

Una nueva era en Juegos de Paintball.

Formato de Juego y Reglamento.

(Edición de Torneo)

Revisado 9, 2004

XBALL™ PAINTBALL

Formato de Juego y Reglamento.

Edición de Torneo.

Revisado February 9, 2004

© Procaps Encapsulation Inc.

6000 Kieran, St. Laurent, QC H4S 2B5

Phone 514.337.1779 • Fax 514.337.5209

www.xballpaintball.com

Revisado Febrero 9, 2004

Revisado Febrero 9, 2004

Tabla de Contenidos

PUNTOS DESTACADOS DEL JUEGO.....	4
1. FORMATO DE JUEGO.....	4
2. EQUIPOS.....	4
3. CAMPOS.....	5
4. PUNTUACION.....	5
5. PENALIDADES.....	6
REGLAMENTO.....	7
1. CAMPOS.....	7
1.1. DISEÑO DEL CAMPO.....	7
1.2. PERSONAL DE CAMPO.....	7
2. ARBITRANDO.....	8
2.1. ESTANDARS.....	8
2.2. INFORMACION.....	8
2.3. CONTROLES DE JUEGO.....	8
3. ESTRUCTURA DE JUEGO.....	8
3.1. PROCEDIMIENTOS DE INICIO.....	8
3.2. PUNTUACION.....	9
3.3. CHRONO DE PRE-JUEGO.....	9
3.4. BANDERAS.....	10
4. INFORMACION DE TORNEO.....	10
4.1. ORGANIZADOR.....	10
4.2. REUNION DE REGLAMENTO.....	10
4.3. REUNION DE CAPITANES.....	10
4.4. CRONOGRAMA DEL TORNEO.....	10
4.5. REVISION DEL CAMPO DE JUEGO.....	10
5. EQUIPAMIENTO.....	11
5.1. VESTIMENTA.....	11
5.2. PROTECCION.....	11
5.3. MARCADORAS.....	11
5.4. OTRO EQUIPAMIENTO.....	12
5.5. EQUIPAMIENTO PROHIBIDO.....	13
5.6. POSESION E INTERCAMBIO.....	13
6. EQUIPOS.....	13
6.1. ALINEACIONES.....	13
6.2. JUGADOR.....	13
6.3. PERSONAL DE PITS.....	13
6.4. ASISTENTES DE COACHES.....	14
6.5. COACH.....	14
7. CHRONOGRAFO (MEDICION).....	14
7.1. MEDICION EN JUEGO.....	14
8. PROCEDIMIENTOS DEL JUEGO.....	15

8.1. TIEMPOS DEL JUEGO.....	15
8.2. TIEMPO FUERA DE EQUIPO.....	15
8.3. PROCEDIMEINTOS DE FIN DE JUEGO.....	16
8.4. PROCEDIMEINTOS DE REVISION Y SALIDA.....	16
8.5. FORFEITS.....	16
8.6. INTERRUPCION DEL JUEGO.....	17
9. REVISIONES.....	17
9.1. CUANDO SE REvisa.....	17
9.2. NEUTRALIDAD.....	17
10. ELIMINACIONES.....	18
10.1. IMPACTOS OBVIOS.....	18
10.2. IMPACTOS NO OBVIOS.....	18
10.3. OTROS TIPOS DE ELIMINACIONES.....	18
11. BANDERAS.....	19
11.1. PORTADOR DE BANDERA.....	19
11.2. CUELQUE DE BANDERA.....	20
12. PENALIDADES.....	20
12.1. DEFINICIONES.....	20
12.2. OTRAS INFRACCIONES.....	21
12.3. DECORO.....	21
12.4. IMPOSICION DE PENALIDADES.....	21
12.5. MAXIMO DE PENALIDADES.....	23

CAPITULO 1

PUNTOS DESTACADOS DEL JUEGO

- Richmond Italia es un jugador pro de clase mundial y un veterano en la industria del paintball desde los tempranos años noventa. El nuevo formato Xball™ ha estado dando vueltas en su cabeza por mas de diez años...

- El mismo va a apuntar, “El Paintball ha ido evolucionando por veinte años, y la audiencia ha ido creciendo en cada momento.

Xball™ toma el gran juego del paintball y agrega toques excitantes que ha tomado del hockey, football y carreras de coches, para hacer un juego mucho mas rápido, mas dramático y mucho mas divertido para el espectador”.

Con Xball™, los espectadores verán juegos extremos de paintball, con formato mas parecido a los deportes en equipo jugados en las Olimpiadas y en las extravagancias de las televisoras.

Italia continua, “Xball™ sigue siendo el paintball que conocemos, pero con una gigante dosis de acción continua. Piensen sobre el paintball en la película: Mad Max ThunderDome – y tendrán el Xball™”

1. Formato de juego.

Partidas Multi-Juego.

Juegos de Xball™ serán jugados en dos (2) mitades de veinte (20) minutos. Los equipos deberán guindar la **bandera la mayor cantidad de veces posibles** antes de que la señal marque el final de cada mitad de tiempo. Cada vez que se cuelgue la bandera marca el final de una partida, el comienzo de la parada en pits y el comienzo de un nuevo partido.

Los mismos equipos se enfrentarán entre ellos,

Cuelgue tras cuelgue,

Partida tras partida,

Período tras período,

Hasta que el juego se acabe.

2. Equipos

- Xball™ fue diseñado pensando en el formato de cinco (5) hombres. Aunque cualquier otro formato puede ser usado. Equipos de cinco (5) jugadores será usado durante la descripción de las reglas.

SUSTITUCIONES DE JUGADORES.

Los equipos pueden estar conformados por más de cinco (5) jugadores con el motivo de poder realizar sustituciones cuando sea necesario durante el transcurso del juego.

Después de cada cuelgue de bandera, durante los dos (2) minutos de parada en Pits, el (los) coach (coaches) basados en su propia evaluación, puede(n) decidir cuales cinco jugadores deben regresar al campo. La decisión del coach será un factor dependiente de: puntuación, tiempo restante, estrategia de equipo, individualidades, lesiones, stamina, etc.

DIRIGIENDO EL JUEGO

Como en el basketball y en el baseball, usted verá al Coach comunicándose con sus jugadores, buscando estrategias de último minuto y ocasionalmente armando berrinches y otras explosiones de emoción.

3. Campos

El campo consiste en un terreno con obstáculos de airball con bunkers en posiciones óptimas para poder realizar el avance rápido de los jugadores y para obtener la máxima acción para crear un ambiente agradable para el espectador.

En cada lado del campo estarán los “Pits”. Los “Pits” serán las áreas para que cada equipo se organice y será el lugar frenético para calmarse.

LOS PITS

Con solo dos (2) minutos para regresar a una nueva partida, ustedes verán a diferente personal de Pits apurando a sus jugadores para que estén preparados para la siguiente partida.

El personal de Pit hará que los jugadores estén listos para cada comienzo de partida y los hará regresar al campo lo más rápido posible.

En solo dos (2) minutos el “Personal de Pits” deberá:

- limpiar los impactos,
- llenar los tanques de aire,
- rellenar los pods y arneses,
- limpiar los cañones,
- satisfacer la sed,
- limpiar las máscaras, y después,
- acercar a los jugadores a la entrada,
- justo a tiempo para la nueva partida...

