

Offizielles Paintball – Regelwerk

(Stand 01.2002)

1.0 Allgemeine Richtlinien

Jeder Paintballspieler sollte mit seinem Auftreten dem Paintballsport nutzen und nicht schaden. Dies gilt insbesondere für seine Verhaltensweise auf dem Turniergelände.

Jeder Spieler akzeptiert mit seiner Anmeldung ohne Einwände dieses ihm vorgelegte Regelwerk und hat sich nach diesem zu richten. Sollte eine Person diesem Regelwerk zuwider handeln, hat diese die Konsequenzen zu tragen. Eigene Interpretationen der Regeln sind zu unterlassen. Sollte es gravierende Probleme bei der Auslegung der Regeln geben, ist der DPV-Regelwerkausschuß die letzte Instanz nach dem Ultimate Judge.

Spieler mit gesundheitlichen Problemen sind gehalten vor Spielantritt einen Arzt aufzusuchen.

Die Anweisungen auf dem Spielfeld werden von den Marshalls nach Möglichkeit in englischer Sprache gehalten. Spieler haben im Interesse des eigenen Teams, den Anweisungen der Marshalls Folge zu leisten. Sollte ein Marshall einen Spieler als nicht voll zurechnungsfähig einstufen (z.B. wegen überhöhten Alkoholgenusses) kann er diesen, durch den Ultimate-Judge bis auf weiteres von den Spielfeldern verweisen. Diskussionen mit den Marshalls werden während des Spieles nicht geführt. Dies kann die Disqualifikation von einem oder mehreren Spielern zur Folge haben.

Körperlicher Kontakt zu Gegenspielern oder Marshalls ist zu vermeiden.

Spiel- und Strafpunkte werden erst nach Zustimmung des Head-Marshalls oder des Ultimate-Judges vergeben.

Sollte ein Spieler ein Auftreffen von Paintballs seinerseits spüren oder sehen, ist seine erste Pflicht, sich auf gültige Markierungen hin zu überprüfen.

Unter "Aktionen" versteht man schießen, gegnerische Positionen stürmen, gegnerische Spielzüge blockieren, mit Spielern oder Marshalls kommunizieren, sich auf den Gegner zubewegen, sich zurückzuziehen, als Deckung zu dienen, Ausrüstungsgegenstände einzusammeln, u.s.w. Kurzgefasst: aktive oder passive Teilnahme am Spielgeschehen, die den Spielverlauf verändern könnte. Der Spielfluss darf nach Bekanntgabe der Neutralität, Aufgabe, Markierung oder Disqualifizierung eines Spieler durch diesen in keinerlei Weise beeinflusst werden.

Markierungen zählen auf dem gesamten Körper des Spielers, dem Markierer, den Ausrüstungsgegenständen (solange diese nicht verlassen sind), seiner Kleidung und beim Flaggenträger auch Markierungen die nach dem Flaggenriß auf der Flagge erfolgen. (= Spieler)

Spieler, die wiederholt versuchen, dieses Regelwerk zu umgehen, können vom gesamten Spielgeschehen ausgeschlossen werden.

2.0. Das Team & die Spieler

Ein Team darf die angesetzte Anzahl an Spielern plus drei Ersatzspieler zum Turnier anmelden.

Die endgültige Spielerliste muss spätestens 24 Stunden vor dem Teamcaptainsmeeting beim Veranstalter schriftlich eingegangen sein. Diese Aufstellung des Teams wird bis zum Ende des Turniers beibehalten. Ein Austauschen der Spieler unter den Teams ist dann nicht mehr gestattet.

Sollte bei Turnierbeginn dennoch ein Team durch widrige Umstände zu wenig Spieler aufweisen, darf es von anderen Teams und mit deren Einverständnis deren offizielle Ersatzspieler verwenden, die dann für die gesamte Dauer des Turniers bei der neuen Teamaufstellung bleiben müssen und somit dem ursprünglichen Team nicht mehr zur Verfügung stehen. Dieses Vorgehen ist gegenüber dem Veranstalter oder Ultimate Judge meldepflichtig.

Teams ist es nicht gestattet sich doppelt anzumelden. Spieler dürfen somit auch nicht auf mehreren Teamlisten geführt werden.

Spieler, die das 18.Lebensjahr vollendet haben, dürfen sich am Paintballsport ohne rechtliche Einschränkungen beteiligen. Jugendliche zwischen dem 14. und 18.Lebensjahr müssen hierzu eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorlegen.

Sollte sich aus dem jeweiligen Landesgesetz etwas anders ergeben ist diesem zu folgen.

3.0. Das Teamcaptainsmeeting

Ort und Zeitpunkt des Teamcaptainsmeeting wird den Teams spätestens eine Woche vor Turnierbeginn vom Veranstalter bekanntgegeben. Das Teamcaptainsmeeting wird vom Veranstalter (oder dessen Vertreter) und dem Ultimate-Judge geleitet und durchgeführt.

Jedes Team sollte in eigenem Interesse mindestens von einem Mitglied vertreten werden. Die Teilnahme ist jedoch auf maximal 2 Personen pro Team beschränkt.

Das Teamcaptainsmeeting dient dazu, die Teams nochmals auf das auf dem Turnier gespielte Regelwerk hinzuweisen und über alle turnierspezifischen Änderungen zu informieren.

Die Vertreter der Teams haben sich so zu verhalten, dass das Teamcaptainsmeeting nicht gestört wird.

Sofern in Hinsicht auf den Turnierverlauf noch Unklarheiten von Seiten der Teams bestehen, sollten diese jetzt vorgebracht werden.

4.0. Die Sicherheitszone (Safety Zone)

Diese Zone dient dem Zweck, den Teams einen den Spielfeldern nahegelegenen Raum zu geben, in welchem sie sich auf die jeweiligen Spiele vorbereiten können.

4.1. Verhalten in der Safety Zone

Sämtliche Personen, die sich in der vom Veranstalter gekennzeichneten Safety Zone aufhalten, haben sich so zu verhalten, dass eine andere Person in keiner Weise gefährdet oder belästigt wird.

Markierer müssen durch einen Laufstopfen (Barrelplug) gesichert sein.

Markierer dürfen nur zum Zwecke einer Reparatur ausgelöst werden (nicht IPPA / NPPL / EPSF !). Diese haben dann folgende Merkmale aufzuweisen :

der Lauf und der Hopper dürfen nicht am Markierer angebracht sein und es darf sich kein Paintball im Markierer befinden und der Knall ist durch einen Gegenstand (z.B. einen Lappen) zu dämpfen. Ein kontinuierliches Auslösen von Schüssen ist dennoch zu unterlassen.

Teams, welche sich während des Turniers in der Safety Zone niederlassen, haben sich so zu verteilen, dass sie nicht übertrieben viel Platz in Anspruch nehmen.

5.0. Spielerkleidung & Sicherheitskleidung

5.1. Kleidung allgemein

Der Head-Marshall hat auf dem Spielfeld jederzeit das Recht Kleidungsstücke und Sicherheitskleidung der Spieler auf Regelwidrigkeiten hin zu überprüfen. Grundlegend ist zu beachten, dass durch die Kleidung ein Aufplatzen der Paintballs nicht verhindert werden darf. Der Head-Marshall entscheidet nach eigenem Ermessen, ob er die fragwürdigen Kleidungsstücke zulässt.

Tarnkleidung (die z.B. vom Militär oder von Jägern getragen wird) ist im Paintballsport verboten. Sollte dennoch ein Spieler oder gar ein ganzes Team in solcher Kleidung auftreten, wird der Veranstalter zusammen mit dem Ultimate-Judge darüber entscheiden wie zu verfahren ist.

