualquier persona que se encuentre dentro del campo del juego o en el área de cronógrafo, deberán ocupar mascara o careta con protección completa de rostro y oídos. Esta mascara deberá cumplir con las exigencias puestas por la ASTM y el lente deberá estar en buen estado.

6.02 Padding de Protección: Los jugadores podrán ocupar algún tipo de protección integral corporal, esta sea:

- (1) Protectores de cuello de neopreno.
- (2) Protección de Ante brazo y hombros.
- (3) Protección de rodillas y tobillos.
- (4) Protección de genitales.
- (5) Protección de pecho (solo mujeres).

6.03 Protector de cuello: Los jugadores podrán ocupar el protector de cuello consistente en una sola tira de neopreno y no deberá medir más de 2,54 centímetros desde de inicio del jersey.

7. Marcadoras:

7.01 Especificaciones: Los jugadores deberán ocupar solo marcadoras de calibre 0.68 Pump o semiautomática específicamente de Paintball. Que consiste en un Cañon o Barrel, y un gatillo. Las marcadoras solo podrán ser ocupadas en modo Semiautomático y esta absolutamente prohibido el uso de modos tales como Burst, Ramping o Full-automático mientras dure la competencia.

7.02 Gatillos: El gatillo es un Dispositivo o “botón” el cual reacciona al movimiento o apriete del dedo, Este dispositivo tiene una reacción lógica de una apretada, un disparo, lo cual en modo Semiautomático fuerza a los jugadores a apurar su rango de disparo y los ciclos de disparo.

7.03 Ajustes Externos: Marcadoras con sistemas electrónicos de ráfagas, deben estar bloqueadas, y puestas en modo Semiautomático, el jugador debe estar imposibilitado de poder acceder a la Velocidad, Rebote, rangos de disparo, etc. Mientras este en el campo de juego.

7.04 Inspecciones: Las Marcadoras podrán ser inspeccionadas en un tiempo de 3 días antes del evento NPPL, Cualquier jugador que sea sorprendido con alguna alteración de la marcadora será sancionado según la ley de regulación de violaciones desde la regla 7.01 hasta la 7.03 y penalizado según la regla 23.06.

7.05 Chequeo de Marcadoras: Los jugadores deberán entregar su marcadora inmediatamente ante la petición de un arbitro general, los jugadores no podrán alterar los Gatillos, apretar botones o ocupar los instrumentos de despiche (on-off) en el momento que el arbitro la requiera. Ver Regla 23.06

7.06 Velocidad de Marcadora: Las marcadoras no podrán exceder los 300 fps (91,44 metros por segundo), y deberán ser cronografiadas antes de cada evento y partido.

7.07 Supresores de sonido: Las marcadoras podrán cargar perforados o scarfs (bufandas de cañon) pero no podrán ser ocupados los silenciadores o supresores de sonido.

7.08 Cañones o Barrels: Los jugadores podrán llevar solo un cañon o barrel al campo de juego y el canon debe estar atornillado a la marcadora.

7.09 Sistema de detección de esferas (paintballs): Los jugadores podrá ocupar el sistema de detección de esferas o paintballs que posean sus respectivas marcadoras, mientas lo encuentren necesario.

7.10 Barrel Socks o Protectores de Cañón: Las marcadoras deberán poseer un dispositivo de cañón el cual deberá detener el paso de una esfera o paintball accidentalmente disparada. Deberá cumplir con las normas de ASTM Standard F2271.

7.11 Stickers y Calcomanías: Los Stickers y calcomanías están permitidos con cierto criterio, no pueden exceder mas de 5,08 cm. a 10,16 cm. Los Stickers en cargadores o Loaders están permitidos, pero no pueden tener el color de protección.

7.12 Marcadoras expuestas: Los jugadores no podrán retirar las marcadoras, tanques y cañones de la zona previa al campo de juego. (Pedestales), Ver regla 23.03

8. Otros equipos.

8.01 Cargadores o Loaders: Los colores de los cargadores no podrán ser similares a el impacto de una esfera, Stickers en cargadores o dispositivos de alimentación están prohibidos, a excepción de calcomanías de 2" a 4" a los lados del cargador. Están pueden ser de cualquier color, menos el color de protección.

8.02 Tanques de Aire o HPA: Todo Tanque de aireo sistema de aire debe estar con su correspondiente prueba de hidrostática al día, según las recomendaciones del constructor. Fuera de eso, el cilindro deberá estar libre de picaduras o trizaduras visibles.

8.03 Sistemas Remotos: Los Jugadores podrán cargar un sistema remoto con desconexión inmediata, la línea remota no deberá estar debajo la ropa y la válvula deberá presentar su evaluación de ASTM Standard F1750-96 y ASTM F2030-00

8.04 Pouches, Pods o Tubos: Los jugadores podrán cargar una cantidad ilimitada de pods, los pods no podrán ser del color de protección.

8.05 Squeegees: Los jugadores pueden cargar múltiples squeegees o limpia-Cañones.

8.06 Banners o Banderas de equipos: Las banderas deberán tener un limite de 30,48 cm. de ancho por 60,96 cm. de largo.

9. Paintballs

9.01 Especificaciones: En acuerdo con los requerimientos de las marcadoras, el calibre de las Paintballs es de 0.68. Las Paintballs serán usadas en cualquier torneo valido para la NPPL Super7, y deberán ser compradas a los stands concesionados en el evento o a los promotores de las respectivas marcas participantes del evento.

9.02 Pintura Roja o Rosa Prohibida: Los jugadores no podrán ocupar esferas o Paintballs de color Rojo o Rosado, catalogada como "pintura prohibida".