TORRE DE COMANDO DEL COMENTARISTA

La Torre Oficial de Comando es una tarima indispensable en cualquier deporte profesional legítimo, desde el Football, Hockey, Baseball, etc...y ahora también en el paintball.

Desde el punto ventajoso de la Torre de Comando, los altos Oficiales se pueden comunicar de manera libre con los Jueces de campo para realizar decisiones críticas, etc. Toda la información crítica puede ser acumulada e introducida en el ordenador del centro de comando. Desde cualquier parte del terreno (incluye campo, gradas, etc) se podrá divisar en la pantalla, los signos vitales del juego en curso.

4. Puntuación

La compleja puntuación del paintball ha sido reemplazada por el sencillo merecimiento de un punto por cada cuelgue de bandera exitoso. El equipo con mayor cantidad de puntos al finalizar el tiempo de regularización será el ganador. Los juegos que terminen en empates (fin del tiempo regular), será definido por un partido de “muerte súbita”.

LA TABLA DE PUNTUACION

Una pantalla digital de Xball™ estará instalada en la parte alta de la Torre de Comando del Comentarista. La torre será visible para los espectadores y para los jugadores.

La Tabla mostrará:

- Puntuación,
- Tiempo de juego restante,
- Estatus del tiempo entre partidas,
- Tiempo restante de penalidades, y
- Velocidad del cronógrafo transmitido por los cronógrafos de campo.

5. Penalidades

Jugadores que cometan infracciones normalmente resultantes de eliminaciones, puntos por penalidad o penalidades de uno-por-uno pueden ser enviados a la zona de penalidad. Y de igual manera como el hockey, los equipos con jugadores penalizados jugarán con menos jugadores durante el tiempo de la penalidad. El tiempo de penalidad dependerá de la severidad de la penalización.

CRONOGRÁFO DE VELOCIDAD EN CAMPO Y EN LA TABLA DE PUNTUACION VIA SEÑALES R.F.

El Paintball toma y posición muy fuerte con respecto a la seguridad. La violación del límite de velocidad en el cronógrafo de campo es motivo inmediato de penalidad.

Los jueces de campo revisarán periódicamente y al azar la velocidad en las marcadoras de los jugadores, y los resultados serán enviados directamente vía señales r.f. a la tabla de puntuación para que pueda ser vista por todos.

Capítulo 2

REGLAMENTO

Diseñado para equipos en formato de cinco (5) hombres.

• (Adaptado de 2001 NPPL Reglamento de Torneo – con permiso.)

1. CAMPOS.

1.1. DISEÑO DE CAMPO:

1.1.1. Todos los campos de juego deben estar libres de cualquier cosa que suponga un riesgo innecesario para los jugadores, incluyendo barrancos, zonas con rocas afiladas, etc.

1.1.2. Jugadores y Jueces deben tener la facilidad de moverse libremente en el campo de juego. Los campos de juego no deben tener zonas significativamente mojadas, pantanosas u otras obstrucciones que puedan impedir el libre movimiento o la seguridad de los jugadores y de los jueces.

1.1.3. Todos los límites del campo deben estar libre de ángulos y ninguna sección podrá estar construida de tal manera que permita a los jugadores disparar por encima de los límites y regresar al campo de juego.

1.1.4. El campo tendrá una estación de equipo centrada en el fondo de cada mitad del campo, y una estación de bandera central.

1.1.4.1. La estación de bandera central estará ubicada en el medio campo y se deberá asegurar que se encuentre a la misma relación distancia/tiempo de cada estación de equipo. La bandera será guindada en la estación de bandera central al inicio de cada partida.

1.1.4.2. Las estaciones de equipos servirán como punto de inicio al igual que servirán para el destino final del cuelgue de bandera.

1.1.5. El campo de juego deberá estar balanceado de ambos lados, tomando en cuenta el terreno, cobertura, facilidad para moverse, posición de obstáculos y topografía.

1.1.6. El tamaño de un campo de juego para el formato de cinco (5) hombres es de 125 pies de ancho por 150 pies de largo.

(Vea Apéndice A)

1.2. PERSONAL DE CAMPO

1.2.1. Cada campo de juego deberá contar con un mínimo de seis (6) jueces y un juez principal.

1.2.2. Solo los jueces autorizados por el juez principal podrán tomar decisiones sobre el campo de juego.

1.2.3. Debe haber un mínimo de dos (2) jueces de cronógrafo por cada campo de juego.

2. ARBITRANDO

2.1. ESTANDARS

2.1.1. Todos los jueces deben estar plenamente familiarizados con el reglamento y regulaciones contenidas aquí y deberán esforzarse por cumplir con sus deberes como jueces.

2.1.2. Todos los jueces deberán cumplir con sus deberes de manera imparcial con o contra cualquier equipo, de incumplir, ese juez deberá ser removido del equipo de jueces hasta el final de torneo.

2.1.3. Los jueces vestirán camisas y pantalones de colores brillantes que los distinguirán de los jugadores. La camisa del juez principal, deberá indicar su estatus en el campo de juego.

2.1.4. Errores de anotación o matemáticos, podrán ser corregidos en cualquier momento antes del inicio de la siguiente partida.

2.2. INFORMACION

2.2.1. Si es necesario, los pits de equipo y las estaciones de equipo serán determinadas con una moneda lanzada al aire antes del inicio del juego.

2.2.2. Los jueces no proveerán información al los equipos concernientes a terreno, tiempo, posiciones, progreso de la partida durante la partida, límites, etc., excepto si respecta a cuestiones de seguridad.

2.2.3. Los jueces no podrán por acción o inacción, revelar u ocultar deliberadamente la ubicación o acción de los jugadores durante el transcurso del juego.

2.2.4. Los jueces no impedirán el progreso del juego.

2.3. CONTROLES DE JUEGO

2.3.1. El juez principal del campo de juego señalará el inicio del juego cuando el tiempo regresivo para el inicio llegue a cero (0) con una señal como un pito, sirena, corneta de aire o bien de manera verbal y que ambos equipos lo puedan escuchar.

2.3.2. Un juego finalizará cuando el juez principal anuncie el “Fin del Juego” y podrá acompañarlo con una señal de pito, sirena, corneta de aire u otros medios.

2.3.3. En el caso de una situación de emergencia, el juez que descubra tal emergencia pedirá a los demás jueces que se mantengan fuera de las líneas de radiocomunicación y pedirá que toda la acción sea paralizada. El tiempo de juego también será detenido hasta que la emergencia sea atendida.

3. ESTRUCTURA DE JUEGO

3.1. PROCEDIMIENTOS DE INICIO

3.1.1. Cada equipo deberá presentarse en el punto de entrada del campo de juego por lo menos veinte (20) minutos antes de la hora pautada para el inicio del juego.

3.1.2. Los jugadores estarán ubicados en un área de control adyacente al campo de juego. Un juez u otro oficial del torneo deberá supervisar esta área. Los jugadores no deberán moverse del área de control, a menos que sea para entrar en el campo de juego.

3.1.3. Los jugadores son responsables de limpiar antiguos impactos o bien enseñarlos a los jueces para que de esta manera no resulten eliminados.

