



BASES DEL 1er TORNEO COMARCAL “ARENELINA PAINTBALL”

1. INFORMACION

1.1.1. Los equipos y sus jugadores son responsables por conocer y entender estas reglas, así como también estar atentos a los cambios que pudieran ocurrirle a las mismas.

1.1.2. Habrá una reunión de capitanes antes del inicio de los juegos. El objetivo de la reunión es informar a los jugadores sobre la administración y organización del evento y sobre los posibles cambios o agregados a las presentes reglas. Cada equipo deberá tener uno o dos jugadores participando de esta reunión.

1.2. Árbitros

1.2.1. Los árbitros del campo serán la autoridad máxima en dicho campo.

1.2.1.1. Cualquier decisión tomada por los árbitros es definitiva.

1.3. Registro e identificación de los Jugadores

1.3.1. Al momento de la inscripción al torneo, todos los equipos deberán registrarse aportando nombre del equipo y pueblo y documentación (nombre completo y numero de DNI de cada uno de los integrantes.

1.4. Áreas restringidas

1.4.1. Solo las personas debidamente autorizadas por la organización, tendrán permiso para entrar en las áreas restringidas, tales como el área de concentración o el campo de juego.

2. CATEGORIAS

2.1. Edad minima 14 años.

2.2. Número de jugadores por equipo.

2.2.1. Los equipos serán de 5 jugadores, pudiendo inscribir 2 reservas.

2.3. El numero mínimo de equipos son 16.

3. ESTRUCTURA

3.1. Estructura de los partidos

3.1.2. Un partido finaliza cuando:

Campo 1.(Bandera central)

1- Un jugador coja la bandera central y la lleve a su propia base sin recibir paint-ball.

2- Un equipo no tenga ningún jugador activo.

Campo 2.(Posesión de bandera)

1- Un jugador tome la bandera contraria sin recibir paint-ball.

2- Un equipo no tenga ningún jugador activo.

Campo 3.(Supervivencia)

1- Un equipo no tenga ningún jugador activo.

3.2. Estructura del torneo

1ª Fase, octavos de final: Se jugaran tres partidos en tres campos diferentes, clasificándose el que gane dos partidos, cada jugador dispondrá de un cargador con 70 paint-balls para cada partido, pudiendo acumular del partido anterior.

2ª Fase, Cuartos de final: Se jugaran tres partidos en tres campos diferentes, clasificándose el que gane dos partidos, cada jugador dispondrá de un cargador con 70 paint-balls para cada partido, pudiendo acumular del partido anterior.

Semifinal: Se jugaran tres partidos en tres campos diferentes, clasificándose el que gane dos partidos, cada jugador dispondrá de un cargador con 80 paint-balls para cada partido, pudiendo acumular del partido anterior.

Final: Se jugara a partido único en el escenario 3, (Supervivencia) cada jugador recibirá un cargador con 100 paint-balls.

4. EL JUEGO

4.1. Campos de Juego

4.1.1. Los campos de juego miden 60 x 30 metros.

4.1.2. El campo de juego esta cercado.

4.1.3. El campo contiguo al campo de juego será destinado como área de concentración de jugadores y público, que podrán participar activamente del juego.

4.1.4. Los campos de juego tendrán 2 bases de salida opuestas, dentro del terreno de juego.

4.1.5. Los equipos tendrán permiso para caminar en el campo de juego, antes del inicio de los partidos.

4.2. Bandera, posesión de bandera y colocación de bandera.

4.2.1. La posesión de la bandera ocurre la primera vez en un juego en que un jugador toma la posesión de la bandera del equipo contrario, la bandera propia nunca puede ser tocada por el mismo equipo, solo pueden protegerla en el lugar donde este.

4.2.2. La colocación de bandera ocurre cuando un jugador pone en su base la bandera del equipo contrario, ganando así la partida.