10. Equipamiento Prohibido

10.01 Color Protegido: El equipamiento de los jugadores (incluyendo uniformes estipulado en la sección 5) no podrá tener naranja, que es el color protegido.

10.02 Ítems específicamente prohibidos: Los jugadores no podrán ocupar sistemas de audio o comunicación ínter jugadores, esta sujeto a descalificación en la regla 23.07

10.03 Ítems generalmente prohibidos: Los jugadores no podrán traer productos o ítems específicamente prohibidos por el comité de la NPPL a cualquier evento valido de esta.



III. Oficiales

11. Árbitros:

11.01 Árbitros Profesionales: La serie de torneos de la NPPL contará con distinguidos árbitros profesionales, el término "arbitraje" incluye: Arbitro General, Oficial de Puntaje, Entrenador, Árbitros de Cabeza, Árbitros de Cronógrafos, Árbitros de Bandera, Árbitros de Campo.

11.02 Autorizaciones: Todos los Árbitros deberán estar bajo el directo control del Arbitro General, Solo los Árbitros Aprobados por el árbitro general, podrán hacer cobros en su respectivo campo ya sea Cronógrafo o campo.

11.03 Inspección de equipamientos PRE-juego: El Árbitro de Cronógrafo o Los Árbitros de Cabeza, podrán requerir un cambio de ropa o alguna modificación previo el inicio del primer juego, cumpliendo con las reglas entre 5 a 10, Los jugadores que no cumplan con lo exigido por el Árbitro no podrán ingresar al campo de juego.

11.04 Cronógrafo En Campo: El cronógrafo en campo podrá ser usado en el momento que lo estime conveniente el arbitro de campo, si el determina que alguna marcadora a excedido el limite legal de velocidad de disparo. Ver Regla 7.06, Los árbitros tienen la obligación de ocupar el cronógrafo en el campo siempre y cuando no interfieran en el juego de los competidores. Los Jugadores no deberán ser sujetos a revisión por el arbitro de cronógrafo después de cada partido pero si cuando el lo estime conveniente.

11.05 Paint-Check o Revisiones: Las revisiones son efectuadas por los árbitros, los cuales tiene por propósito determinar si la esfera o paintball quebró y marco al jugador, los Paint-checks son efectuados por el arbitro cuando este estima que el jugador fue impactado por la esfera o fue visto por otro Arbitro recibiendo disparos, o el lugar físico en el cual se encuentra el jugador, amerita que el arbitro se acerque y le de una revisión mas importante:

- (1) **Jugador Pidiendo Paint-Check:** Los árbitros pueden, pero no están obligados a efectuar una revisión por petición de un jugador.
- (2) **Carga de bandera:** El jugador que carga la bandera no podrá ser detenido por el arbitro para efectuarle el Paint-Check. Al depositar la bandera podrá ser revisado.
- (3) **Impacto Indeterminable:** Los jugadores que se encuentren con un impacto obvio, pero que no sea determinable, podrá pedir un Paint-Check al Arbitro.

11.06 Señales de Mano de Árbitros: La señal ética de los árbitros será:

(1) 10 segundos hasta el inicio: El árbitro de cabeza dará el conteo de los 10 segundos para el comienzo del juego levantando su brazo derecho.

(2) Inicio del Juego: El Arbitro de cabeza dará la señal de inicio de partido bajando su brazo derecho.

(3) Eliminación: El árbitro dará la señal de jugador eliminado levantando su brazo derecho y colocándolo encima de su cabeza y con el brazo izquierdo apuntara al jugador eliminado, dando pequeños golpes encima de su cabeza con el brazo derecho, si se esta jugando con brazalete, el arbitro deberá retirar el brazalete del jugador. El árbitro jamás podrá volver a reintegrar a un jugador, eliminándolo previamente.

(4) Limpio o SAFE: El árbitro dará la señal de limpio al jugador, moviendo sus dos brazos en dirección opuesta, agitándolos enérgicamente en forma horizontal, indicándole al mismo jugador y al resto que esta limpio.

(5) One-for-One o Uno-por-Uno: Los Árbitros podrán cobrar un One-for-One usando la señal de eliminación empuñando sus dos manos y balanceándolas en direcciones opuestas una hacia arriba y otra hacia abajo, las cantidades de movimientos de las manos no tienen relación con los cobros, ya sea un One-for-One o Two-for-One.

(6) Postura de Bandera. El árbitro hará la señal de postura de bandera colocando sus dos brazos sobre su cabeza y tomando su antebrazo izquierdo con su mano derecha.

(7) Detención del juego: El Árbitro de Cabeza dictara fin del juego o detención del juego cruzando sus dos brazos sobre su cabeza en señal de cruz.

11.07 Emergencias: En un caso de emergencia el Arbitro presente avisara por su sistema de comunicación a los árbitros restantes que los canales de radio no sean ocupados, Los otros Árbitros deberán detener inmediatamente el juego. El tiempo del juego será alterado a consecuencia del tiempo de la emergencia.

11.08 Comunicación entre Árbitros: Los Árbitros se deberán regir al reglamento todo el tiempo durante el juego, además, tienen estrictamente prohibido: **(1)** en acción o inactivo, revelar deliberadamente la posición de un jugador **(2)** Impedir el progreso y proceso de competencia.

11.09 BIAS o Parcialidad: Los Árbitros deberán participar y tomar decisiones Imparciales, firmes y directas, un árbitro sorprendido dictando un cobro sospechoso hacia un equipo o contra un equipo, será removido del Equipo de árbitros y sujeto a las penalizaciones que dicte el Comité de Reglas.