3.1.4. Los jugadores no podrán traer herramientas u otro equipamiento prohibido al campo de juego. La presencia de dicho material podría traer como resultado una penalidad y/o procedimientos disciplinarios en contra del jugador y/o del equipo.

3.1.5. Los jugadores deberán tener un pie en la estación de equipo antes del inicio de la partida y sus marcadoras apuntando hacia abajo. Cualquier jugador que no tenga un pie dentro de su estación o que su marcadora no esté apuntando hacia abajo, será eliminado.

3.1.6. Al inicio del juego, cuando los equipos están reunidos en sus respectivas estaciones de equipo, el juez principal señalará la cuenta regresiva de dos (2) minutos y empezará el juego definido en la Sección 2.3.1.

3.2. PUNTUACION

3.2.1. Un equipo recibirá un (1) punto, por las siguientes razones:

3.2.1.1. Un cuelgue de bandera exitoso.

3.2.1.1.1. Un cuelgue de bandera exitoso ocurre cuando un jugador entra en el plano de alguna estación de equipo con la bandera.

3.2.1.1.2. El cuelgue de bandera podría ser premiado al equipo que no tenga la posesión de la bandera cuando esta sea guindada. La estación de equipo donde la bandera sea guindada determinará cual equipo recibirá el punto por la partida.

3.2.1.1.3. Los puntos no serán inmediatamente atribuidos cuando la bandera pase el límite de la estación de equipo. Deberá ser comprobado el estatus del portador de bandera antes de considerar el cuelgue válido.

3.2.1.2. El coach del equipo contrario “tira la toalla”.

3.2.1.2.1. No se revisará al portador de bandera cuando un punto se obtenga de esta manera.

3.2.1.3. Cuando el equipo reciba una penalidad que amerite que un cuarto (4to) jugador entre en zona de penalidad.

3.2.1.3.1. No se revisará al portador de bandera cuando un punto se obtenga de esta manera.

3.2.2. El equipo que tenga mayor cantidad de puntos acumulados será declarado ganador del juego.

3.2.2.1. Si la puntuación entre ambos equipos es igual, se determinará un tiempo intermedio de dos (2) minutos antes de comenzar una prórroga de diez (10) minutos. Los equipos no cambiarán de lugar de terreno de juego. El primer equipo que obtenga un (1) cuelgue válido de bandera, será declarado ganador del juego.

3.3. CHRONO DE PRE-JUEGO

3.3.1. Los jueces podrán medir la velocidad de las marcadoras antes de empezar el juego.

3.3.1.1. Los jugadores son los responsables de asegurarse que sus marcadoras están operando a una velocidad igual o inferior a los límites establecidos en el campo de juego (normalmente de trescientos pies por segundo {300 fps}).

3.3.1.2. Cualquier marcadora que esté regulada por encima del límite (300fps) no podrá ser utilizada hasta que sea ajustada al límite.

No habrá penalidad en ese momento por este motivo. Los jugadores cuyas marcadoras estén por encima del límite podrán:

3.3.1.2.1.1. Cambiar de marcadora si el tiempo lo permite.

3.3.1.2.1.2. Jugar sin marcadora.

3.3.1.2.1.3. Cambiar de jugador (si su marcadora se encuentra en límite).

3.3.2. Si durante el procedimiento de cronógrafo, un juez determina que una marcadora es ilegal bajo la Sección 5.3, la marcadora deberá ser retenida por los oficiales de campo hasta el final del juego.

3.3.2.1. Una marcadora retenida por un oficial de campo podrá ser sujeto de revisión por parte de un oficial de juego o un oficial de liga.

3.4. BANDERAS

3.4.1. La bandera será de un mínimo de doce pulgadas (12") de ancho por un mínimo de veinticuatro pulgadas (24") de largo.

4. INFORMACION DE TORNEO

4.1. ORGANIZADOR

4.1.1. El organizador suplirá información sobre el torneo a cualquier equipo que haya entrado en el mismo, incluyendo y no limitado a:

- 4.1.1.1. Costo de inscripción,
- 4.1.1.2. Cronograma del evento, incluyendo tiempo y lugar de: reunión de reglamento y reunión de capitanes,
- 4.1.1.3. Información sobre hoteles,
- 4.1.1.4. Exoneración,
- 4.1.1.5. Planilla de alineación,
- 4.1.1.6. Modificación del reglamento de Xball™.

4.2. REUNION DE REGLAMENTO

4.2.1. Una reunión de reglamento será realizada antes de cualquier competición por el personal de jueces y oficiales para poder aclarar las dudas pertinentes a las reglas de la competición.

4.3. REUNION DE CAPITANES

4.3.1. Una reunión de capitanes será realizada antes de cualquier competición para proveer a los capitanes de equipos información pertinente a la organización, administración y reglas de la competición.

4.4. CRONOGRAMA DEL TORNEO

4.4.1. Un cronograma completo del evento que consistirá en, número de campos y horario de juego, será distribuido el día anterior del inicio de la competición y después publicado en la tabla de puntuación.

4.5. REVISION DEL CAMPO DE JUEGO

4.5.1. Todos los campos de juego estarán disponibles por lo menos veinticuatro (24) horas antes del inicio de la competición, para ser revisados por cualquier equipo inscrito.

4.5.2. Ningún equipo o jugador podrá de ninguna manera alterar el campo de juego. Si esto ocurriera en un período de tres (3) días antes del inicio de la competición o durante la misma, la penalidad consistirá en la suspensión inmediata del jugador en la competición.

5. EQUIPAMIENTO

5.1. VESTIMENTA

5.1.1. Cada jugador podrá vestir solo una (1) capa de ropa por debajo de su ropa de juego a menos que las temperaturas sean extremadamente frías

5.1.2. Cada jugador deberá vestir solo un pantalón largo y solo una camisa o “jersey” manga larga, siempre y cuando los colores no sean iguales a los colores de la bandera o la ropa seleccionada por los jueces para ese evento.

5.1.3. Los pantalones y camisas deberán ser de tallas adecuadas. Los jugadores no podrán jugar con ropa de talla sobredimensionada. Si un juez decide que la vestimenta de un jugador es demasiado sobredimensionada, podrá requerir un cambio de vestimenta o bien hacer modificaciones con celo, ganchos, etc.

5.1.4. Los jugadores no podrán usar vestimenta hechos de material absorbente, con protección de goma o de naturaleza extremadamente lisa, si esto ocurriera, les será requerido el cambio inmediato de la misma.

5.1.5. Los jugadores podrán utilizar un (1) solo par de guantes con dedos completos o semi-completos. Los guantes podrán tener protección de goma.

5.1.6. Los jugadores podrán utilizar protección de cuello de una sola capa. Las camisas cuello de tortuga están permitidas.

5.1.7. Los jugadores podrán usar vestimenta para la cabeza que no exceda una pulgada por debajo del cuello o por debajo del límite de los hombros.

5.1.8. No está permitida la vestimenta visible de color naranja o rosa.

5.2. PROTECCION

5.2.1. Los jugadores deberán llevar máscara fabricadas específicamente para la práctica del paintball, que no presenten daños y que sus lentes se encuentren en perfectas condiciones. La máscara deberá igualar o superar los límites ASTM Standard F1776.