Im Falle eines Nichtzustandekommens einer "No Camo"-Lösung führt dies zur Disqualifikation des oder der jeweiligen Spieler.

Das Tragen von Kleidungsstücken, die aus stark absorbierenden (z.B. Flies) oder farbabweisenden Materialien (z.B. Gummi) bestehen ist nicht erlaubt. Es ist keine Kleidung erlaubt, die das Erkennen von Markierungen verhindert. Nach Möglichkeit sollten lange Hosen und langärmelige Trikots getragen werden.

Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, dass seine Kleidung zu Beginn jedes Spieles frei von eindeutigen Markierungen ist. Dies könnte sonst während des Spieles zu Verwirrung der Marshalls führen und sich ggf. zu Lasten des Spielers auswirken.

Das offizielle Marshalltrikot welches u.a. aus dem Eishockey bekannt ist, besteht aus mehreren vertikalen, ca. 6 cm breiten, abwechselnd schwarzen und weißen Streifen.

Das Spielen mit oben erwähnter marshall-ähnlicher Kleidung ist verboten.

In diesem Regelwerk nicht aufgeführten Kleidungsstücke bedürfen der Zustimmung des Ultimate-Judge.

5.2. Kopf & Hals

Spielern ist es erlaubt, eine Kopfbedeckung (z.B. eine Mütze) zu tragen.

Jede Person auf dem Spielfeld oder in einem anderen Schußbereich muß eine anerkannte, für den Paintballsport bestimmte Schutzmaske mit integriertem Mundschutz in funktionsfähigem Zustand tragen. Das Abziehen der Maske in einem der Schußbereiche wird nach Regelpunkt 21.8. bestraft. Veränderungen an Masken, die den Verdacht begründen, dass die geforderten Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten werden können (insbesondere die Möglichkeit von direkten Gesichtstreffern) sind nicht erlaubt.

Die Schutzmaske darf jederzeit von Marshalls auf Sicherheit hin geprüft werden. Sollte die Schutzmaske die Sicherheitsüberprüfung nicht bestehen, ist es Aufgabe des Spielers sofort für Ersatz zu sorgen.

Die Sicherheitsprüfung besteht darin, dass aus ca. 20 cm Entfernung 3 Paintballs mit der auf dem Turnier höchst zulässigen Geschwindigkeit (BRD ca. 210 fps, Teile des europäischen Auslands ca. 300 fps) auf das Glas geschossen werden. Dieser Test gilt als bestanden, wenn die Schutzmaske nach diesem Test keine Mängel aufweist.

Aus Sicherheitsgründen ist jedem Spieler das Tragen eines im Paintballsport üblichen Hals- bzw. Nacken- und Ohrenschutzes gestattet.

5.3. Oberkörper, Arme & Hände

Jeder Spieler darf maximal zwei Schichten Kleidung tragen.

Für weibliche Spielerinnen wird zudem für den Brustbereich eine Sicherheitspanzerung zugelassen, die dem Zweck der Verletzungsminderung dienen soll (z.B. Eishockeypanzer). Diese Sicherheitsmaßnahme darf jedoch das Aufplatzen der Paintballs nicht verhindern. Der Head-Marshall oder Ultimate-Judge wird bei Grenzfällen eine endgültige Entscheidung treffen.

Übergroße Spielertrikots, sowie Spielertrikots mit an den Seiten angebrachten Schlitzern, die dazu benutzt werden könnten Markierungen zu vermeiden sind nicht erlaubt. Nach Möglichkeit sollte das Spielertrikot eine dem Spieler angemessene Größe haben. Sollte dies nicht der Fall sein, wird bei der Kleidungskontrolle des betroffenen Spielers mit Zuhilfenahme von Klebebändern versucht diesen Zustand zu erreichen. Ob dieses Verfahren notwendig ist entscheidet der Head-Marshall. Der somit verwarnte Spieler muß daraufhin selbst für Abhilfe sorgen. Ein Spieler, der dies nicht beachtet, kann für das folgende Spiel disqualifiziert werden.

Aus Sicherheitsgründen ist es den Spielern gestattet, Ellenbogenschützer über der Spielerkleidung zu tragen. Ein Paar Vollfinger- oder Halbfingerhandschuhe sind zugelassen.

5.4. Unterkörper, Knie & Schuhwerk

Jedem Spieler ist es gestattet, eine kurze (z.B. Radlerhosen) und eine lange Hose zu tragen. Zudem sollten die Spieler einen ordnungsgemäß angebrachten Tiefschutz tragen. Für übergroße Hosen gilt das gleiche wie für übergroße Spielertrikots.

Aus Sicherheitsgründen ist es den Spielern gestattet, Knie- und Schienenbeinschoner über der Spielerkleidung zu tragen

Das Schuhwerk der Spieler darf im Falle eines Zusammenstoßes mit einem anderen Spieler oder Marshall an diesem keine schweren Verletzungen verursachen können (z.B. durch Spikes, abgelaufene Schraubstollen, usw.).

6.0. Der Markierer

Markierer müssen vor und nach einem Spiel mit einem Barrelplug vor versehentlichem Entladen gesichert sein.

Jedem Spieler ist es gestattet einen einzigen Markierer mit in das Spiel zu nehmen. Am Markierer darf pro Spiel maximal ein Lauf angebracht sein.

Auf den Lauf extra aufgesetzte Schalldämpfer sind nicht erlaubt.

Hopper dürfen durch sogenannte Quirls (z.Bsp. VL 2000, VL Revolution, Autofeeder) und sogenannte Air Assists (z.Zt. Angel, Shocker) unterstützt werden.

Der Druckbehälter muß mit CO₂, N₂, Druckluft oder einem anderen Gas oder Gasgemisch, welches den im Paintballsport allgemein bekannten Sicherheitsbestimmungen entspricht (rechtzeitige Abklärung wird empfohlen), gefüllt sein.

Es werden nur Markierer auf dem Spielfeld zugelassen bei denen gewährleistet ist, dass der Spieler beim einmaligen Betätigen des Abzuges nur einen Gasausstoß bewirkt und somit auch nur einen Paintball auslöst. Eine Umstellung von Einzelschuss auf Mehrfachschuss darf während eines Spieles nicht möglich sein (z.B. Doubletrigger). Sogenannte Turbo-Boards sind erlaubt, solange sich bei einer einfachen ersten Abzugsbetätigung nur ein Schuß löst und ihre maximale Schußfolge auf maximal 9 Bälle pro Sekunde justiert ist. Den Marshalls ist es erlaubt eine diesbezügliche Überprüfung vorzunehmen. Sollte sich dabei herausstellen, dass das Turbo-Board mit einer Kadenz von über 9 Bällen pro Sekunde eingestellt ist, erfolgt eine Disqualifizierung des entsprechenden Spielers für den gesamten Spieltag.

Vollautomatische Markierer sind nicht erlaubt.

Es muß gewährleistet sein, dass das Verstellen der Geschwindigkeit am Markierer während des Spiels nicht möglich ist (z.B. beim Markierermodell "Automag" durch eine sog. "Tournamentcap"). Wattierungen jeder Art sind am Markierer und an direkt angebrachten Zubehörteilen verboten. Als einziges ist ein Flaschencover erlaubt.

7.0. Ausrüstungsgegenstände

Als Ausrüstungsgegenstände gelten sämtliche Zubehörteile, die weder zur Kleidung gehören, noch direkt am Markierer angebracht sind, jedoch weder der Markierer selbst noch das Battlepack noch die Schutzmaske.