4.2.3. Si un jugador es eliminado cuando es portador de la bandera, deberá Dejarla caer en el punto de la eliminación.

4.3. Check in del equipo (presentación).

4.3.1. Cada equipo deberá presentarse en la estación de concentración 30 minutos antes de su juego.

4.4. Inicio del juego.

4.4.1. El primer equipo que se presentara completo en el área de concentración tendrá derecho a elegir el lado del campo. En caso de que hayan llegado al mismo tiempo, el lado será sorteado por un arbitro.

4.4.2. El arbitro iniciara el juego con una cuenta de 10 segundos, seguida de un silbato.

4.4.3. El jugador que dispare antes del inicio del juego será eliminado.

4.4.4. El jugador cuyo cañón de la marcadora y uno de sus pies, no Estuvieran tocando la base de salida al inicio del juego, seria penalizado con 3 minutos de baja.

4.4.5. Cada jugador tendrá en su pod 70 paint-balls para cada partido, en el caso que se quede sin paint-balls los otros miembros de su equipo pueden otorgarles paint-balls propias de su carga inicial, queda claro que no se realizan recargas adicionales en los juegos, las paint-balls son proporcionadas por la organización en cada partido. En el caso que el jugador quede sin paint-balls puede seguir en juego hasta que este sea alcanzado por una paint-ball o termine el tiempo del juego.

4.5. Jugadores dados de baja

4.5.1. Un jugador dado de baja debe llevar su marcadora o una mano abierta sobre su cabeza y dirigirse a la zona de seguridad inmediatamente por el camino mas corto o según la indicación del arbitro.

4.6. Tiros/Impactos

4.6.1. Un tiro o impacto, es cualquier marca dejada por una paint-ball, impactando o explotando en el jugador o en cualquier parte del equipamiento que este en su posesión, no es baja si el disparó impacto en el arma.

4.6.2. Un impacto obvio es un impacto valido que el jugador que lo recibe debiera haber sentido, visto u oído, o en cualquier parte de su cuerpo. Un jugador con un impacto obvio es dado de baja.

4.7. Interrupciones del juego

4.7.1. Un juego podrá ser interrumpido por los árbitros en caso de emergencia, condiciones climáticas peligrosas u otros.

4.7.2. Un juego será interrumpido por los árbitros, al grito de “Alto el juego” o por el mismo dispositivo utilizado para iniciar o finalizar la partida.

4.7.3. Los jugadores deberán colocar el seguro en sus marcadoras cuando el juego sea interrumpido, y no podrán quitarse sus mascararas, a menos que tengan el permiso del arbitro para hacerlo.

4.7.4. Cuando la causa de la interrupción fuera solucionada, el arbitro reiniciara el juego de la misma forma que lo había iniciado originalmente, con la diferencia de que ahora los jugadores estarán en las posiciones previas a la interrupción, y no en la base de salida.

5. EQUIPAMIENTOS

5.1. Protecciones

Las protecciones obligatorias serán facilitadas por la organización así como; mono protector, protección de pecho y espalda, protección de cuello, guantes y careta protectora.

Las protecciones no obligatorias podrán ser traídas por el jugador así como; pañuelo o gorra (con la visera en la nuca), rodilleras...

5.2. Marcadoras

5.2.1 Semi automática marca Valken SW1, calibre 0,68, aire comprimido.

5.2.2. Cualquier marcadora que presente un mal funcionamiento dentro del campo de juego, debe ser llevada a inspección del árbitro, para que se tomen las medidas necesarias, con esta actitud el jugador continúa "activo".

5.3. Paintballs

5.3.1. Los jugadores contarán con 70 paint-balls por partido, excepto en la final que contarán con 100 sin poder realizar recargas.

6. CODIGO DE CONDUCTA

6.1 Los participantes deben, en todo momento, comportarse como atletas, de forma tal que su conducta no se refleje desfavorablemente en el Campeonato.

6.2 Los participantes pondrán el máximo empeño para demostrar profesionalismo e integridad en apoyo al deporte de Paintball.

6.3 Les está prohibido a los jugadores, la ingesta de bebidas alcohólicas y/o el uso de drogas durante el torneo. La no observación de esta regla, resultará en la expulsión inmediata del jugador.