5.2.2. Los jugadores deben utilizar protección completa para la cara (mascara) original, de igual manera como es entregada por empresa que la fabrica.

5.2.3. Los jugadores deberán utilizar protección original para las orejas y fabricadas específicamente para su máscara por la misma compañía que manufacturó la misma.

5.2.4. Los jugadores podrán utilizar protección para codos y rodillas, no será permitido modificaciones sobre estos elementos. Podrán utilizar esta protección por debajo o por encima de su vestimenta visible.

5.2.5. Los jugadores podrán utilizar protección para la ingle (coquilla) y las mujeres, protección para el pecho (peto).

5.2.6. El organizador tiene el derecho de considerar que alguna vestimenta de protección no es adecuada para el evento.

5.3. MARCADORAS

5.3.1. El gatillo es la pieza móvil que normalmente es operada por el usuario para disparar. Un interruptor no será considerado como gatillo. El ciclo de un gatillo viene definido por el movimiento de la posición original a una posición no original y su eventual retorno. Un ciclo de gatillo normalmente requiere la ejecución de fuerza por parte del dedo para activarlo y la liberación del mismo para que este regrese a su posición original, y así sucesivamente para cada ciclo de gatillo. Las marcadoras podrán operar a cualquier tasa de tiro, siempre y cuando opere

en modo semi-automático (una descarga por cada ciclo de gatillo) ó bien cuando estas sean actúen de modo “correderas”.

5.3.2. Los jugadores podrán utilizar solo una (1) marcadora de calibre .68, semi-automática o corredera, que consista en un solo cañón, un solo cargador y un solo gatillo. Los gatillos de doble acción están prohibidos. Toda marcadora que sea capaz de disparar en otro modo que no sea semi-automático o corredera, deberá ser modificada de tal manera que no pueda volver a ser alterada de manera fácil (sin herramientas) en el terreno de juego.

5.3.3. Todas las marcadoras que posean algún ajustador de velocidad externo, deberán estar hechos de tal manera que su ajuste no sea accesible durante el transcurso de un juego. Algunas marcadoras requerirán “beaver tail” (cola de castor) o tapas de torneo. Todos los reguladores requieren tapas de torneo de tal manera que solo puedan ser ajustados con herramientas mientras la marcadora tenga o no gas.

5.3.4. Todas las marcadoras son sujeto de revisión por parte de los jueces del torneo. Un equipo o un jugador que utilice una marcadora que viole la Sección 5.3. Será suspendido.

5.3.5. Los cañones de las marcadoras no podrán tener de manera adjunta o integral, ningún tipo de supresor de ruido. Un jugador podrá tener solo un (1) cañón en el terreno de juego.

5.3.6. Los jugadores podrán tener una línea de aire remota. La línea de aire remota deberá estar siempre visible.

5.3.7. Los jugadores no podrán cubrir sus cargadores con ningún tipo de material. Las fundas para tanques están permitidas

5.3.8. En las zonas donde no sea requerida la mascara, las marcadoras deberán tener siempre la protección de cañón (barrel bag, barrel plug, barrel condom, etc) capaces de prevenir la salida de una bola o bien de fragmentos de la misma.

5.3.8.1. Un equipo o jugador podrá recibir una amonestación por la primera infracción y es si reincidente, una penalidad por cada infracción.

5.3.8.1.1. Si el propietario de la marcadora no pudiera ser localizado, entonces la penalidad será impuesta al jugador que se encuentre más cerca de la misma.

5.3.8.1.2. Esta penalidad no requerirá que un equipo juegue con menos de cinco (5) jugadores.

5.3.8.1.3. La penalidad empezará al comienzo de la siguiente partida (los jugadores no podrán entrar en la zona de penalidad durante el transcurso de una partida y las penalidades no empezarán hasta que el jugador entre en la zona de penalidad).

5.3.8.1.4. Si el tiempo de la penalidad expira durante una partida en transcurso, los jugadores deberán permanecer en la zona de penalidad hasta que esta finalice.

5.3.8.1.5. Debido a que este tipo de penalidad no provoca que un equipo juegue con menos de cinco (5) jugadores, esta penalidad no expirará cuando el equipo contrario obtenga un punto.

5.4. OTRO EQUIPAMIENTO

5.4.1. Los jugadores podrán entrar al campo de juego con cantidades ilimitadas de arneses y/o pods.

5.4.2. Los arneses no podrán estar constituidos ni podrán tener agregados ningún tipo de protección.

5.4.3. Los jugadores podrán llevar cualquier cantidad de baquetas, swabs, etc.

5.4.4. Los cargadores solo podrán ser de un solo color y será permitido que tengan una (1) pegatina de un máximo de dos (2) por cuatro pulgadas a cada lado. Las pegatinas solo podrán contener los siguientes colores: negro, blanco y rojo Pantone™ 032.

5.4.4.1. Variaciones de estos colores no serán permitidas.

5.5. EQUIPAMIENTO PROHIBIDO

5.5.1. El equipamiento prohibido incluye artefactos de escucha, comunicación y cualquier otro artefacto electrónico de vigilancia, artefactos incendiarios, bombas de humo, pintura tóxica, no biodegradable, bolas con cáscara o relleno alterado u otras alteraciones que no sean originales de la compañía que fabrica las bolas.

5.5.2. Cualquier cosa no especificada en la Sección 5.1 hasta e incluyendo la Sección 5.4 será prohibida a menos que sea permitida por el juez principal.

5.6. POSESION E INTERCAMBIO

5.6.1. Dos jugadores no eliminados podrán intercambiar equipo.

5.6.2. Los jugadores eliminados deberán abandonar el campo de juego con todo el equipamiento que llevan encima al momento de la eliminación.

5.6.3. Los jugadores deberán llevar con ellos toda la pintura, gas y equipamiento que usaran durante el transcurso de la partida.

6. EQUIPOS

6.1. ALINEACIONES

6.1.1. La alineación de un equipo consiste en jugadores, personal de pits, asistentes de coach y un coach.

6.2. JUGADOR

6.2.1. Los equipos podrán alinear hasta dieciocho (18) jugadores, pero solo podrán estar cinco (5) en el campo de juego.

6.2.1.1. Los equipos deberán tener un mínimo de cinco (5) jugadores para empezar el juego.

6.2.2. Ningún jugador podrá estar en más de una alineación.

6.2.3. Todos los jugadores menores de dieciocho (18) años deberán presentar una autorización escrita de alguno de sus padres o bien de su representante legal para jugar.

6.2.4. Todos los equipos deberán presentar su alineación completa antes del inicio del juego.

6.2.4.1. Las alineaciones de los equipos solo serán recibidas después de que los costes de inscripción hayan sido pagados.

6.2.5. Los jugadores podrán asistir al personal de pits en cualquier momento.

6.2.6. Los jugadores que se encuentren en el pit, no podrán asistir a los jugadores que se encuentren en juego.

6.3. PERSONAL DE PITS

6.3.1. El personal de pits podrá consistir en un máximo de tres (3) personas.

6.3.2. El personal de pit serán los responsables de la preparación y mantenimiento del equipamiento y provisiones de los jugadores incluyendo y no limitado a:

6.3.2.1. Reabastecer de pintura y aire.

6.3.2.2. Limpiar o reemplazar máscara(s).

6.3.2.3. Remover impactos de la vestimenta, arneses, marcadoras, etc.

6.3.2.4. Proveer a los jugadores cuyas marcadoras no se encuentren bajo reglamentación (velocidad, falta de tapas de torneo, tornillos de seguridad, etc) de nuevas marcadoras o bien acondicionar las mismas.

