



TRADUCCIÓN DEL REGLAMENTO MILLENIUM 5.2 DE JULIO DE 2005

THE MILLENNIUM

WWW.MILLENNIUM-SERIES.COM

2005
Official Millennium Rules[©]
(Version 5.2 - July 2005)

Tabla de Contenidos

Introducción

I. Información general

- 1 Tamaño del terreno de juego y requisitos
- 2 Tasas de inscripción
- 3 Tarjetas de identificación y clasificación
- 4 Lista de integrantes
- 5 Ranking y sorteo
- 6 Partidas
- 7 Arbitraje
- 8 Señas arbitrales

II. Equipación

- 9 Vestimenta
- 10 Protecciones
- 11 Marcadoras
- 12 Otra equipación
- 13 Equipación prohibida
- 14 Bolas

III. El Juego

- 15 Comienzo del juego
- 16 Detenciones del juego
- 17 Finalización del juego
- 18 Procedimientos de chequeo
- 19 Inspección de marcadoras previa al juego
- 20 Mediciones de velocidad durante el juego
- 21 Banderas y brazaletes
- 22 Portadores de bandera
- 23 Cuelgues de bandera
- 24 Chequeos
- 25 Chequeos a jugadores neutros
- 26 Impactos
- 27 Impactos no obvios
- 28 Impactos obvios
- 29 Eliminaciones

IV. Puntuaciones

- 30 Puntos
- 31 Actas (hojas de puntuaciones)
- 32 Incomparecencias
- 33 Desempates

V. Penalizaciones

- 34 "Playing On" (seguir jugando eliminado)
- 35 Limpiarse ("wiping")
- 36 Interferencia
- 37 Asignación de las penalizaciones
- 38 Penalizaciones adicionales
- 39 Suspensiones, expulsiones, descalificaciones y multas por conducta antideportiva severa

VI. Miscelánea

- 40 Decoro
- 41 Modificación de las reglas

Introducción

Introducción

La mundialmente conocida liga de paintball, "The Millennium Series Ltd." esta entregada a consagrar competiciones de paintball seguras, justas y competitivas a nivel mundial. "The Millennium Series Ltd." continuará trabajando para hacer el deporte del paintball mejor para jugadores, patrocinadores y el público en general. La liga continuará modificando y cambiando reglas siempre que sea necesario. Un comité de reglamento está preparado para tratar cualquier asunto relacionado con las reglas. Los oficiales están capacitados para imponer las reglas. El comité de reglamento y los oficiales se reunirán con prioridad con respecto a cualquier acontecimiento sancionado con la intención de revisar las reglas y estándares para garantizar la seguridad, la limpieza y la competitividad de los torneos para socios, jugadores, patrocinadores y espectadores. Nos gustaría agradecer a todas las personas que trabajan para hacer mejor este deporte y a aquellos que ayudan a la liga a ser todo lo que es.

Aviso de seguridad

El paintball ha demostrado ser un deporte seguro siempre que se haga uso de la razón y se tenga un concienzudo cuidado. Recomendamos encarecidamente de informar a todos aquellos que estén presentes en cualquier parte cerca de las partidas o del equipamiento de paintball que cumplan lo siguiente:

- **Utilizar mascararas homologadas** en la proximidad de marcadoras capaces de disparar.
- **Poner el chupete** en el cañón de las marcadoras donde y cuando no se leve puesta la máscara.
- **Mantener una velocidad de salida de bola segura.** Asegúrese de que la velocidad de salida de la bola de su marcadora nunca excede los 300fps. Las máscaras y las redes de seguridad no están diseñadas para soportar velocidades superiores. De otra manera, las consecuencias de incumplir dicha norma de seguridad pueden desembocar en graves lexiones, ceguera, daño cerebral e incluso la muerte.
- **Utilizar con precaución las botellas de CO2 o aire comprimido.** Nunca use botellas de CO2 o aire comprimido con fecha de caducidad cumplida. También asegúrese de que la válvula está intacta y de que si retira la válvula de la botella esta ha sido vaciada por completo.

Siguiendo estas normas básicas evitaremos posibles accidentes y lesiones. Ayude a mantener una buena imagen de este nuestro deporte y evitar así altos costes de seguros. El deseo de ganar nunca debe de tener prioridad sobre nuestra responsabilidad moral de jugar limpio y considerar la seguridad de los demás y la de uno mismo.

I. Información General

La página web de la Millennium Series www.millennium-series.com es la fuente de información más actualizada con respecto a cada evento de paintball de la Millennium Series. También se puede encontrar información sobre las últimas reglas Millennium Series, tasas de inscripción, paquetes de precios y por supuesto cada evento, en la citada página web.