IV. Procedimientos PRE-Juego:

12. Pre-Juego:

12.01 Procedimientos de Inspección: Cada Equipo deberá reportarse en el cronógrafo al menos 10 minutos antes del juego que tienen en su cronograma al empezar, La ropa de los jugadores será revisada por los Árbitros así también las marcadoras serán crono grafiadas por el Arbitro de Cronógrafo previo cada juego.

12.02 Inspección de Marcadoras: Los jugadores deberán dejar sus marcadoras en una zona habilitada en el área de cronógrafo y serán revisadas de la siguiente manera.

- (1) **Bloqueo de partes mecánicas:** Tornillos, cañones, sistemas de aire y otras partes que aceleren o disminuyan la velocidad, para eso deberán estar debidamente bloqueadas. Cualquier ajuste externo de velocidad deberá estar cubierto o puesto en su lugar. No podrán existir dispositivitos ni componentes con los cuales el jugador pueda disminuir o aumentar la velocidad, sin las herramientas necesarias para ello.
- (2) **Bloqueo de partes electrónicas:** los modos de disparo de cualquier marcadora electrónica no podrán ser ajustados ni alterados en el campo de juego (burst, full auto, ramping).
- (3) **Válvulas:** Las válvulas deberán estar abiertas y en lugar correcto, no podrán existir válvulas o cámaras de expansión , no podrán entrar en modo off.
- (4) **Material extraño:** Ningún material extraño podrá estar sobre el cañón, loader o feed port.

12.3 Cronógrafo: El árbitro de cronógrafo, deberá crono grafiar todas las marcadoras que disparen y entren al campo de juego, a su máxima velocidad (300fps). El arbitro de cronógrafo, deberá exigir un mínimo de tres tiros sobre el cronógrafo, Las marcadores pasaran la inspección, si estas no exceden los 300 fps.

12.04 Medidas de arreglo: Los jugadores que sus marcadoras no pasen la inspección del cronógrafo, serán informados y tendrán la oportunidad de remediar la situación , dentro del tiempo permitido, los jugadores que no pasen la prueba del cronógrafo, podrán elegir entrar al campo de juego sin marcadora, o ser contado como eliminado del juego.

12.05 Áreas Restringidas PRE-Juego: Jugadores que hayan pasado el cronógrafo deberán detenerse en el área de control, contigua al área de cronógrafo, esta área será supervisada por un árbitro u otro oficial del torneo, los jugadores que hayan pasado el cronógrafo, no podrán retirarse de este lugar, a excepción que hayan ingresado al campo de juego acompañado por un árbitro, Los jugadores que estén en el área restringida no podrán recibir ninguna indicación, ni herramienta de alguna persona externa al área de juego.

12.06 Elección de estación de Bandera: El equipo ganador del sorteo de lado, podrá elegir que estación de bandera defenderá en las rondas preliminares, cuartos de final y del primer al tercer juego en las semifinales. En el segundo juego de las semifinales el equipo deberá defender la estación de bandera opuesta a la que defendió en la primera ronda.

12.07: Equipamiento: Los equipos podrán portar sistemas de aire, gas o la cantidad de esferas (paintballs) usadas durante el curso de sus juegos, administrada por su equipo de soporte.

12.08: Impactos posterior: Los jugadores serán responsables de limpiar y remover, sus impactos posteriores o indicándole al árbitro que tome atención de su impacto previo al juego.



V. El Juego

13. Comienzo del juego

13.01 Advertencia de los 10 segundos: El réferi de cabeza en el campo de juego dará inicio a este , gritando “remover protectores de cañón luego gritara “10 segundos “, en el orden 3,2,1 10 segundos, con la idea que los equipos sigan claramente el grito de advertencia.

13.02 Marcadoras: Los jugadores deberán tener el cañón o Barrel de sus marcadoras tocando la estación de bandera. Ver regla 22.02

13.03 Inicio Juego: El arbitro de cabeza gritara la advertencia de los 10 y comenzara los 10 segundos de conteo, posteriormente se dará inicio al juego con una señal de megáfono u radio o también con un grito de “juego” o “Go go go”.

13.04 Tiempo: El tiempo oficial del torneo y de los partidos será registrado por el Árbitro de cabeza o el Árbitro de Campo. La única oportunidad en la cual el árbitro de campo podrá legislar por y sobre el tiempo será si existe una emergencia médica o similar.

14. Detenciones Del Juego

14.01 Partida Falsa: En una situación donde pueda ocurrir una partida falsa a causa de un descuido de los árbitros, se realizara una partida nueva como si el juego jamás hubiese comenzado.

14.02 Razones para detener un juego: Solo un Arbitro de Cabeza podrá declarar la detención del juego. Las detenciones de juego solo podrán ocurrir en caso de una emergencia, condiciones de clima peligroso o algún altercado físico durante el juego.

14.03 Procedimiento: Los árbitros deberán tomar presente la posición de TODOS los jugadores cuando el juego sea detenido. Una vez detenido el juego, los Árbitros de campo deberán asegurarse que los jugadores permanezcan en su posición. Los árbitros deberán revisar a todos los jugadores y eliminar a los jugadores que estuvieran eliminados previo la detención del juego. El dictamen de los árbitros será de suma importancia a la hora de reintegrar o eliminar a jugadores impactados antes o después de la detención.

14.04 Reinicio: Una vez que las razones de la detención del juego sean aclaradas o resueltas, todos los jugadores limpios y las banderas serán colocados en sus respectivas posiciones por los Árbitros de Campo. El árbitro de cabeza deberá reiniciar el juego acorde con los procedimientos especificados en la Regla 13. El tiempo será reiniciado desde la detención.