6.3.3. Jugadores, asistentes de coach o el coach pueden asistir al personal de pit.

6.3.4. El personal de pit no está autorizado para comunicarse con los jugadores durante una partida en curso.

6.4. ASISTENTES DE COACH

6.4.1. Los equipos podrán tener un máximo de dos (2) asistentes de coach en el área de pits durante cualquier juego.

6.4.2. Los asistentes de coach tendrán el derecho de comunicarse con el coach pero NO con los jugadores en el campo durante el transcurso de un juego.

6.4.2.1. La comunicación de los asistentes del coach con el coach, debe efectuarse de manera que no sea escuchado en el campo de juego.

6.4.3. Los asistentes de coach podrán asistir al personal de pits cuando sea requerido.

6.5. COACH

6.5.1. Los equipos podrán tener un (1) solo coach designado para cualquier juego.

6.5.2. El coach podrá comunicarse y dar instrucciones a sus jugadores durante el juego, siempre y cuando se mantenga en la zona de coach.

6.5.2.1. La zona de coach es un área de tres (3) metros de largo que se encontrara a la altura de el área de pits y a dos (2) metros del medio campo.

6.5.3. El coach podrá asistir al personal de pits cuando sea requerido.

6.5.4. El coach podrá “tirar la toalla” para parar la partida en transcurso. Si lo hace (tirar la toalla) el equipo contrario obtendrá un (1) punto y el reloj comenzará la cuenta regresiva de dos (2) minutos.

6.5.4.1. Los jugadores que se encuentren en el campo de juego serán revisados mientras salen como lo establece la Sección 8.4.2.

7. CHRONOGRAFO (MEDICION)

7.1. MEDICION EN JUEGO

7.1.1. La medición de velocidad en el campo puede hacerse en cualquier momento y a discreción de cualquier juez para determinar si la marcadora está al límite o por debajo de lo establecido. El juez deberá hacer la medición con la menor interferencia posible para no alterar el juego.

7.1.2. Los jugadores cuyas marcadoras sean medidas en el campo durante el juego y estén igual o bajo el límite legal (300fps como ha sido determinado por la NXL™) continuarán jugando sin penalidad. Los jueces podrán medir a discreción.

7.1.3. Los jugadores cuyas marcadoras excedan el límite serán penalizados.

7.1.4. El juez de cronógrafo podrá tomar cualquier marcadora después de la finalización de una partida o bien después de la eliminación de un jugador e inspeccionar cualquiera de los siguientes puntos:

7.1.4.1. La presencia de sustancias ajenas en el cañón, en el “feeder” o en el cargador,

7.1.4.2. Posición ajustada de los tornillos de regulador, del cañón, tanque y cualquier otra pieza que pueda alterar la velocidad de la marcadora,

7.1.4.3. La presencia de válvulas o cámaras de expansión que pueden ser activadas o desactivadas; todas las válvulas deberán estar activadas,

7.1.4.4. La presencia de ajustadores externos de velocidad que no están cubiertos o en lugares no permitidos, y

7.1.4.5. La presencia de cualquier artefacto o pieza que podría ser utilizada por el jugador para alterar la velocidad de la marcadora sin recurrir a herramientas.

7.1.5. Solo los cronógrafos gloveRADAR™ podrán ser utilizados en un juego oficial.

8. PROCEDIMIENTOS DEL JUEGO

8.1. TIEMPOS DE JUEGO

8.1.1. Un juego consistirá en dos (2) mitades de veinte (20) minutos de tiempo cada una.

8.1.1.1. Los equipos podrán cambiar de campo solo al inicio de cada mitad.

8.1.2. El tiempo continuará corriendo después de cada cuelgue de bandera, de una “tirada de toalla”, imposición de cuatro penalidades consecutivas o la eliminación del último jugador en el campo de juego.

8.1.3. El tiempo se detendrá si llegara a pasar:

8.1.3.1. Alguno de los puntos que aparecen en la Sección 3.2 y que se disponga de menos de cinco (5) minutos por jugar en una mitad.

8.1.3.2. En caso de alguna emergencia a las cuales hace referencia la Sección 8.6

8.1.3.3. Cuando haya transcurrido el tiempo completo de una mitad.

8.1.3.4. El uso de un “tiempo fuera” por parte de algún equipo.

8.1.4. Después de cada cuelgue de bandera o la eliminación de todos los jugadores en el campo de juego, habrá un tiempo muerto de dos (2) minutos antes del inicio de la siguiente partida.

8.1.5. Habrá un tiempo muerto de cinco (5) minutos entre las dos mitades.

8.1.6. Una partida terminará cuando pase alguno de los siguientes puntos:

8.1.6.1. Un cuelgue de bandera.

8.1.6.2. Final del tiempo de juego.

8.1.6.3. Si el coach “tira la toalla”.

8.1.6.4. Cuatro penalidades consecutivas a un equipo.

8.1.6.5. La eliminación del último o de los últimos jugadores en el campo de juego.

8.1.7. Si llegara a pasar alguno de los puntos descritos en la Sección 8.1.6, el juez principal deberá comunicarlo a todos los jueces y a los jugadores que sigan en juego.

8.1.8. El juez principal, un juez autorizado por el juez principal o el juez oficial de tiempo será el encargado de velar por el tiempo restante. De ninguna manera el juez de bandera deberá ser el encargado de cuidar el tiempo. En el caso de alguna emergencia médica el tiempo será

detenido y el juez principal deberá hacer que los jugadores vivos regresen a su respectiva estación de equipo. Empezará un tiempo de dos (2) minutos para reiniciar la partida como lo especifica la Sección 2.3.1. El tiempo continuará corriendo desde el punto de interrupción.

8.2. TIEMPO FUERA DE EQUIPO

8.2.1. Cada equipo dispondrá de un (1) tiempo fuera de dos (2) minutos por juego y que podrá utilizar a discreción del coach.

8.2.2. Un tiempo muerto de equipo detendrá el tiempo de juego y reiniciará el tiempo de dos (2) minutos entre partidas (Ej. Al finalizar una mitad, después de un cuelgue de bandera o que el coach “tire la toalla”) y solo podrá ser pedida durante un tiempo fuera ya existente.

8.2.3. Solo un tiempo muerto de equipo podrá ser utilizado por cualquier equipo en cualquier momento según la Sección 8.2.2.

8.3. PROCEDIMIENTOS DE FIN DE JUEGO

8.3.1. Una partida terminará cuando suceda:

8.3.1.1. Cuelgue de bandera exitoso.

8.3.1.2. Finalización del tiempo reglamentario.

8.3.1.3. El coach “tira la toalla”.

8.3.1.4. Cuatro penalidades consecutivas a un mismo equipo y que acarree que los jugadores penalizados entren en la zona de penalidad.