Es ist erlaubt, eine unbegrenzte Anzahl an Tragetaschen und Pots mit in das Spiel zu nehmen, sofern gewährleistet ist, dass die Tragetaschen nicht als Polster mißbraucht werden. Das Battlepack muß über dem Spielertrikot getragen werden. Es sind keine sogenannten Neoprenbattlepacks erlaubt.

Laufputzer (z.B. Squeegies) und ein Taschentuch sind erlaubt. Jedoch darf dieses Taschentuch nicht die Spieler oder Marshalls verwirren (z.B. als Flagge oder als Armband).

Sonstige hier nicht aufgeführte Ausrüstungsgegenstände sind verboten. Möchte ein Spieler dennoch einen anderen Ausrüstungsgegenstand mit sich führen, welcher hier nicht erwähnt wurde, hat dieser den Head-Marshall um Erlaubnis zu fragen.

7.1 Paintballs

Im Falle einer Paintballabnahmepflicht seitens des Veranstalters werden nur Spieler auf das Spielfeld zugelassen, die diese Anweisung befolgen. Spieler oder Teams, welche nicht genehmigte Paintballs benutzen, können vom gesamten Turnier disqualifiziert werden.

Sollten während eines Spieles Markierungen durch nicht genehmigte Paintballs erfolgen, gelten diese Markierungen zunächst als erfolgt. Nach Spielende wird dann, nach erfolgreicher Untersuchung des Falles, die maximal erreichbare Punktzahl im Spiel dem Team gutgeschrieben, welches die genehmigten Paintballs verwendet hat. Bei ergebnisloser Untersuchung des Falles erhalten die beteiligten Teams die erzielten Spiel- und Strafpunkte.

Teams, die nicht-genehmigte Paintballs nachweislich verwendet haben, bekommen für das betroffene Spiel maximal 0 Spielpunkte.

Die Paintballs dürfen in Ihrer Beschaffenheit nicht verändert werden (z.B. gefrorene Paintballs). Es dürfen so viele Paintballs mit auf das Spielfeld genommen werden, wie jeder einzelne Spieler auf einmal aus eigener Kraft tragen kann.

7.2 Armbänder

Jeder Spieler beider Teams bekommt zur Kennzeichnung je ein gut sichtbares Armband. Das Armband entscheidet unter anderen über den Status des Spielers. Spieler ohne Armband gelten grundsätzlich als markiert. Im Falle des unabsichtlichen Verlieren des Armbandes sollte sich der Spieler unmittelbar nach dessen Verlust an einen Marshall wenden, um der Disqualifikation wegen Fehlens des Armbandes zu entgehen.

8.0. Die Chrony-Station

Es wird eine Chrony-Station errichtet, in welcher die Spieler die Möglichkeit haben ihre Markierer auf die angesetzte maximale Mündungsgeschwindigkeit einzustellen. Es empfiehlt sich nicht, an das auf dem Turnier herrschende Limit zu gehen, da zwischen den Geschwindigkeitsmessgeräten (Chronys) Toleranzen herrschen. Diese gehen zu Lasten der Spieler.

8.1. Verhalten in der Chrony-Station

Ein Aufenthalt in dieser Zone ist nur mit Schutzmaske erlaubt.

Der Barrelplug ist nur zum Zwecke der Geschwindigkeitseinstellung bzw. -messung vom Lauf zu entfernen. Das Schießen ist nur in den dafür vorgesehen Bereich der Chrony-Station gestattet.

Sollte die Funktion oder Bedienung der Geschwindigkeitsmessgeräte Probleme bereiten, ist ein Marshall beizuziehen.

9.0. Die Turnierspiele

9.1. Central Flag

Ziel des Spieles ist es, eine nach Möglichkeit an einem zentralen Punkt des Spielfeldes angebrachte Flagge, vor der gegnerischen Mannschaft vom Flaggenpunkt (Flaggenstation) zu entfernen (erster Flaggenriß) und in die gegnerische Startposition (Base) zu bringen (Flagge legen).

9.2. Capture the Flag

Ziel des Spieles ist es, die sich in der Startposition (Flaggenstation/Base) der gegnerischen Mannschaft befindliche Flagge zu entfernen, bevor der Gegner seinerseits die wiederum gegnerische Flagge (also die eigene) reißt (erster Flaggenriß) und in die eigene Startposition zurück zu bringen. (Flagge legen).

9.3. Spielpunktesystem beider Spielvarianten

für jeden erfolgreich markierten Gegenspieler:5Punkte

für jeden nichterschienenen Gegenspieler:5Punkte

für jeden aufgebenden oder disqualifizierten Gegenspieler:5Punkte

für jeden nichterschienenen Mitspieler:-1Punkt

für jeden aufgebenden oder disqualifizierten Mitspieler:-1Punkt

für jeden markierten Mitspieler:-1Punkt

für den ersten erfolgreichen Flaggenriß:25Punkte

für den Besitz der gegn. Flagge am Spielende ohne diese gelegt zu haben:10Punkte

für erfolgreiches Flagge legen:50Punkte

für eine nicht zum Spielbeginn angetretene gegnerische Mannschaft:maximale Punktzahl

Punkte für den ersten Flaggenriß oder für das Legen der Flagge werden nur der Mannschaft gutgeschrieben, welche dies zuerst erreicht. Die Vergabe dieser Punkte ist nicht voneinander abhängig und erfolgt pro Spiel einmalig.

Die maximal erreichbaren Spielpunkte bei einem 5-Mann-Turnier beträgt pro Team/Spiel 100 Punkte

Strafpunkte zählen als Minuspunkte und werden von erreichten Spielpunkten abgezogen. Sollten keine Spielpunkte oder weniger Spielpunkte als Strafpunkte erreicht worden sein, so kann sich als Gesamtpunktzahl ein negatives Ergebnis ergeben.

9.4. Die Spielzeiten

Die Spielzeiten sind je nach Anzahl der angesetzten Spieler und Spielfeldbeschaffenheit unterschiedlich. Der Veranstalter wird den Teams die angesetzte Spielzeit spätestens während des Teamcaptainsmeetings mitteilen.

9.5. Die Spielsignale

einmal pfeifen und "Game On"=====>Spielbeginn
zweimal pfeifen und "Freeze"=====>Spielunterbrechung
dreimal pfeifen und "Field x Game Over"=====>Spielende

9.5.1. Der Spielbeginn

Allein der Head-, oder Base-Marshall gibt das Startsignal. Der Head-Marshall wird, nachdem die Base-Marshalls ihre Bereitschaft signalisiert haben, eine "10 seconds"-Warnung geben. Danach erfolgt ohne weitere Vorwarnung das Startsignal und das Spiel beginnt.

9.5.2. Die Spielunterbrechung

Allein der Head- oder die Base-Marshalls geben das Signal zur Spielunterbrechung. In so einem Fall haben die Spieler sämtliche Aktionen bis auf weiteres einzustellen. Nach Klärung der Situation werden die Marshalls dementsprechende Anweisungen geben.

9.5.3. Das Spielende

Allein der Head-, oder ein Base-Marshall gibt das Signal zum Spielende.

Ein Spiel wird im Falle, dass :

alle Spieler erfolgreich markiert wurden, oder
der letzte Spieler disqualifiziert wurde, oder
der letzte Spieler aufgegeben hat, oder
die Flagge erfolgreich gelegt wurde, oder
die angesetzte Spielzeit abgelaufen ist, oder
der Head-Marshall entsprechende Anweisung gibt,
beendet.