También el promotor de cada evento publicará la siguiente información sobre cada torneo con un mínimo de 30 días antes del comienzo de cada torneo:

- Lugar de celebración del torneo, incluyendo direcciones
- Formulario de registro
- Formulario de renuncia
- Información sobre hoteles de la zona

Se celebrará una reunión del comité/oficiales de reglamento en la víspera de cada evento, la hora y el lugar de dicha reunión será publicada en la página web de la liga con un mínimo de una semana de antelación al torneo. El propósito de la reunión es permitir al personal de la organización revisar los horarios, reglamento y las asignaciones de campos.

Se celebrará una reunión de capitanes obligatoria en la víspera de cada torneo, la hora y el lugar de dicha reunión será publicada en la página web de la liga con un mínimo de una semana de antelación al torneo. El propósito de la reunión es proporcionar a los capitanes de los equipos asistentes información referente a la organización, la administración, reglas del juego, reglas generales y las reglas que rigen su participación en el torneo.

Se publicará en la página web de la liga el horario para las rondas preliminares – el horario reflejará los campos donde se jugaran las partidas, el horario de cada partida y los equipos que jugaran dichas partidas – y será distribuido tras ser registrados a cada equipo el día anterior al torneo, después será anunciado en el marcador. Todos los campos dispuestos para ser jugados en el torneo deberán estar a disposición de ser revisados por cualquier equipo que compita en el evento al menos 24 horas antes del comienzo del primer juego.

Se publicará en la página web de la liga un horario completo de las rondas preliminares – consistente en los oponentes de cada equipo, los campos en los que jugarán y los horarios de las partidas- y se distribuirá a cada equipo una vez se haya registrado el día previo al torneo, al menos, y después será anunciado en el marcador.

Todos los campos de juego estarán disponibles para ser inspeccionados por cualquier equipo que compita en el evento al menos 24 horas antes del comienzo de las primeras partidas.

Solo se permitirá filmar, fotografiar, registrar el sonido o grabar las partidas a personal autorizado. El personal de los medios de comunicación deberá dirigirse a la mesa de la administración de cada evento, si se le autoriza, la organización del promotor le asignará un pase “press/media” personal. A los fotógrafos y resto del personal de los medios de comunicación no se les está permitido entrar en los límites marcados del campo durante una partida y además deberán hacer su trabajo cooperando con los árbitros y personal de la liga, especialmente cuando su actuación provoca obstrucción o influencia el juego. A los fotógrafos y resto del personal de los medios de comunicación les permitirá estar en el área vallado de la pista a menos que el promotor o la organización hagan restricciones al respecto.

1. Tamaño del terreno de juego y requisitos

- 1.01 El campo de juego se define como un terreno plano y nivelado de un tamaño de 55 x 33m cuya superficie esta diseñada para minimizar posibles daños para los jugadores y rodeada por una red homologada para asegurar la seguridad. El campo de juego debe contener al menos 25 obstáculos colocados a una distancia mínima de 1.5 m del límite del campo. Los

límites del campo deben de estar debidamente señalizados y a una distancia de 1.5 m de la red.

- 1.02 La zona de bandera debe medir al menos 2 metros de ancho y estar situada en el centro del límite trasero de cada extremo del campo.
- 1.03 Ningún equipo o miembro de este deberá alterar ningún campo de alguna manera en cualquier momento. Alterar intencionadamente el campo en una partida provocará la eliminación de ese jugador. Cualquier jugador que altere el campo en cualquier momento, antes o durante un torneo será suspendido del torneo en curso.

2. Tasas de inscripción

- 2.01 Las tasas de inscripción para cada temporada y división se anunciarán en la página web de la liga.
- 2.02 Las tasas de inscripción deben ser pagadas al promotor del evento.

3. Tarjetas de identificación y clasificación

- 3.01 Los jugadores deberán poseer una tarjeta de identificación (I.D.) válida para poder participar en el evento. Los jugadores deberán poder mostrar su tarjeta de identificación en cualquier momento cuando estén en el terreno de juego. No se permitirá jugar a ningún jugador si no presenta su tarjeta I.D. antes del inicio del juego.
Solo se permitirá entrar al “Área reservado a atletas” (Athlete Restricted Area) a los jugadores con tarjetas I.D. válidas y los credenciales correctos.
- 3.02 Las tarjetas I.D. solo podrán ser adquiridas en el lugar del evento. El precio de las tarjetas I.D. se anunciará en la página web de la liga.
- 3.03 Las tarjetas I.D. serán válidas para un año de calendario.
- 3.04 Las tarjetas ID deben tener el mismo nombre de equipo en la tarjeta que el nombre del equipo en cuya lista de integrantes el jugador se ha registrado para ese torneo.
- 3.05 La categoría del jugador mencionado en la tarjeta debe de ser la misma categoría del equipo con el que esta registrado. Dicho estatus se mantiene por el resto de la temporada hasta que el jugador se mueva de categoría tal y como se menciona en este reglamento.
- 3.06 Los jugadores se pueden mover tanto en su categoría como en otras. Si un jugador descendió de categoría, no podrá ascender de nuevo durante esa misma temporada.
- 3.07 Después del cuarto evento Millennium Series de un equipo, la lista de integrantes de equipos de “Championsleague”, Div. 1 y Div. 2, se fijarán a como se encuentran al comienzo del cuarto evento y no podrán ser cambiadas en futuros eventos en esa temporada.
- 3.08 Los jugadores que comiencen o se registren con un nombre falso serán expulsados al menos de 3 torneos de Millennium Series.