8.3.1.5. La eliminación de el(los) último(s) jugador(es) del campo de juego.

8.3.2. La partida finalizará como se describe en la Sección 2.3.2.

8.3.3. Por lo menos un juez de campo será asignado para inspeccionar a los jugadores vivos que permanezcan en el terreno de juego como lo señala la Sección 8.4

8.4. PROCEDIMIENTOS DE REVISION Y SALIDA

8.4.1. Los jugadores eliminados deberán salir inmediatamente del campo de juego por la vía mas directa o bien por la vía asignada por un juez de campo. No tomar la vía de salida más directa o la asignada por el juez de campo, representará un “playin-on” y se impondrá la penalidad apropiada.

8.4.2. Los jugadores vivos al final de una partida deberán presentarse antes de salir ante un juez de campo para ser inspeccionados. Un juez de campo los inspeccionará y si alguno de los jugadores posee un impacto, el juez principal impondrá la penalidad respectiva.

8.4.3. Los jugadores no podrán entrar de nuevo al terreno de juego sin el permiso explícito de un juez de campo.

8.5. FORFEITS

8.5.1. Se considerará forfait a un equipo por las siguientes razones:

8.5.1.1. Un forfait será declarado cuando un equipo se presente tarde para tiempo del pre-juego, si el equipo se niega a jugar mientras el equipo contrario desee jugar o ya se encuentre a tiempo e su campo de juego. En el caso de que ningún equipo se presente a tiempo en el campo de juego o no deseen ubicarse en su campo de juego, ambos equipos obtendrán un forfait.

8.5.1.1.1. Un equipo que se presente para enfrentarse a otro que se encuentre en forfait será declarado ganador del juego.

8.5.1.2. Si un equipo no se presenta en el campo de juego con el mínimo de jugadores requeridos como se define en la Sección 6.2.1.1.

8.5.2. La puntuación de un juego en donde exista forfait por parte de un equipo, será de 1-0.

8.6. INTERRUPCION DEL JUEGO

8.6.1. La interrupción de un juego solo ocurrirá en caso de una emergencia, condiciones climáticas peligrosas, otros “actos de dios” o altercaciones del campo de juego.

8.6.2. Solo el juez principal podrá decretar la interrupción del juego.

8.6.3. Todos los jueces de campo deberán notar las posiciones de los jugadores cuando el juego sea interrumpido. Una vez detenido el juego, los jueces de campo se asegurarán de que los jugadores permanezcan en sus posiciones. Los jueces se podrán reunir para reconstruir la secuencia de las acciones antes de la interrupción del juego. Deberán revisar a todos los jugadores y eliminar a todos aquellos que hayan sido impactados antes de que el juego fuera interrumpido. Si hay necesidad de imponer penalidades, estas serán impuestas en el momento. Los jugadores con impactos podrán ser reinsertados en el campo de juego siempre y cuando los jueces de campo determinen a su discreción, que ese jugador ha sido eliminado como resultado directo de alguna(s) acción(es) ilegal(es) de la interrupción del juego. Una vez solucionado el motivo de la interrupción del juego, el juez principal reiniciará el juego y devolverá a los jugadores vivos a sus respectivas estaciones de equipos. Se iniciará un tiempo de dos (2) minutos antes de reiniciar el juego como lo especifica la Sección 2.3.1. El tiempo de juego volverá a correr desde el punto donde fue interrumpido.

9. REVISIONES

9.1. CUANDO SE REvisa

9.1.1. Las revisiones se realizarán con el propósito de determinar si una bola ha petado y marcado a un jugador.

9.1.1.1. Una revisión se realizará cuando un juez observe que un jugador haya estado en línea directa de juego y el juez no pueda ver con claridad desde el lugar donde se encuentra o bien si otro juez se lo exige.

9.1.2. Un juez podrá, pero no está en la obligación de realizar una revisión si un jugador se lo pide.

9.2. NEUTRALIDAD

9.2.1. Un juez, a su discreción, podrá declarar un jugador en neutro.

9.2.2. Los jueces harán todo lo posible para efectuar las revisiones sin llamar a un jugador a neutro.

9.2.3. Ningún portador de bandera será detenido y declarado muerto con el propósito de hacer una revisión.

9.2.4. Cuando un juez llame a un jugador neutro, indicará a los demás jugadores en el campo sobre la neutralidad manteniéndose al lado del jugador, gritando “NEUTRO”, colocando los brazos del jugador encima de la cabeza u oscilando los brazos por encima de la cabeza.

9.2.5. Un jugador declarado “neutro” no podrá abandonar su bunker, disparar su marcadora, hacer señales o comunicarse con otros jugadores dentro o fuera del campo de juego.

9.2.6. Un jugador declarado neutro, no podrá ser eliminado por los jugadores del equipo contrario o por los jugadores de su equipo.

9.2.7. El juez podrá mover al jugador declarado neutro o podrá pedirle que exponga más áreas de su cuerpo o equipamiento para la revisión.

9.2.8. Podrán ser eliminados los jugadores que se encuentren bajo revisión y no estén declarados en estado neutro.

10. ELIMINACIONES

10.1. IMPACTOS OBVIOS

10.1.1. Impactos obvios son aquellos impactos que petan en lugares verificables con facilidad en el cuerpo o en el equipamiento o que el jugador puede sentir. Un juez determinará si un jugador ha sentido el impacto en su cuerpo según su reacción al mismo.

10.1.2. Los jugadores que hayan recibido un impacto obvio **DEBERAN SEÑALAR SU ELIMINACIÓN INMEDIATAMENTE GRITANDO “MARCADO” O “FUERA” Y COLOCAR UNA MANO ENCIMA DE SU CABEZA EN EL MOMENTO DE SU ELIMINACION.**

10.1.3. Los jugadores eliminados deberán colocar la protección de cañón (barrel plug, barrel bag, etc), mantener la marcadora por encima de su cabeza y salir del campo de juego por la vía más directa o la indicada por el juez.

10.1.4. Los jugadores con impactos obvios no podrán pedir una revisión, hacerlo significaría seguir jugando.

10.1.5. Los jugadores que estén en movimiento con un impacto obvio, detendrán su movimiento y dejará de jugar.

10.1.6. Los jugadores con impactos obvios en lugares que no sean fácilmente verificables, como por ejemplo la espalda, deberán pedir la revisión inmediatamente a alguno de sus compañeros de equipo, el compañero deberá responder inmediatamente, solo podrá seguir en juego después de esta verificación. Si el jugador está eliminado deberá dejar de jugar inmediatamente, señalar su eliminación y salir del campo siguiendo lo establecido en la Sección 8.4.1.

10.1.6.1. Si no hay un compañero de equipo disponible para hacer la revisión, el jugador deberá llamar inmediatamente a un juez de campo. Si no lo hace, se considerará como seguir jugando (playing-on).

10.2. IMPACTOS NO OBVIOS

10.2.1. Los impactos no obvios son aquellos impactos que petan en lugares del cuerpo o del equipamiento que son difíciles de verificar y no son sentidos por el jugador.

10.2.2. Si un jugador es avisado de un impacto no obvio por un compañero de equipo, este impacto se convertirá en impacto obvio automáticamente.

10.3. OTROS TIPOS DE ELIMINACIONES

10.3.1. Un jugador será eliminado si es impactado (obvio o no obvio) en cualquier parte de su cuerpo o equipamiento por un jugador vivo de su mismo equipo o del equipo contrario.