Danach haben die Spieler sämtliche Aktionen einzustellen. Das Sichern des Markierers durch einen Barrelplug ist Pflicht. Jeder Spieler begibt sich dann zum nächstgelegenen Marshall um sich einer Überprüfung zu unterziehen. Danach verläßt er das Spielfeld zügig in Richtung Chrony-Zone.

9.6. Spielsystem-Vorschlag

Bei einem Turnier mit ca. 16 Teams :

Samstag : 2 ausgeloste Divisionen à 8 Teams - wobei in der jeweiligen Division jeder gegen jeden spielt (round robin). Danach steigen die ersten vier jeder Division in die Profesiondivision (PRO) auf und Platz 5 bis 8 in die Amateurddivision (AM).

Sonntag : Pro- und Amateurddivision spielen jeweils in ihrer Division jeder gegen jeden. Die Endtabelle ergibt sich am Turnierende anhand der erreichten Spielpunkte und indem die AM-Division hinter die PRO-Division gesetzt wird.

Bei Punktegleichstand wird in jeder Division über die "Tiebreaks" eine Entscheidung gefällt.

10.0. Spielaufwurf der Teams

Im Normalfall werden die Teams ca. 5 bis 10 Minuten vor Spielbeginn aufgerufen sich in die Wartezone des jeweiligen Spielfeldes zu begeben. Vor Verlassen der Safety Zone haben die Spieler die Schutzmasken aufzusetzen. Es ist darauf zu achten, dass das Team geschlossen bei der Wartezone eintrifft.

10.1. No Show

Unter "No Show" versteht man das Nichtantreten eines Teams zum Spielbeginn. Sollte sich der Spielplan an einen zeitlich festgelegten Rahmen halten, so kann ein "No Show" drei Minuten nach Ablauf der vorher festgesetzten Spielanfangszeit verhängt werden.

Sollte sich der Spielplan generell verzögert haben, oder ist der Ablauf nur anhand der aufeinanderfolgenden Spiele bestimmt, jedoch nicht zeitlich fixiert, so erhöht sich die geduldete Wartezeit auf 5 Minuten.

Bei wiederholtem und verschuldetem Zuspätkommens eines Teams kann die Wartezeit nach vorheriger

Ankündigung durch die Marshalls gegenüber einem Spieler des entsprechenden Teams auf drei Minuten reduziert werden. Bei einem "No Show" bekommt die erschienene gegnerische Mannschaft die maximal erreichbare Punktzahl (Max) angerechnet.

Der Ultimate Judge hat das Recht, im dem Falle, dass das Nichtantreten eines Teams nicht selbstverschuldet ist, das oder die Spiele zeitlich am gleichen Turniertag zu verschieben.

11.0. Die Wartezone

Diese Wartezone wird überwiegend aus organisatorischen Gründen eingerichtet. Diese befindet sich im optimalen Fall einige Meter vor der Chrony-Zone des jeweiligen Spielfeldes. Hier haben die Spieler u.a. die letzte Möglichkeit sich zu vergewissern, ob sie z.B. diesem Regelwerk entsprechend gekleidet sind oder ob sie unzulässige Gegenstände in ihren Taschen vergessen haben. Zudem erfolgt hier die Seitenauswahl unter der Leitung eines Marshalls.

11.1. Seitenwahl

Sollte die Wahl der Start-Zone (Base) nicht durch den Turniermodus "Hin- und Rückspiel" beschränkt sein und können sich die Teams über die Verteilung der beiden Zonen nicht einigen, so entscheidet das Los über die jeweilige Startseite. Hierzu wird eine Münze hochgeworfen und auf den Boden fallen gelassen. Vorher wird ein Spieler aufgefordert seine Wahl (Kopf oder Zahl) zu treffen. Sollte der Spieler das Symbol gewählt haben, welches nicht auf den Boden zeigt, darf er sich die Startseite seines Teams aussuchen.

11.2. Verhalten in der Wartezone

Die Spieler stellen sich hier, im Falle dass nummerierte Spielerausweise verteilt worden sind numerisch fortlaufend, auf. Nachdem die Spieler diese Zone betreten haben, dürfen sie diese nur verlassen, wenn sie das Einverständnis des zuständigen Marshalls eingeholt haben. Die Spieler gelangen von hier aus, nach Anweisungen der Marshalls, in die Chrony-Zone.

12.0. Die Chrony-Zone

Diese nahe des jeweiligen Spielfeldes befindliche Zone wird überwiegend aus Sicherheitsgründen eingerichtet. Hier wird u.U. der Markierer jedes einzelnen Spielers durch den Chrony-Marshall auf Einhaltung der Sicherheits- und Geschwindigkeitsbestimmungen überprüft. Zudem erklärt der Spieler mit dem Betreten dieser Zone, dass er und sein Markierer die Bestimmungen dieses Regelwerks erfüllen. Inwieweit die ganze Pre-Chrony-Prozedur angewendet wird obliegt im Ermessen des Turnierorganisators. Er wird dies dem Teams spätestens auf dem Teamcaptainsmeeting mitteilen.

12.1. Verhalten in der Chrony-Zone

Nur der vom Chrony-Marshall aufgerufene Spieler begibt sich in die Chrony-Zone. Sollte sich dieser Spieler zum Zeitpunkt seines Aufrufes nicht in der Wartezone aufhalten, hat er als letzte Möglichkeit die Chance sich vor dem Aufruf des letzten Teamkameraden dorthin zu begeben. Gelingt dies dem Spieler nicht, wird er für das folgende Spiel als nicht erschienen gewertet (Verwarnung möglich).

Der aufgerufene Spieler übergibt dem Chrony-Marshall seinen Markierer, der dann unter Aufsicht des Spielers die Sicherheits- und Geschwindigkeitsüberprüfung durchführen wird. Nach Beendigung dieser gibt der Chrony-Marshall den Spieler frei, der sich dann direkt und unverzüglich in die Kontrollzone begibt.

12.2. Die Sicherheitsüberprüfung

Der Chrony-Marshall wird hier alle notwendigen Kontrollen am Markierer und Treibmittelbehälter durchführen um die Sicherheit (im Sinne des Paintballsports) auf dem Spielfeld zu gewährleisten. Um Zeit zu sparen, sollte der Markierer im optimalen Schußzustand jedoch mit angebrachten Barrelplug übergeben werden.

12.2.1. Die Sicherheitsbestimmungen

Diese sind erfüllt, wenn der Markierer in seiner Beschaffenheit und während seiner Benutzung keine Personen gefährdet.

12.3. Die Geschwindigkeitsmessung (Chronen)

Bevor mit der Geschwindigkeitsmessung begonnen wird, werden alle Druckbehälter, Expansionssysteme und alle anderen Teile, die die Geschwindigkeit des austretenden Paintballs verändern könnten, soweit ohne Werkzeug möglich, auf maximale Geschwindigkeit eingestellt.

Dann wird nach Ermessen des Chrony-Marshalls eine Anzahl an "free shots" (im Normalfall 1 bis 3 Schüsse) am

Chrony vorbeigeschossen. Danach wird er mit der Messung beginnen. Diese beinhaltet, dass die folgenden drei Paintballs waagrecht, in relativ kurzen Zeitabständen über den Chrony geschossen und die jeweiligen Geschwindigkeiten notiert werden.

Der Durchschnitt der ersten drei aufeinanderfolgenden, gemessenen Schüssen ist maßgebend.

$((\text{Messung Paintball 1} + \text{Messung Paintball 2} + \text{Messung Paintball 3}) / 3)$

Dieser darf nicht über der beim Turnier festgelegten Höchstgeschwindigkeitsgrenze liegen,

- auf deutschen Boden gesetzliche Höchstgrenze 210 fps -

wobei keiner der gemessenen Schüsse eine Abweichung von mehr als 10 fps über der festgesetzten Grenze haben darf.