15. Fin Del Juego

15.01 Cese al disparo: Los Jugadores deberán dejar de disparar sus marcadoras porque:

- (1) El árbitro de cabeza diga que cesen el disparo.
- (2) Una postura exitosa de Bandera.
- (3) 7 minutos después del inicio del juego.

15.02 Inspección: Todos los jugadores limpios al final del juego deberán presentarse ante el Árbitro de campo respectivamente para la inspección, en este momento el árbitro de campo revisara e inspeccionara a todos los jugadores por impactos si es que encontrase alguno, el árbitro de cabeza será notificado y proporcionara la penalización respectiva.

15.03 Fin del Juego: Un juego será terminado solo si el arbitro de Cabeza anuncie con un grito, "Fin del Juego!!"

16. Banderas

16.01 Banderas de Equipo: Una vez que la bandera es tomada de la estación de bandera posterior al inicio del juego, no podrá ser tomada por el equipo dueño, si es sorprendido un jugador cargando su propia bandera, este será eliminado.

16.02 Cargando la Bandera: Los jugadores deberán cargar la bandera a vista de todos, no podrán intentar esconderla o disimularla en ninguna circunstancia.

16.03 Pasar La Bandera: La bandera podrá ser pasada por jugadores limpios a jugadores limpios.

16.04 Eliminación Mientras Carga la Bandera: Un jugador que cargue la bandera y sea eliminado en la posesión de esta deberá permanecer en el campo de juego, manteniendo la bandera en sus manos, visible y a la altura de los ojos, hasta que la bandera sea recuperada por otro jugador de su mismo Equipo.

17. Tomadas de Bandera

17.01 Tiempo de Llamado: Cuando un Jugador toca con su bandera su estación de bandera con la bandera del equipo contrario, el Árbitro de Bandera Inmediatamente llamara detener el tiempo y la detención del tiempo será guardada. El árbitro de Bandera revisara al jugador portador de bandera.

17.02 Re-Tomada: Si el Jugador portador de la bandera toca su estación de bandera con la bandera del equipo contrario y es sorprendido con un impacto, el Arbitro de Bandera Llamará a su contraparte para una re-tomada de bandera. La bandera de Reemplazo será colgada de inmediato en la estación de bandera.

17.03 Fin Del Juego: Si el Jugador portador de la bandera toca su estación de bandera con la bandera del equipo contrario y no es encontrado ningún impacto, la postura de bandera es exitosa y es declarado fin del juego.

18. Forfeiture o Entrega de Partidos

18.01 Forfeiture: la entrega de partidos será declarada porque:

- (1) Un equipo falle en reportarse a tiempo en la estación de cronógrafo pre-juego
- (2) Un equipo que sea descalificado de un evento.
- (3) Para cualquier juego que algún equipo se rehusó a entrar al campo de juego.
- (4) En un evento el cual los 2 equipos fallen al presentarse al partido o estén en desacuerdo con entrar al campo de juego, de los 2 equipos serán entregados los partidos.

18.02 Puntuación: Cualquier Equipo que tenga pactado un encuentro con un equipo que haya entregado el partido, recibirá 95 puntos del porcentaje total de sus partidos en la ronda. El equipo que entregue su partido recibirá 0 puntos en ese juego.

18.03 Final: Una vez que la entrega de partidos sea declarada, el partido no podrá ser re-pactado y el puntaje se mantendrá, excepto si la razón para entregar el partido fue un problema en la programación.

19. Marcado con pintura

19.01 Marcado con pintura: Un jugador será eliminado si es impactado con una esfera (paintball):

(1) Si un jugador es marcado con una paintball, y esta es disparada por una marcadora de algún jugador limpio, incluyendo a los miembros del equipo contrario como así de sus propios compañeros.

(2) Si un árbitro no ve el impacto de una esfera (paintball) disparado por un jugador limpio del equipo contrario o propio, en cualquier parte del cuerpo o equipamiento de este. El jugador será eliminado. Generalmente si la marca de la pintura es razonablemente sólida y del porte de una moneda, será considerada impacto valido. Si el árbitro es testigo de que la esfera (paintball) impacto y quebró dejando una marca de menos de una moneda, será considerado impacto valido.

(3) Un Jugador no será eliminado si es impactado por una esfera (paintball) si esta es disparada por un jugador impactado posteriormente.

(4) El arbitro podrá limpiar un impacto a un jugador en el momento que este sea inspeccionado, no es obligación del arbitro hacerlo, y el jugador si siguiera jugando marcado será solo bajo su propia responsabilidad. A menos que el árbitro haya estado presente todo el tiempo.

(5) Si un jugador esta en movimiento y es marcado por una esfera (paintball) la cual es fácilmente verificable y simultáneamente dispara e impacta a otro jugador con una esfera (paintball) y el arbitro no puede determinar cual de los dos impacto primero, los 2 quedaran eliminados.

19.02 Impactos Obvios: Los impactos obvios son aquellos que impactan, quiebran y son observables, en el cuerpo mascara o equipamiento. Los jugadores que son impactados en un lugar obvio, deberán inmediatamente levantarse y retirarse del campo de juego anunciando con un grito, "fuera!", remover su banda de brazo y dirigirse hacia la zona de eliminación (dead-box).