10.3.1.1. Si un jugador recibe un impacto en cualquier parte de su cuerpo o equipamiento y esta no peta, el jugador se considerará no eliminado.

10.3.1.2. Si un jugador eliminado impacta a un jugador en juego, la acción no será válida y el jugador en juego podrá continuar.

10.3.1.3. Si un juez no aprecia el momento en que una bola peta (disparada por el mismo equipo o el equipo contrario) sobre un jugador y al momento de alguna revisión

- aprecia alguna marca de pintura que pueda ser considerada como impacto, el jugador será eliminado.
- 10.3.1.4. Si un impacto es considerablemente sólido y del tamaño de una moneda de un (1) euro (€), será considerado como impacto válido.
- 10.3.1.5. Si dos jugadores de equipos contrarios son impactados simultáneamente, o si el juez no pudiera determinar cual de ellos ha sido impactado primero, los dos jugadores serán eliminados.
- 10.3.1.6. Ningún jugador podrá continuar jugando con impactos considerados no válidos hasta que este sea limpiado por un juez. El juez limpiará los impactos no válidos en el momento de la revisión.
- 10.3.2. Un jugador será eliminado si alguna parte de su cuerpo o de su equipamiento pasa los límites del campo de juego.
- 10.3.2.1. Esta eliminación tomará efecto al instante en que salga de los límites del campo de juego.
- 10.3.3. Los jugadores que sean encontrados con herramientas o equipamiento no válido o ilegal, será eliminado.
- 10.3.4. Cualquier jugador que se le caiga o que abandone equipamiento a más de un (1) metro y medio (1/2), exceptuando baquetas o pods, será eliminado.
- 10.3.5. Un jugador será eliminado por conducta no deportiva incluyendo y no limitado:
- 10.3.5.1. No obedecer las direcciones de un juez de campo,
- 10.3.5.2. Por moverse sobre un jugador en “neutro”,
- 10.3.5.3. Por evitar de manera deliberada que su marcadora sea medida en crono o evitar que sea revisado por un juez de campo
- 10.3.5.4. Dispar a un juez,
- 10.3.5.5. Disparar a: un jugador eliminado, un coach, algún(os) espectador(es) u oficiales de juego,
- 10.3.5.6. Pedir una revisión de un jugador para poder ubicar la(s) posición(es) de algún(os) integrante(s) del equipo contrario,
- 10.3.5.7. Abuso verbal o físico hacia algún(os) jugador(es) del equipo contrario, jueces, oficiales de liga, espectadores.
- 10.3.6. Los jugadores que hagan creer a los integrantes del equipo contrario que está eliminado, incluyendo pero no limitado a decir “marcado” o “fuera”, colocar la marcadora por encima de sus hombros o colocando la protección de cañón (barrel bag, barrel plug, etc), será eliminado.
- 10.3.7. Los jugadores eliminados deberán salir del campo de juego por la vía más directa o por la vía indicada por el juez de campo.

11. BANDERAS

11.1. PORTADOR DE BANDERA

- 11.1.1. Los portadores de bandera deberán siempre llevarla en un lugar plenamente visible. El portador de bandera no podrá esconder la bandera.
- 11.1.2. La bandera podrá ser intercambiada entre los jugadores vivos.
- 11.1.3. Un portador de bandera que sea eliminado, deberá dejar caer la bandera y abandonar el campo de juego inmediatamente como lo señala la Sección 8.4.1.
- 11.1.3.1. Si un portador de bandera en movimiento es eliminado, un juez de campo deberá tomar la bandera y dejarla caer en el lugar donde el jugador fue eliminado.

11.1.3.2. Una bandera en tránsito, ya sea en manos de un juez o bien de un jugador eliminado, podrá ser interceptada por otro jugador en juego de cualquier equipo.

11.2. CUELGUE DE BANDERA

11.2.1. Cuando un jugador pase el límite de la estación de equipo (cualquier equipo), el juez llamará un tiempo fuera y comenzará a correr el tiempo para la siguiente partida (dos minutos). El juez de bandera deberá efectuar la revisión del portador de bandera.

11.2.1.1. Si el portador de bandera es considerado limpio (libre de impactos obvios o no obvios), el cuelgue será válido.

11.2.1.2. Si el portador de bandera es considerado impactado (obvio o no obvio), el cuelgue será anulado, y habrá una penalidad por continuar jugando (playin-on) como lo señala la Sección 12.2.1. El tiempo no será detenido y se continuará jugando de forma normal.

12. PENALIDADES

12.1. DEFINICIONES

12.1.1. PENALIDAD MENOR

12.1.1.1. Una penalidad **menor** consistirá en que el jugador deje de jugar por dos (2) minutos del tiempo regular de juego.

12.1.2. PENALIDAD MAYOR

12.1.2.1. Una penalidad **mayor** consistirá en que el jugador deje de jugar por cinco (5) minutos del tiempo regular de juego.

12.1.3. PENALIDAD POR MALA CONDUCTA

12.1.3.1. Una infracción por **mala conducta** consistirá en que el jugador deje de jugar por diez (10) minutos del tiempo regular de juego.

12.1.3.2. No será válida la penalidad por **mala conducta** a los equipos que jueguen con menos de cinco (5) jugadores, a menos que esta penalidad esté acompañada por una penalidad inferior (menor o mayor).

12.1.3.2.1. Si una penalidad por **mala conducta** viene acompañada con otra penalidad inferior (menor o mayor), el jugador entrará en la caja de penalidades y ningún otro jugador podrá sustituirlo al momento. Después de que haya transcurrido el tiempo de la penalidad inferior, otro jugador podrá sustituir al ofensor y el ofensor deberá permanecer en la zona de penalidad hasta que se cumpla el tiempo de la penalidad por **mala conducta**.

12.1.3.3. El equipo del jugador ofensor será merecedor de la menor cantidad posible de **penalidades mayores**.

12.1.4. MALA CONDUCTA DE JUEGO

12.1.4.1. Un jugador con la penalidad de **mala conducta de juego** será penalizado por un tiempo que no exceda:

12.1.4.1.1. El tiempo restante de la partida en curso, si ocurre en la primera mitad.

12.1.4.1.2. El tiempo restante de la partida en curso y la siguiente partida, si ocurre en la segunda mitad.

12.1.4.2. No será válida la penalidad por **mala conducta de juego** a los equipos que jueguen con menos de cinco (5) jugadores, a menos que esta penalidad esté acompañada por una penalidad inferior (menor o mayor).

12.1.4.2.1. Si una penalidad por **mala conducta de juego** viene acompañada con otra penalidad inferior (menor o mayor), el jugador entrará en la caja de penalidades y ningún otro jugador podrá sustituirlo al momento. Después de que haya transcurrido el tiempo de la penalidad inferior, otro jugador podrá sustituir al ofensor y el ofensor deberá permanecer en la zona de penalidad hasta que se cumpla el tiempo de la penalidad por **mala conducta de juego**.

12.1.4.3. El equipo del jugador ofensor será merecedor de la menor cantidad posible de **penalidades mayores**.

12.1.5. SUSPENSION

12.1.5.1. El jugador que sea penalizado con una suspensión, no jugará por un período de tiempo determinado por el Comisionado.