Es obliegt im Ermessen des Chrony-Marshall, beim Auftreten von Unregelmäßigkeiten den Test einmal zu wiederholen.

Jedem Team ist es pro Spiel gestattet, einen Ersatzmarkierer in dem Falle einzusetzen, in dem einer der Primärmarkierer entweder bei der Sicherheitsüberprüfung oder bei der Geschwindigkeitsmessung scheitert.

Scheitert der Markierer an der Überprüfung, obliegt es dem Spieler, das Spielfeld ohne Markierer zu betreten, oder von vornherein aufzugeben.

Grundsätzlich gilt :

Der Chrony-Marshall entscheidet begründet, ob er einen Markierer auf das Spielfeld zulässt oder nicht.

Nach erfolgreichem Einchronen ist es den Spielern bis zum Ende des Auschronens nicht mehr gestattet die Geschwindigkeit eines Markierers zu verstellen. Weiterhin ist das Auf- oder Zudrehen von Ventilen, das An- oder Ausschalten" von OnOffs (jeglicher Art) oder das "Bleeden" außer zur Instandsetzung nicht gestattet. Zuwiderhandlungen werden mit 50 Strafpunkten geahndet.

13.0. Die Kontrollzone

Dieser nach der Chrony-Zone eingerichtete Bereich dient zur Überprüfung der Spieler, ob deren Bekleidung und mitgeführte Gegenstände diesem Regelwerk entsprechen. Die Überprüfung erfolgt visuell und mittels abtasten.

13.1. Verhalten in der Kontrollzone

Es befinden sich immer nur die vom Chrony-Marshall zum Spiel freigegebenen Spieler in dieser Zone. Die Marshalls können u.a. Sicherheitsüberprüfungen an Masken und sonstigem Material durchführen. Spieler die hier regelwidrige Ausrüstungsgegenstände oder Bekleidung besitzen, werden für das darauffolgende Spiel disqualifiziert (Verwarnung möglich).

Nach bestandener Kontrolle und Anbringen des Armbandes gibt der Marshall den Spieler frei, der sich dann unverzüglich und ohne Umwege zum jeweiligen Base-Marshall begibt. Nach Eintreffen des letzten zugelassenen Spielers begibt sich der Base-Marshall mit dem ihm zugeteilten Team in die zuvor ausgeloste Startposition (Base).

Grundsätzlich gilt :

Der Head-Marshall entscheidet begründend, ob er einen Spieler auf das Spielfeld zulässt oder nicht.

14.0. Das Spielfeld

Das Spielfeld wird z.B. durch ein Trassierband in seiner Größe gekennzeichnet. Die Startzonen sind zusätzlich abgegrenzt. Bei dem Turnierspiel "Central flag" ist zudem die zentrale Flaggstation gesondert ersichtlich. Die Spieler haben vor dem Turnierbeginn die Möglichkeit, die verschiedenen Spielfelder zu erforschen und zu begehen. Eine Veränderung der Spielfelder in jeglicher Form seitens der Spieler oder Besucher ist verboten.

15.0. Die Start-Zone (Base)

Diese Zonen dienen einer genauen Definierung der Anfangspositionen der Teams bei Spielbeginn. Es befinden sich immer zwei dieser Zonen auf einem Spielfeld, die durch beispielsweise Trassierbänder in ihrer Größe gekennzeichnet sind. Bei dem Turnierspiel "Capture the Flag" dienen diese zudem als Flaggenstationen. Die aus der Kontrollzone freigegebenen Spieler gelangen unter Führung eines Base-Marshalls zur ausgelosten Base.

15.1. Auf dem Weg zur Base

Sind alle zugelassenen Spieler eines Teams bei den Base-Marshalls eingetroffen, haben diese dessen Anweisungen zu folgen. Eine Erforschung und Begehung des Spielfeldes ist zu diesem Zeitpunkt nicht mehr gestattet. Der Weg führt dann direkt und zügig von der Kontrollzone zur Base.

15.2. Verhalten in der Base

Der Aufenthalt in der Base ist bis zum Startsignal des Head-Marshalls für die zugelassenen Spieler zwingend. Sollte sich ein Spieler zum Zeitpunkt des Startsignales nicht innerhalb seiner definierten Base befinden, wird dieser disqualifiziert und hat somit das Spielfeld zu verlassen.

Wird von Spielern ein Frühstart verursacht, hat der Base-Marshall die Möglichkeit das Spiel zu unterbrechen und einen erneuten Spielbeginn beim Head-Marshall zu beantragen (ob dieses Verfahren notwendig ist, entscheidet der Base-Marshall) oder den verursachenden Spieler gleich zu disqualifizieren. Sollte erneut ein Frühstart durch dasselbe Team verursacht werden, wird der verursachende Spieler, ohne dass das Spiel erneut unterbrochen wird, zwingend disqualifiziert.

Bei Spielbeginn dürfen die Spieler die Base verlassen.

Bei Sup' Air Ball-, und Hyperball-Turnieren ist dies sogar Pflicht. Ein weiterer Aufenthalt, Durchlaufen oder Schießen aus der Startposition eines Sup' Air Ball-, oder Hyperball-Feld ist nicht erlaubt. Spieler, die dies nicht beachten werden disqualifiziert. Andere Vorgehensweisen des Veranstalters sind unter der Voraussetzung möglich, dass diese auf dem Teamcaptainsmeeting bekanntgegeben worden sind.

16.0. Markierungen

Der Markierer muß so gestaltet sein, dass die diesen durch den Lauf verlassenen Paintballs eine relativ konstante Anfangsgeschwindigkeit haben. Das Aufsammeln und in diesem Zusammenhang Werfen oder verschießen von auf dem Boden liegenden Paintballs ist nicht gestattet.

Eine gültige Markierung kann auf zweierlei Weisen zustande kommen:

Eine direkte Markierung findet dann statt, wenn ein von einem aktiven Spieler abgeschossener im Flug befindlicher, intakter Paintball einen Spieler berührt und dann an diesem Farbreste - egal welcher Größe - hinterläßt.

Eine indirekte Markierung findet dann statt, wenn ein bereits an einem anderen Gegenstand zerplatzter Paintball einen Spieler färbt, so dass ein zusammenhängender Bereich an Farbe mit einen Durchmesser von circa 2 cm (die Größe eines 1 DM Stückes) erreicht wird.

Es ist ratsam bei einer indirekten Markierung (z.B. durch draufknien) jegliche Aktionen einzustellen und sofort einen Marshall auf den Sachverhalt aufmerksam zu machen. Der Marshall entscheidet dann in eigenem Ermessen über den weiteren Status des Spielers.

Beim Erhalt einer gültigen Markierung ist die Pflicht eines jeden Spielers sich sofort selbst aus dem Spiel zu rufen.

17.0. Spielerstatus

Es kann bis zu fünf verschiedene Spielersorten während eines Spieles geben :

- aktive Spieler
- neutrale Spieler
- markierte Spieler
- aufgebende Spieler
- disqualifizierte Spieler

17.1. Der aktive Spieler

Diese Spieler sind in vollem Umfang am Spielgeschehen beteiligt. Sie dürfen sämtliche zugelassen Aktionen durchführen, bzw. dürfen gegen diese sämtliche zugelassen Aktionen durchgeführt werden.

17.2. Der neutrale Spieler

Diese Spieler sind durch Marshalls als neutral ausgerufen worden. Sie dürfen für die Dauer der Neutralität keine Aktionen durchführen. Auch gegen diese Spieler dürfen keinerlei Aktionen durchgeführt werden. Sollte dies dennoch geschehen, werden die Marshalls nach Möglichkeit für Abhilfe sorgen.