19.03 Impactos Obvios, pero Difícil de Determinar: Jugadores con impactos en áreas que no sea fácil de determinar, como en el arnés o Pack, deberá llamar inmediatamente a un compañero de equipo que pueda identificar el impacto. El compañero deberá responder inmediatamente y si el impacto fue logrado, deberá el jugador impactado cesar el juego. Hacer la señal de eliminado y retirarse del campo inmediatamente. Si el jugador impactado no tiene a alguno de sus compañeros cerca para pedir una revisión deberá pedir un Paint-check al árbitro de campo.

19.04 Impactos no obvios: Impactos no obvios son esos que golpean al jugador en el arnés o pack, pods o tubos. Localizados en la espalda del jugador. Los jugadores con impactos no obvios serán eliminados pero no penalizados. Jugador eliminado en cualquier parte del arnés que sea de frente a el, será considerado impacto obvio.

20. Salida Del Campo

20.01 Procedimientos: Los jugadores eliminados deberán remover su banda de brazo, colocar el protector de cañon y dirigirse directamente al área de eliminación (dead-box) mas cercana a su estación de bandera. Usando la dirección más lógica y correcta que otorgue el arbitro de campo. Los jugadores deberán mantenerse en el dead-box hasta que el tiempo concluya. Ver regla 22.03, 23.03 y 23.04.

21. Actitudes Ilegales

21.01 Seguir Jugando: Un jugador que continué jugando con conocimiento de estar impactado por una esfera (paintball), será considerado como "seguir jugando" esta sanción incluye:

- (1) Continuar disparando y ganando la posición.
- (2) continuar moviéndose a excepción de ir saliendo del campo de juego en la ruta mas lógica o en dirección al arbitro de campo.
- (3) Hablar, señalar o alguna otra forma de comunicación, estando eliminado, esta permitido el grito de "fuera!" o "eliminado!" solo una vez.
- (4) Impedir el proceso de los jugadores contrarios o del árbitro.
- (5) Obstaculizar el trabajo del árbitro a la hora de revisar al jugador.
- (6) descargar o desgasificar la marcadora y pasar instrumentos de juego dentro del campo.
- (7) Remaining in the game while making no effort to leave the field.

21.02 Freight Training (movimiento malicioso de equipo): Es cuando los jugadores utilizando a uno de ellos se lanzan juntos y el primero bunkea a algún contrario y recibe impacto, cuando los árbitros se acercan a revisarlo, el resto del equipo avanza y ataca de manera desmesurada. Los árbitros llamaran a esta jugada **Freight Training**, y a su vez cobraran "seguir jugando".

21.03 Wiping o Limpiarse: Wiping o limpiarse es el acto de remover deliberadamente un impacto de pintura obvio o no obvio y no obedecer el cobro del arbitro.

21.04 Modificaciones De Marcadoras: Los jugadores no podrán modificar las marcadoras durante el curso del juego. Con la excepción de limpiar sus cañones, Loaders, o puertos de carga. Ver regla 22.02

21.05 Interferencia de Espectadores o Público: Los espectadores o público podrán presenciar todos los encuentros pero no podrán:

- (1) Dar instrucciones a los jugadores en el campo.
- (2) Hacer comentarios de jugadas para que los jugadores sepan las posiciones de los contrarios.
- (3) Tener marcadoras en su posesión.
- (4) Interferir el juego de cualquier manera existente.
- (5) los equipos y sus soportes no podrán entregar información de los jugadores, si esto sucediera, se sancionara como si fuera "seguir jugando".

21.06 Conducta antideportiva: Los jugadores serán eliminados si son sorprendidos en una conducta antideportiva y serán sujetos a posibles sanciones, ver reglas 23.03 y 23.04. La conducta antideportiva incluirá:

- (1) Disparos deliberados a los árbitros.
- (2) Disparos excesivos a jugadores eliminados con intento de daño.
- (3) Requerir Paint-check para distraer a los árbitros para revisarse o a sus compañeros.
- (4) Abuso verbal a jugadores, espectadores y árbitros.
- (5) Tirar y azotar el equipamiento.

21.07 Comportamiento Vergonzoso, peligroso o destructivo: Jugadores y equipos que participen en algún evento reglamentado de la NPPL no podrán jamás demostrar una conducta fuera de los cánones establecidos para un evento deportivo. Durante las semanas, los jugadores no podrán: descargar sus marcadoras fuera de la zona reglamentada y sin sus mascaros o caretas, amenazar o intimidar a cualquier persona, sean jugador, árbitro o espectador, provocar altercados físicos o cualquier otra demostración de violencia, mostrar o vestir fotos ofensivas, palabras y logos. Daño intencional o destrucción de propiedad privada (incluidos hoteles), o incitar cualquier otro acto criminal, destructivo o peligroso que pueda empañar el deporte del paintball y el torneo en sí. Cualquier jugador sorprendido violando alguna de estas reglas será expulsado de toda la temporada. Ver regla 23.05

21.08 Actitud responsable de Juego: la NPPL invita a todos sus jugadores y participantes que practiquen y participen de los eventos en forma responsable. Eso implica mantener sus marcadoras seguras y lejos de los lugares establecidos para público en general. Los jugadores no podrán disparar sus marcadoras en áreas no permitidas, los jugadores cuando hablen o se refieran al deporte del Paintball deberán hacerlo de manera responsable y positiva. Los jugadores deberán obedecer y acatar las leyes locales. Los jugadores que no acaten estas reglas y normas serán sujetos a sanción. Ver regla 23.05 y su tarjeta de miembro será revocada indefinidamente.