12.2. OTRAS INFRACCIONES

12.2.1. JUGAR ELIMINADO (PLAYING-ON)

12.2.1.1. Se considera jugar eliminado (Playing-on) cuando un jugador con impacto actúa como sino estuviera eliminado, incluyendo pero no limitado a: continuar disparando o apuntar a un contrario, continuar en movimiento a menos de que sea para salir del campo de juego por la vía más directa o a la señalada por un juez, hablar, señalar, comunicarse de cualquier forma ya sea con un juez, jugador del mismo equipo o del equipo contrario, **EXCEPTO PARA DECIR “MARCADO” o “IMPACTADO (o cualquier palabra para ese efecto) SOLO UNA VEZ**, impedir el avance de un contrario, obstaculizar un juez de campo para efectuar una revisión, descargar la marcadora (de gas o de pintura), intercambio de equipamiento de cualquier tipo.

12.2.1.1.1. “Spinning” ocurre cuando un jugador recibe un impacto no obvio, lo siente y no pide revisión inmediata a algún juez de campo o compañero. Ocurre durante los tres (3) segundos después de ser impactado.

12.2.1.1.2. “Advancing” ocurre cuando un jugador recibe un impacto obvio, lo siente y no pide revisión inmediata a algún juez de campo o compañero. Ocurre durante los tres (3) segundos después de ser impactado.

12.2.2. WIPING (LIMPIARSE)

12.2.2.1. Se considera “wiping” a la acción deliberada de eliminar (limpiar) pintura del cuerpo o del equipamiento por parte de un jugador.

12.3. DECORO

12.3.1. Equipos, Jugadores y Oficiales de Torneo serán sujeto de acciones disciplinarias por conducta inapropiada tales como y no limitadas a:

12.3.1.1. Vestir o mostrar fotos o palabras ofensivas en el lugar del evento.

12.3.1.2. Cualquier conducta que dañe la imagen de la NXL™, el organizador o patrocinante, incluido pero no limitado a: daños a las habitación de hotel, disparar la marcadora en zonas en las cuales no es requerida la máscara, daño a la propiedad privada, peleas, contacto físico o efectuar actos criminales.

12.4. IMPOSICION DE PENALIDADES

12.4.1. El juez impondrá las penalidades de acuerdo a la siguiente lista:

INFRACCION (Sección)	PENALIDAD
Volver a entrar al campo después de ser eliminado (8.4.3)	Mala conducta
Limpiarse (12.2.2)	Mala conducta
Pelear o contacto físico (10.3.5.7)	Mala conducta de juego + 1 parti. suspensión
Marcadora ilegal (5.3)	Mala conducta de juego
Herramientas ilegales en el juego (3.1.4 y 10.3.3)	Mala conducta de juego
Jugar en mas de un equipo (6.2.2)	Mala conducta + suspensión
Actuar como eliminado (10.3.6)	Eliminación
No obedecer a un juez (10.3.5.1)	Eliminación
Salida en falso (3.1.5)	Eliminación
Moverse sobre un jugador "neutro" (10.3.5.2)	Eliminación
Salirse de los límites del campo de juego (10.3.2)	Eliminación
Abandono de equipo por mas de un metro y medio (10.3.4)	Eliminación
Forfeit (8.5)	Perder partida o juego.
Velocidad encima del límite por 25 fps (7.1.3)	Penalidad mayor
Jugar eliminado y avanzar (12.2.1)	Penalidad mayor
Jugar eliminado con impacto obvio (10.1)	Penalidad mayor
Disparar a los jueces (10.3.5.4)	Penalidad mayor
Vestimenta no autorizada (5.1)	Penalidad mayor
Velocidad encima del límite entre 11fps y 24fps (7.1.3)	Doble penalidad menor
Retrasar un juego (12.2.3)	Penalidad menor
Evitar deliberadamente a un juez (10.3.5.3)	Penalidad menor
Disparar de mas "overshooting" (10.3.5.5)	Penalidad menor
Pedir falsas revisiones (10.3.5.6)	Penalidad menor
Velocidad encima del límite entre 301fps y 310fps (7.1.3)	Penalidad menor
Jugar eliminado con impacto no obvio (10.2)	Penalidad menor
Jugar eliminado con "spinning" (12.2.1)	Penalidad menor
Abuso verbal (10.3.5.7)	Penalidad menor
Alteración del campo de juego antes o durante el torneo (4.2.2)	Suspensión

12.4.2. Los jugadores penalizados podrán abandonar la zona de penalidad al acabar una partida y deberán volver a esta zona al finalizar el tiempo de dos (2) minutos y el consecutivo inicio de la siguiente partida para cumplir con el tiempo total de la penalización.

12.4.3. El tiempo de la(s) penalización(es) se detendrá cuando el tiempo de juego se detenga.

12.4.4. Si un equipo juega con menos de cinco (5) jugadores por motivo de una o mas penalidades menores y el equipo contrario logra colgar bandera exitosamente o “tira la toalla”, la primera de estas penalidades será suspendida.

12.4.4.1. En el caso de que un jugador esté cumpliendo dos (2) penalidades menores y el equipo contrario logra colgar la bandera exitosamente o “tira la toalla”, la primera de estas penalidades será suspendida.

12.4.4.2. El jugador que le sea suspendida una penalidad, podrá volver a jugar después de cumplir con la(s) penalidad(es) restantes.

12.4.4.3. En el caso de que el último jugador de un equipo sea penalizado, deberá esperar a que un segundo punto sea obtenido por parte del equipo contrario o bien esperar a que el tiempo de la penalidad transcurra para poder jugar de nuevo.

12.4.5. Los jugadores que se encuentren en la zona de penalidad, no podrán ser sustituidos entre partida y partida.

12.4.6. Los jugadores que se encuentren en la zona de penalidad podrán reabastecerse de pintura, aire u otro equipamiento entre partida y partida.

12.4.7. Los jugadores que se encuentren penalizados por marcadoras fuera de los límites de velocidad establecidos, podrán ajustar o intercambiar marcadora(s) antes de volver a entrar en el campo de juego.

12.4.8. Si un jugador eliminado recibe una penalidad (si la eliminación es válida, ver la Sección 10) otro jugador no eliminado de su equipo cumplirá la penalidad.

12.4.8.1. El jugador más cercano al jugador eliminado será el que cumpla la penalidad.

12.4.9. Si un jugador ostenta una penalidad menor y una mayor al mismo tiempo, deberá cumplir la penalidad mayor primero.

12.5. MAXIMO DE PENALIDADES

12.5.1. Un equipo no deberá recibir más de tres (3) penalidades consecutivas. De haber una cuarta penalidad, el resultado será la conclusión inmediata de la partida y la anotación inmediata de un (1) punto por parte del equipo contrario.

12.5.1.1. El equipo penalizado comenzará la siguiente partida con tres (3) jugadores en la zona de penalidad hasta que el tiempo de las respectivas penalidades sea cumplido.

12.5.1.2. El jugador que reciba la cuarta penalidad, no deberá cumplir con su penalidad en la zona de penalidades.

12.5.1.3. Si el equipo contrario llegase a obtener un (1) punto por esta razón las penalidades menores mas antiguas no serán suspendidas como lo señala la Sección 12.4.4.

Traducido al castellano por:

Roberto Racho E.