17.3. Der markierte Spieler

Als markiert zählen sämtliche Spieler, die während eines Spieles :

eine gültige Markierung aufweisen, oder
durch einen Marshall als markiert erklärt worden sind.

17.3.1 Verhalten von markierten Spieler

Nach Erhalt oder Bekanntgabe der Markierung muß sofort ein Barrelplug in den Lauf gesteckt werden. Ferner muß der Spieler, ohne den Spielfluß zu stören, mit einer Hand auf dem Kopf das Spielfeld direkt, schnell und auf dem kürzesten Wege verlassen und unverzüglich die sogenannte "Out Zone" aufsuchen. Markierte Spieler dürfen keine Aktionen mehr durchführen.

17.4. Der aufgebende Spieler

Als aufgebend zählen sämtliche Spieler, die während eines Spieles :

sich selbst aus dem Spiel gerufen haben (z.B. durch ein lautes " Out" oder "Hit"), oder
eine Hand oder den Markierer über Kopfhöhe halten
Diese Spieler haben sich sofort nach Bekanntgabe der Aufgabe wie markierte Spieler (17.3.1.) zu verhalten

17.5. Der disqualifizierte Spieler

Für das laufende Spiel als disqualifiziert zählen sämtliche Spieler, die während dieses Spieles :

durch eine "X for one" Strafe (siehe 21.0.) aus dem Spiel gerufen werden, oder
eine der unter "21.0 Strafen während des Spieles" aufgeführten Aktionen ausüben, oder
die Feldbegrenzung überschritten haben (diese gilt als überschritten, sobald der Spieler den dahinter liegenden Boden berührt), oder
die Feldbegrenzung absichtlich verändern (Verwarnung möglich), oder
durch einen Marshall disqualifiziert werden, oder
das Armband abnehmen oder verlieren ohne dies unmittelbar einem Marshall zu berichten.
Diese Spieler haben sich sofort nach der Disqualifikation wie markierte Spieler (17.3.1.) zu verhalten.

18.0. Der Paintcheck

18.1. Der selbstgenutzte Paintcheck

Sollte sich ein Spieler nicht sicher sein, ob er eine gültige Markierung erhalten hat, kann er sich zu dessen Überprüfung in die nächstgelegenen Deckung zurückziehen um sich dort - ohne weiter aktiv am Spielgeschehen teilzunehmen - sofort auf die Markierung hin zu überprüfen.

Bei eindeutigen, für den Spieler sofort erkennbaren Markierungen ist diese Regel nicht anwendbar.

Eindeutige und für den Spieler erkennbare Markierungen finden an Stellen statt, die im Sichtfeld des Spielers gelegen sind. Dazu gehört auch der Markierer mit direkt angebrachten Zubehörteilen.

In kritischen Situationen, in denen die Markierung dem Spieler nicht sofort auffallen kann (z.B.: wenn der Spieler in eine Barrikade läuft oder rutscht) hat sich der Spieler nach Erreichen der nächstgelegenen Deckung selbst zu checken bzw. bei weiterbestehender Unklarheit einen Marshall herbeizurufen.

Ein aktives Weiterspielen des Spielers mit einer eindeutigen Markierung wird durch die "playing on" Regel bestraft. Es liegt daher bei Bemerkung eines nicht sofort erkennbaren Treffers im Interesse des Spielers sich unmittelbar aus dem aktiven Spielgeschehen zurückzuziehen und selbst zu checken, bzw. checken zu lassen.

Sollte der zu überprüfende Bereich sich bei einer für ihn nicht überschaubaren Stelle befinden (z.B. Rückenpartie), kann der Spieler durch ausrufen von "Marshall check me !" einen Marshall zur Kontrolle hinzuziehen. Der Marshall entscheidet dann, ob der Spieler während der Kontrollphase sich weiterhin im Spiel befindet oder nicht. Dies erfolgt durch folgende Aussagen:

"NEUTRAL" (Der Marshall muß beim Ausruf, den Spieler berühren)

d.h. der Spieler ist ein neutraler Spieler. "Neutral" ist der Spieler erst in dem Moment, indem ihn der Marshall berührt und den Neutralstatus ausruft oder vorher ausgerufen hat. Der Marshall muß dann anhand der Überprüfung entscheiden, ob der Spieler weiterspielen darf und somit den Status eines aktiven Spielers wieder bekommt - dies geschieht durch ein lautes und klares ausrufen von "CLEAN" - oder ob er den Spieler durch ein lautes und klares ausrufen von "OUT" als markiert erklärt.

"YOU ARE STILL IN PLAY" (Marshall beobachtet aus der Ferne)

d.h. der Spieler ist während der Kontrolle weiterhin ein aktiver Spieler. Hierbei darf der Marshall, ohne den Spielfluß zu stören, etwaige Ausrüstungsgegenstände des Spielers berühren. Dies ändert aber nicht den Spielerstatus.

18.2. Paintcheck auf dem Gegenspieler

Sollte ein Spieler der Meinung sein, dass ein Paintball auf einem Gegenspieler eine gültige Markierung hinterlassen hat, kann er im Falle ,dass kein Marshall darauf reagiert hat, einen Paintcheck auf den Gegenspieler durch : "Marshall check him!" beantragen. Hilfreich wäre es, wenn der ausrufende Spieler auf den Gegenspieler zeigen würde und zudem die betroffene Stelle benennt (z.B. "Check him on the Battlepack!")

Bei missbräuchlichem Anfordern des Paintchecks (z.B. um eventuelle Spielvorteile zu erzielen) wird der Spieler zunächst verwarnet. Sollte jedoch der Spieler weiterhin versuchen die Paintcheckregel zu missbrauchen, kann dieser wegen unsportlichem Verhaltens vom laufenden Spiel disqualifiziert werden.

19.0. Ausrüstungsgegenstände im Spiel

Der Spieler darf bis auf seinen Markierer, seinen Druckbehälter, sein Battlepack und seinen Gesichtsschutz all seine ins Spiel gebrachten Ausrüstungsgegenstände verlassen. Als verlassen gilt ein Ausrüstungsgegenstand, wenn er zumindest zeitweise ca. 2 Meter vom Spieler entfernt lag, oder der Wille der Besitzaufgabe dem beobachtenden Marshall deutlich erkennbar war. Markierungen auf Ausrüstungsgegenständen, die erst nach dem Verlassen zustande kamen sind somit ungültig. Markierungen auf nicht verlassenen Ausrüstungsgegenständen, gelten als erfolgt.

20.0. Unklare Situationen im Spiel

Das Paintballspiel ist durch seinen teilweise extrem schnellen Verlauf dazu prädestiniert, dass es zu unklaren Situationen während des Spieles kommen kann. Sollte das Spiel aus einem solchen Grunde mit dem "freeze"-Signal gestoppt werden, so werden die an der Situation beteiligten Spieler zurück in die Deckungen gesetzt, aus denen sie gekommen sind bevor die unklare Situation entstand. Danach erfolgt eine 3 sec. Warnung des Head-Marshalls. Nach Ablauf dieser 3 Sekunden startet das Spiel erneut mit dem Spielstartsignal.

21.0. Strafen während des Spieles

Während des Spiels kann es zu von den Marshalls auszusprechenden Strafen kommen. Hierbei werden ein (one for one) oder mehrere (x for one) Spieler aus einem Team für dieses Spiel disqualifiziert. Die Anzahl der vom Feld zu disqualifizierenden Spieler richtet sich nach der Härte des Regelverstößes, den ein Spieler des betreffenden Teams vorher begangen haben muß.