VI. Eliminación y penaltis

22. Evaluación de Penalidades

22.01 Advertencias verbales: Los árbitros podrán dictar advertencias verbales a los jugadores en el campo de juego por las siguientes razones:

- (1) **Primera advertencia:** Esta llamada es para los jugadores que exigen paint-check o usan lenguaje inapropiado.
- (2) **Advertencia verbal:** puede ser por mantener la marcadora sin el protector de cañon en un área no segura, o mantener su marcadora fuera de su bolso de seguridad, fuera del área segura de jugadores. Ver regla 23.03.
- (3) Los jugadores se retiren del dead-box durante el juego. Ver regla 23.03

22.02 Eliminaciones: Los árbitros deberán eliminar jugadores por las siguientes razones:

- (1) **Marcado:** El jugador es impactado por una esfera (paintball)
- (2) **Fuera de cancha:** Jugador o cualquier parte de su cuerpo esta en contacto con la línea fuera de cancha (respectivamente si existe algún lienzo que marque el final del campo.)
- (3) **Ofensa secundaria:** esta se dictara si el jugador exige un paint-check equivocado o ocupa lenguaje inapropiado.
- (4) **Rendición Voluntaria:** El jugador sin haber sido impactado levanta su marcadora por encima de su cabeza, o grita "fuera!" o "eliminado", estar sin brazalete. Caminar como un jugador eliminado creando la apariencia de estarlo.
- (5) **Partida falsa:** Los jugadores que el cañon de sus marcadoras no este en contacto con la estación de bandera en el inicio del partido
- (6) **Abandonar equipamiento o uniforme:** los jugadores que abandonen su equipamiento o uniforme, (excepto squeegee, la bandera de juego, pods llenos o vacíos) en el campo de juego por mas de 7 mts.
- (7) **Presionar el bunker:** Los jugadores que sean sorprendidos alterando el bunker con la intención de conseguir ventaja, como empujando la marcadora o el cuerpo entre 2 bunker, presionando las costuras pisando o saltando encima, o moviendo el bunker fuera de su lugar estable, Serán eliminados.
- (8) **Falso Check-Out:** Los jugadores activos que se retiren del juego con un impacto no obvio.
- (9) **Dead Man Walks esta prohibido:** los jugadores que en la acción de retirarse del campo de juego lo hagan de manera sospechosa, escondiendo su banda del brazo, no avisando su eliminación, manteniendo sus marcadoras debajo de sus hombros, caminando con jugadores eliminados, volviendo al campo en una actitud agresiva, serán eliminados. Los jugadores que sean eliminados por un jugador realizando el dead man walk, serán re-insertados en el campo de juego.
- (10) Jugadores con un impacto en un lugar obvio.
- (11) **Sin Mascara:** intento fallido de ocupar mascara o careta.
- (12) **Violación de velocidad:** Disparar a más de 300fps y bajo 310fps.
FPS
- (13) Los jugadores que sean sorprendidos y observados trabajando en sus marcadoras durante el curso del juego, a excepción de que limpien sus cañones, Loaders o puertos de carga, será inmediatamente removidos del juego.

22.03 Uno-por-Uno: Las sanciones dictadas para los jugadores que sean penalizados con un 1x1, (el jugador implicado más un compañero) son las siguientes:

- (1) **Seguir Jugando:** Un jugador que continúe jugando después de recibir un impacto obvio.
- (2) **Desobediencia:** Jugador que desobedece una orden de un árbitro. (Discreción del árbitro)
- (3) **Agresión física:** Los jugadores que atenten físicamente contra otra persona dentro del campo de juego de manera hostil.
- (4) **Interferencia de espectador afiliado:** espectador que este afiliado a algún equipo y entregue información vital para un encuentro, como posiciones o estrategias.
- (5) **Herramientas:** Los jugadores que en su poder tengan herramientas dentro del campo de juego.
- (6) **Violación de velocidad:** Disparar entre 310fps y 319fps
- (7) **Falso check-out:** Los jugadores activos que se retiren del juego con un impacto no obvio
- (8) **Tácticas de Distracción:** exigir el paint-check al árbitro para distraerlo de un impacto propio o de un compañero.
- (9) **Freight training (movimiento malicioso de equipo),** aplicado a dicha infracción, ver regla 21.02

22.04 Two-for-One (Dos-por-Uno): Las sanciones dictadas para los jugadores que sean penalizados con un 2x1, (el jugador implicado más 2 compañeros) son las siguientes:

- (1) **Seguir Jugando:** El jugador continúa jugando después de recibir un impacto obvio y alterar el curso del juego.

22.05 Three-for-One (Tres-por-Uno): Las sanciones dictadas para los jugadores que sean penalizados con un 3x1, (el jugador implicado más tres compañero) son las siguientes:

- (1) **Seguir Jugando:** Jugador disparando su marcadora, después de saber y tener claro que esta eliminado también sujeto a suspensión. Ver regla 23.04 (5)
- (2) **Wiping o Limpiarse:** El jugador que deliberadamente remueva pintura en orden de evitar la eliminación.

22.06 Eliminación del Último Jugador: Si las sanciones dictadas en 1, 2 y 3-por-1 penaltis no alcanzan a ser cobradas por la cantidad de jugadores en el campo de juego, y el equipo contrario resulta favorecido con la toma y postura de bandera. El árbitro deberá dictaminar la sanción correspondiente sin favorecer ni desfavorecer al resto.

22.07 Cobros Finales: Los cobros finales durante un juego no podrán ser cambiados después del juego, excepto en extremas circunstancias donde el arbitro general se vea involucrado.