Regelverstöße sind u.a. folgende:

playing on One for One bis hin zum Two for One

out man's talk One for One

Diskussionen mit den Marshalls One for One bis hin zum Nine for One

Werfen von vom Boden aufgehobenen Paintballs Disqualifikation des Spielers

Wischen Three for One

Verstellen der Mündungsenergie des Markierers Disqualifikation d. Spielers & 50 Strafpunkte

Verlassen des Markierers, Battlepacks

oder Druckbehälter One for One

Maske abziehen Disqualifikation des Spielers

Unsportliches Verhalten Disqualifikation des Spielers

Berühren der eigenen Flagge Disqualifikation des Spielers

Sollte sich bei der Durchsetzung der "X for One"-Regel kein weiterer Mitspieler des betroffenen Teams mehr auf dem Spielfeld befinden, werden pro fehlenden Spieler 25 Strafpunkte berechnet.

21.1. Playing on

Unter dem Begriff "playing on" versteht man das verbotene Weiterspielen eines markierten disqualifizierten Spielers oder eines Spielers, welcher bereits "aufgegeben" hat. Das "playing on" umfaßt sämtliche den Spielverlauf beeinflussenden Aktionen des Spielers. Unter anderem folgende:

schießen

gegnerische Positionen stürmen

gegnerische Spielzüge blockieren

mit Spielern oder Marshalls kommunizieren
sich auf den Gegner hinzu bewegen
sich zurückziehen
als Deckung dienen
Ausrüstungsgegenstände einsammeln,
Spielfeldposition mit einer gültigen und offensichtlichen Markierung länger als ca. 3 Sek. besetzen
Je nach Zielsetzung und Härte des ausgeführten "Playing on" wird entsprechend ein One for One oder ein Two for One ausgesprochen.

21.2. Out man's talk

Unter dem Begriff "out man's talk" versteht man jegliche Kommunikation (bis auf das gebotene schnellstmögliche Verlassen des Spielfeldes) zwischen einem markierten, disqualifizierten oder aufgebenden Spieler und Marshall, oder zwischen Spielern von denen zumindest einer nicht den Status des aktiven Spielers innehat.

21.3. Diskussionen mit den Marshalls

Unter dem Begriff "Diskussionen" versteht man jegliche Kommunikation zwischen Spielern und Marshalls, bei denen die Spieler ihre Abneigung zu Marshallentscheidungen jeglicher Art während des Spiels unaufgefordert kundtun. Diskussionen mit Marshalls sind während des Spiels zu unterlassen.

21.4. Werfen von vom Boden aufgehobenen Paintballs

Das Werfen von (vorher) auf dem Boden liegenden Paintballs ist aus Sicherheitsgründen nicht gestattet und führt zur Disqualifikation des Spielers.

21.5. Wischen

Wischen wird als ein vom Spieler absichtlicher Versuch definiert eine Markierung zu entfernen oder zu verbergen, egal ob diese eine gültige oder ungültige Markierung darstellt.

21.6. Verstellung der Mündungsenergie des Markierers

Das Verstellen der Mündungsenergie ist nach dem Einchronen, bzw. dem Betreten des Spielfeldes bis nach dem Zeitpunkt des Auschronens verboten. Hierbei ist es gleich, ob die Energie hinauf oder hinunter justiert wird. Allein die Möglichkeit die Mündungsenergie von Hand ohne Werkzeug zu verändern wird mit der Disqualifikation des Spielers und 50 Strafpunkten geahndet. Smart Parts MaxFlow Systeme müssen zangenfest gekontert werden.

21.7. Verlassen von Markierer, Battlepack oder Druckbehälter

Es ist nicht erlaubt das Battlepack, den Markierer oder den Druckbehälter zu verlassen. Dieses Verhalten wird mit der Disqualifikation des betreffenden Spielers bestraft.

21.8. Schutzmaske abziehen

Es ist dem Spieler nicht erlaubt sich die Maske vom eigenen Gesicht bzw. die Maske eines anderen Spielers zu entfernen, so dass ihre Schutzfunktion gemindert wird. Dieses wird mit der Disqualifikation des die Maske abziehenden Spielers bestraft. Diese Strafe u.a. wird in jedem Schußbereich und die Strafe auf das darauffolgende Spiel angewendet.

21.9. Unsportliches Verhalten

Unter unsportlichem Verhalten versteht man jegliche Aktion eines Spielers, die nicht dem Spielzweck dient. Hierunter fallen u.a. Beschimpfungen, Handgreiflichkeiten, sinnloses oder dauerhaftes markieren eindeutig als markiert, disqualifiziert oder aufgebend erkennbarer Spieler. Die Entscheidung, ob es sich um unsportliches Verhalten handelt liegt bei den Marshalls. Unsportliches Verhalten wird mit der Disqualifikation des betreffenden Spielers bestraft.

21.10. Berühren der eigenen Flagge

Diese Strafe wird nur beim Spiel Capture the Flag im dem Falle ausgesprochen, in dem ein Spieler die eigene Flagge aus der eigenen Base entfernt oder absichtlich berührt. Dieses wird mit der Disqualifikation des flaggenberührenden Spielers bestraft.

22.0. Die Flagge

In jeder Flaggenstation befindet sich eine Flagge. Dies betreffend gibt es :

1. Flaggenriß
 2. den Flaggenträger
 3. das Legen der Flagge
- ### 22.1. Der Flaggenriß

Nur der erste Flaggenriß im Spiel wird mit 25 Punkten prämiert.

Der 1. Flaggenriß ist erfolgreich, wenn sämtliche folgenden Kriterien zutreffen:

die gegnerische Mannschaft hat ihrerseits noch keine gegnerische Flagge gerissen und
der Spieler, der die Flagge reißt, ist zum Zeitpunkt des Risses ein aktiver Spieler und
die gerissene Flagge ist durch einen aktiven Spieler deutlich vom Flaggenpunkt entfernt (ca. 2 Meter) worden.

22.2. Der Flaggenträger

Flaggenträger ist der aktive Spieler, der die Flagge in den Händen hat. Die Flagge darf zwischen aktiven Spielern weitergereicht werden. Diese muß jederzeit gut sichtbar getragen werden.

Sollte der Flaggenträger nach erfolgreichem Flaggenriß markiert sein, disqualifiziert sein oder aufgeben haben, so hat er sich, ohne jegliche Aktionen durchzuführen die Flagge über Kopfhöhe haltend hinzustellen, bis ein aktiver Spieler die Flagge holt. Nach Übergabe der Flagge hat sich der markierte, disqualifizierte oder aufgebende Spieler (ehem. Flaggenträger) nach Regelpunkt 17.3.1 zu verhalten.

22.3. Das Legen der Flagge

Das erfolgreiche Legen der Flagge wird mit 50 Punkten prämiert.

Das Legen der Flagge ist erfolgreich, wenn sämtliche folgenden Kriterien erfüllt sind:

Beim Spiel "Capture the Flag"

der Flaggenreißer, der oder die Flaggenträger und der Flaggenleger (soweit jeweils vorhanden) müssen zum Zeitpunkt ihrer jeweiligen Aktion aktive Spieler gewesen sein und

die gegnerische Mannschaft hat noch nicht die ihrerseits gegnerische Flagge gültig gelegt und
sobald die gegnerische Flagge in der eigenen Base erfolgreich gelegt wird. (Das Berühren der Base oder deren Kennzeichnung mit der Flagge reicht zum Legen der Flagge aus.)