23. Suspensiones, Descalificaciones, Multas

23.01 Responsabilidad de equipo: Los equipos serán responsables por la conducta de todos y cada uno de sus jugadores en nomina, así también, de las personas que participen en el soporte, durante el evento las siguientes calificarán y aplicarán para suspensiones, descalificaciones y multas:

23.02 Suspensiones: Los jugadores podrán tener 3 juegos, 6 juegos, un evento o un año de suspensión. Las suspensiones deberán ser dictadas inmediatamente. Las suspensiones serán aplicadas para el jugador o el equipo. Si el jugador implicado en la sanción se retira del equipo, la sanción la mantendrá el equipo al cual pertenecía, y el jugador no podrá participar de otro equipo hasta que la sanción expire. Ver regla 23.07

23.03 Suspensión de tres juegos: Los jugadores serán suspendidos y causarán que su equipo juegue solo 3 partidos por las siguientes infracciones:

- (1) Tirar y arrojar equipamiento pequeño (ej. Mascara, arnés, etc.) En una actitud antideportiva.
- (2) Contacto físico durante o después del juego en el cual no resulte nadie herido. (ej. Escupir, empujar etc.)
- (3) Abuso Verbal durante o después del partido.
- (4) Disparar marcadoras sobre 319fps.
- (5) No tener el protector de cañon en una área de no uso de mascara.
- (6) No tener la marcadora guardada afuera del área segura de marcadoras.
- (7) **Reingreso ilegal:** El jugador que deje el dead-box y reingrese al campo pero no dispare ninguna esfera (paintball).

23.04 Suspensión de seis juegos Los jugadores serán suspendidos y causarán que su equipo juegue solo 6 partidos por las siguientes infracciones:

- (1) Tirar y arrojar equipamiento mediano (marcadora, sistema de aire HPA)
- (2) Contacto físico durante o después del juego en el cual alguien resulte herido (ej. Patear o golpear).
- (3) Over-Shooting disparar en sobremanera a otro jugador tratando de dañarlo.
- (4) disparar deliberadamente a los árbitros.
- (5) disparar estando en conocimiento de estar eliminado.
- (6) disparar desde el dead-box.

23.05 Suspensión de un año: Cualquier jugador o equipo que viole las reglas 21.07 será prohibido de competir en cualquier evento sancionado de la NPPL por un periodo de un año exacto desde el día de la infracción y sanción.

23.06 Marcadoras ilegales: Jugadores ofensores serán expulsados del evento y del próximo, recibiendo 0 puntos en el juego, un menos de 100 puntos y una suspensión de 6 partidos. El equipo mantendrá los puntos entregados y el equipo contrario recibirá 95 puntos mas, dependiendo de la cantidad de puntos jugados en la siguiente ronda. Ver reglas 7.01, 7.02, 7.03 y 7.05.

23.07 Descalificación mas Forfeiture (entrega de partido): Un equipo será descalificado de la LAPPL y serán entregados sus puntos de todo el torneo a su respectivo equipo contrario por la violación de las siguientes reglas:

- (1) **Jugador prohibido:** Participar con un jugador prohibido (que no aparezca en la nomina oficial, aparezca en otra nomina de equipo, tenga alguna suspensión, o otra negligencia).
- (2) **Juego Arreglado:** Dos equipos conspirados para arreglar y manejar el resultado final.
- (3) Usar ítems específicamente prohibidos ver regla 10.02.

23.08 Forfeiture. Un equipo deberá entregar sus puntos de cualquier juego y tendrán penalización por la violación de las siguientes reglas:

- (1) **Pintura Prohibida:** Cualquier jugador que sea sorprendido disparando pintura ilegal, ver regla 9.01 y 9.02.

23.09 Multas: Los jugadores deberán pagar una multa mínima de \$500 hasta un máximo de \$1000. Por incurrir en acciones en las cuales resulten penalizados, ver regla 23. el equipo y los jugadores del equipo serán penalizados y les será prohibida su entrada a cualquier competencia o torneo.



VII. Programación, puntajes y Ranking

24. Programación

24.01 Programación de Rondas preliminares: una programación completa de los juegos y partidos consistente en los equipos, campo y layout será distribuida en día previo al inicio del evento y luego será publicado en el área de registro de la LAPPL.

25. Pre-clasificación

25.01 PRE-clasificación: Los equipos serán PRE-clasificados en acuerdo al ranking de puntos ganados en algún evento oficial de LAPPL super7, los equipos serán PRE-clasificados en acuerdo de los puntos ganados durante la temporada. Si el equipo no tiene puntos en el ranking, serán PRE-clasificados en orden alfabético.

25.02 PRE-clasificación después de las rondas preliminares: La posición de los equipos al final de las rondas preliminares serán determinadas por el total de puntos adquiridos por los equipos en las rondas preliminares. Después de la ronda preliminar los equipos serán re PRE-clasificados.

26. Rondas de juego en el torneo

26.01 Ronda preliminar: Todos los equipos serán programados para jugar 8 juegos en las rondas preliminares, Todos los juegos deberán ser realizados por equipos de la misma división.

26.02 Ronda preliminar "PRO": Los equipos profesionales deberán dividirse en dos llaves de 9 equipos, basadas en los equipos que participen en el evento. Ver regla 18.01.

26.03 Cuartos de Final: Equipos en divisiones Semi Pro, D1, D2 y D3 deberán participar y calificar en cuartos de final si es que ocurre lo siguiente:

(1) Si hay menos de 8 equipos en la división no habrá rondas de cuartos de final, y los 4 mejores pasaran directamente a rondas de Semi-final.

(2) Si la división tiene menos de 24 equipos, luego los 8 equipos deberán jugar los cuartos de final, una llave de 8 deberá jugar todos contra todos. Luego los 4 mejores, avanzaran a Semi-final.