Beim Spiel "Central Flag"

der Flaggenreißer, die Flaggenträger und der Flaggenleger (soweit jeweils vorhanden) müssen zum Zeitpunkt ihrer jeweiligen Aktion aktive Spieler gewesen sein und
sobald die Flagge in einer Base erfolgreich gelegt wird. (Dabei spielt es keine Rolle welches Team die Flagge legt. Das Berühren einer Base oder deren Kennzeichnung mit der Flagge reicht zum Legen der Flagge aus.)
Die Punkte für "Flagge legen" werden dem Team gutgeschrieben, bei welchem sich bei Spielende die Flagge nicht in der eigenen Base befindet.

Allgemein

Im Moment des Legen der Flagge wird eine Zwischenzeit genommen und der die Flagge legende Spieler als "neutral" erklärt. Sollte sich der legende Spieler nach dem Check durch einen Marshall als weiterhin aktiv erweisen, wird die genommene Zwischenzeit als Endzeit angerechnet. Das Spiel läuft während der die Flagge legende Spieler gecheckt wird ansonsten weiter.

23.0. Out Man's Zone

Die sogenannte "Out Man's Zone" ist bei Sup' Air Ball oder Hyperballfeldern grundsätzlich die Startbase des jeweiligen Teams. Hierhin haben sich alle nicht aktiven und nicht neutralen Spieler nach Spielbeginn zurückzuziehen. Andere "Out Man's Zones" können durch den Turniervoransteller oder den Ultimate Judge auf dem TeamsCaptainsmeeting bekannt gegeben werden.

24.0. Das Spielende

Das Spielende wird durch 3-maliges Pfeifen und ein lautes "Field X Game Over"-Rufen der Marshalls bekannt gegeben.

Das Spielende kann durch folgende Möglichkeiten erreicht werden:

- durch das Ablaufen der Spielzeit, oder
- durch erfolgreiches Legen der Flagge, oder
- durch erfolgreiche Markierung des letzten Spielers, oder

durch Disqualifikation des letzten Spielers, oder
durch Aufgabe des letzten Spielers, oder
durch entsprechende Anweisung des Headmarshalls

25.0. Auschronen

Nach dem Spiel werden nach Ermessen des Chrony-Marshalls mindestens drei Spieler beider Teams zum Auschronen geholt. Diese Chronyprozedur wird solange durchgeführt bis nach Möglichkeit 3 Spieler des jeweiligen Teams unter der auf dem Turnier zugelassenen Höchstgeschwindigkeit bleiben.

Sollte der Markierer eines Spielers soweit verschmutzt sein, dass das Chronen nicht möglich ist, so kann der Chronymarshall von dem dem Spieler verlangen seinen Markierer für die Auschronenprozedur zu reinigen. Sollte der benutzte Druckbehälter mittlerweile leer sein, so kann dieser neu befüllt werden oder ein neuer gefüllter Druckbehälter gleichen Typs angefordert werden. Sollte der betreffende Spieler sich weigern, diese Forderungen zu erfüllen, so werden dem zugehörigen Team die maximal erreichbare Punktzahl eines Spieles als Strafpunkte zugerechnet.

Nach dem Spiel wird nach Ermessen des Chrony-Marshalls eine Anzahl von "free shots" (im Normalfall 1 bis 3 Schüsse) am Chrony vorbeigeschossen. Danach wird er mit der Messung beginnen. Diese beinhaltet, dass die folgenden drei Paintballs waagerecht und in relativ kurzen Zeitabständen über den Chrony geschossen und dabei die jeweiligen Geschwindigkeiten notiert werden.

Alle Druckbehälter, Expansionssysteme und alle anderen Teile, die die Geschwindigkeit des austretenden Paintballs verändern können müssen, soweit ohne Werkzeug möglich, auf maximale Geschwindigkeit gestellt sein.

Der Durchschnitt der ersten drei aufeinanderfolgenden gemessenen Schüssen ist maßgebend.

$((\text{Messung Paintball 1} + \text{Messung Paintball 2} + \text{Messung Paintball 3}) / 3)$

Beispiel: Turniergeschwindigkeit 200 fps

Messung Paintball 1: 200 fps

Messung Paintball 1: 198 fps

Messung Paintball 1: 210 fps

Rechnung: $(200 + 198 + 210) / 3 = 202,666 \text{ fps} \Rightarrow$ kaufmännisch gerundet 203 fps

Ergebnis: 3 fps über zugelassene Geschwindigkeit

Strafpunkte; $3 \text{ fps} \times 2 = 6 \text{ Strafpunkte}$

Es obliegt im Ermessen des Chrony-Marshall, beim Auftreten von Unregelmäßigkeiten den Test zu wiederholen.

Die maximal erreichbare Strafpunktzahl pro Spiel pro Team richtet sich nach der maximal erreichbaren Spielpunktzahl pro Spiel.

26.0. Unterschrift

Nach erfolgtem Auschronen beider Teams und Berechnung der erspielten Punktestände ist der Spielbericht durch je einen Spieler der beteiligten Teams zu unterzeichnen. Die Punktestände sind nach Unterzeichnung unangreifbar geworden.

Auch eine Einigung beider Teams über die Änderung des Spielberichts kann das einmal unterzeichnete Ergebnis nicht abändern. Es ist daher ratsam sich vor Unterzeichnung zu überlegen, ob die Punktestände korrekt aufgeführt sind.

27.0. Tiebreaks

Haben mehrere Teams am Ende des Turniers oder zum Zeitpunkt einer Qualifikation für die nächste Runde dieselbe Punktzahl, wird eine Tiebreak-Kalkulation erstellt. Diese richtet sich nach folgenden Punkten:

Die betreffenden Mannschaften werden untereinander verglichen. Als Vergleichsbasis werden alle auf dem Turnier gemachten Spiele zu Rate gezogen.

Sollte ein direkter Vergleich (die Mannschaften spielten alle gleich oft gegeneinander) möglich sein, so werden alle erzielten Ergebnisse auf der Seite der jeweiligen Mannschaft addiert. Das Team mit der höchsten Punktzahl "gewinnt" das Tiebreak.

Sollte diese Vorgehensweise zu keinem Ergebnis führen, so werden die auf dem gesamten Turnier erreichten Strafpunktzahlen addiert. Sollten die Teams verschieden viele Spiele hinter sich gebracht haben, so werden die Mittelwerte verglichen. Das Team mit den wenigsten Strafpunkten "gewinnt" das Tiebreak.

Sollte diese Vorgehensweise zu keinem Ergebnis führen, so wird ermittelt welches der Teams die wenigsten Punkte an die Gegner abgegeben hat. Sollten die Teams verschieden viele Spiele hinter sich gebracht haben, so werden die Mittelwerte verglichen. Das Team, welches die wenigsten Punkte abgegeben hat "gewinnt" das Tiebreak.

Falls sich aufgrund vorangegangenen Tiebreak-Kalkulationen noch keine Entscheidung ergeben hat, muß ein Entscheidungsspiel herbeigeführt werden bis eine Entscheidung fällt.

28.0. Spielwiederholung

Nur der Ultimate Judge hat das Recht ein Spiel wiederholen zu lassen. Die Entscheidung, ob ein Spiel wiederholt werden muß obliegt dem Ermessen des Ultimate Judges. Wichtig dabei ist, dass der Ausgang des betroffenen Spieles nicht durch die teilnehmenden Teams begründet ist, sondern z.B. aufgrund einer gravierenden Marshallfehlentscheidung, extreme eintretende Wetterbedingungen, u.s.w..

Sollte einer der beiden Teams das Spiel endgültig nicht wiederholen wollen, wird dieses als "No Show" gewertet.