(3) Si la división tiene 24 o mas equipos, los 16 mejores avanzaran a los cuartos de final, 2 llaves de 8 y jugaran todos contra todos, y los 2 equipos con el mejor puntaje avanzaran a semi-final.

26.04 Cuartos de Final "PRO": Los 4 mejores equipos de cada llave avanzaran a jugar los cuartos de final, luego se hará una sola llave de 8 equipos, todos contra todos.

26.05 Rondas Semi-finales: Después de los cuartos de final cuatro equipos de cada división avanzaran a las semi-finales para jugar en un formato del mejor de 3.

(1) En el caso que haya solo una llave en cuartos de final, el equipo peor clasificado terminara 4º, y luego se registrá solo por puntaje.

(2) En el caso que existan 2 llaves en cuartos de final, el equipo mejor clasificado de la llave 1 jugara con el 2º mejor clasificado de la llave 2 y el mejor clasificado de la llave 2 jugara con el 2º

26.06 Ronda Final: Después de la semi-final el ganador de cada juego, jugará por el 1º, 2º lugar, y luego se pasará a jugar por el 3º y 4º lugar. Al mejor de los 3 juegos.

26.07 Equipos Hermanos: Si existen 2 equipos hermanos y están programados para jugar en contra en las rondas preliminares o cuartos de final, estos juegos serán movidos al principio de la programación de esa ronda.

27. PUNTAJES

27.01 Puntajes de juego: El puntaje de los juegos será iniciado por una base de 100 puntos y seguirá así:

(1) Jugador eliminado: Los 2 equipos serán puntuados con 3 puntos por cada jugador eliminado del equipo opuesto.

(2) Jugadores activos: Los 2 equipos serán puntuados con 1 punto por cada jugador que se mantenga activo en el campo de juego.

(3) Toma de bandera: El primer equipo que tome la bandera del equipo contrario tendrá una puntuación de 32.

(4) Postura de bandera: El primer equipo que coloque la bandera en la estación de bandera del equipo contrario tendrá 40 puntos.

27.02 Procedimientos en hoja de puntajes:

(1) La hoja de puntajes será llenada por el árbitro de cabeza en el campo de juego y exhibida a los capitanes de cada equipo

(2) La hoja de puntuación no podrá ser rayada ni alterada, es oficial.

(3) Es responsabilidad de cada capitán de equipo el revisar la hoja de puntajes al final de cada partido. Si un capitán ve algún error en la hoja, esta deberá ser llenada de nuevo.

(4) Cuando los 2 capitanes de equipo estén de acuerdo con la hoja de puntajes, deberán firmar y no se aceptará cambios posteriores, a menos que existan errores matemáticos.

(5) Si un capitán de equipo se rehúsa a firmar la hoja de puntuación a causa de un desacuerdo el árbitro general será llamado. El árbitro general con el árbitro de cabeza reunirán a los 2 capitanes, y el árbitro general decidirá cual de los dos puntajes será mantenido. Y si aun así el capitán de equipo se rehúsa a firmar, el árbitro general validará la puntuación.

(6) La hoja de puntajes deberá ser llenada en 4 copias, la original llevará los puntajes, y deberá tener un duplicado, y la mantendrá el árbitro de cabeza. Y cada capitán de equipo tendrá una copia en su poder.

(7) Los errores matemáticos deberán ser corregidos a tiempo, antes de empezar el próximo juego. Los errores matemáticos son definidos por la suma o resta de puntos y al no contar los jugadores activos de los eliminados al final de juego.

(8) Solo errores matemáticos podrán ser corregidos después que el puntaje final sea publicado.

27.03 Puntaje de temporada

(1) Durante las rondas preliminares y cuartos de final, los equipos serán rankeados, por la suma de todos los puntos, ganados en los juegos de cada ronda.

(2) Mejor de 3: En la semi-final y las rondas finales los equipos jugarán al mejor de 3, y si un equipo logra la postura de bandera se tomará esta como victoria.

27.04 Puntaje empatado: En caso de que un equipo empate con otro en los cuartos de final. Se tomara este criterio:

- (1) Competencia cabeza a cabeza: el juego mas reciente y luego el posterior.
- (2) Puntajes de rondas previas.
- (3) Todas las eliminaciones por partido hechas por cada equipo.
- (4) ranking completo de puntuaciones anuales de la LAPPL super7

27.05 Puntaje empatado al mejor de 3: Si los equipos se ven involucrados en una victoria y derrota para luego pasar a un empate, se aplicara este criterio

- (1) Los dos equipos elegirán a un jugador para que juegue un ONE-on-ONE de 2 minutos.
- (2) Si el juego ONE-on-ONE terminase empatado se elegirá a otro jugador y se continuara con el partido hasta que se decida un ganador.
- (3) Si existe empate, se podrá decidir por medio de una moneda.



IX. Exhibiciones

ASTM Standard están disponibles en www.astm.org

F1750-96 Standard Especificaciones para marcadoras

F1777-02 Standard Practica para campos de juego de paintball

F1979-04 Standard Especificaciones para el uso de paintballs en el juego llamado paintball

F2030-00 Standard Especificaciones para disco de ensamble de paintballs

F2041-00 Standard Especificaciones de advertencia de marcadoras

F2184-02 Standard Guía de instalación para net de paintball

F2271-03 Standard Especificaciones para protectores de cañon

F2272-03 Standard Especificaciones para marcadoras de paintball (modos limitados)

F2278-03 Standard Método de testeo para evaluación de red de paintball