4. Lista de integrantes

- 4.01 Los equipos podrán tener hasta 15 personas en su lista de integrantes, pero deben alinear un máximo de 7 jugadores en juegos de 7man, o 5 en juegos de 5man.
- 4.02 Ningún jugador podrá aparecer en más de una lista de integrantes.
- 4.03 Todos los jugadores deberán poder jugar legalmente en el país en el que el torneo tenga

lugar.

- 4.04 Las listas de integrantes solo serán aceptadas tras haberse pagado completamente las tasas de inscripción.
- 4.05 Los equipos deberán presentar la lista de integrantes completa al registrarse. La lista de integrantes no podrá ser modificada tras el comienzo de un torneo.
- 4.06 Cualquier equipo que mantenga su alineación 100% intacta pero decida cambiar su nombre en medio de la temporada transferirá los puntos del Millennium Series del antiguo nombre al nuevo nombre, con tal de que el equipo entregue una notificación por escrito del cambio de nombre en la liga.
- 4.07 Un jugador al que se le haya prohibido jugar en un equipo, porque su nombre aparecía en otra lista de integrantes o debido a un traspaso de división prohibido, quedará suspendido del torneo, o de otra manera provocará la pérdida de todas las partidas de ese equipo.

5. Ranking y sorteo

- 5.01 Los puntos de ranking de los equipos se obtienen de la siguiente manera:
 $R = (\text{posición del equipo} : \text{número de equipos})$
 $[(1-R) \times 200] + 5 = \text{puntos}$
Los equipos tienen que recibir en la presente temporada los puntos de ranking equivalentes al total de los puntos obtenidos en aquellos torneos en los que estos hayan participado.
- 5.02 Los equipos serán ordenados del 1º al último de acuerdo con su categoría (Championsleague, División I, II y III) y colocados en ella. Para el primer torneo de la temporada los equipos se ordenarán para el sorteo de acuerdo con los puntos de ranking obtenidos durante la anterior temporada. En caso de los equipos que no tienen puntos de ranking en la anterior temporada, estos se ordenarán por orden alfabético, sin tener en cuenta, a parte del nombre, la ciudad, estado, país u otra clase de jurisdicciones y/o las palabras "de" (the) y "equipo" (team).
- 5.03 Cualquier equipo que opte por cambiar su estatus de División II a División I o de División III a División II mantendrá un porcentaje de los puntos obtenidos esa temporada.
Tras el primer torneo: 80%; Tras el segundo torneo: 60%; Tras el tercer torneo: 40%; Tras el cuarto torneo: 20%.
Los equipos que decidan descender cualquier número de divisiones mantendrán el 100% de los puntos obtenidos en esa temporada.
Los equipos arbitrales obtendrán 200 puntos. Estos puntos se publicarán, siempre que ese equipo haya cumplido sus obligaciones como equipo arbitral, esto será supervisado por el Árbitro Supremo de la Millennium Series.

6. Partidas

- 6.01 Los equipos de 7 jugadores jugarán 8 partidas en la ronda preliminar. Estas partidas se jugarán contra equipos de las divisiones definidas para cada equipo.
- 6.02 La duración de las partidas será de 7 minutos.
- 6.03 Partidas entre divisiones:
 - Los equipos de Championsleague jugarán contra equipos de Championsleague, División I y División II.
 - Los equipos de División I jugarán contra equipos de Championsleague, División I y División III.
 - Los equipos de División II jugarán contra equipos de Championsleague, División II y División III.
 - Los equipos de División III jugarán contra equipos de División I, División II y División III.

- 6.04 Los equipos se calificarán para las rondas de cuartos de final de la siguiente manera:
- Si hay menos de 8 equipos en la clasificación no habrá cuartos de final y los 4 mejores equipos se clasificarán directamente para las semifinales.
 - Si hay de 8 a 20 equipos en la clasificación, los 8 mejores equipos se clasificarán y jugarán los cuartos de final.
 - Si hay de 21 a 30 equipos en la clasificación, los 12 mejores equipos se clasificarán y jugarán los cuartos de final.
 - Si hay más de 30 equipos en la clasificación, los 16 mejores equipos se clasificarán y jugarán los cuartos de final.
 - Los dos mejores equipos de cada división en unos cuartos final con dos grupos se clasificarán y jugarán las semifinales.
 - El mejor equipo de cada división en unos cuartos final con tres grupos se clasificarán y jugarán las semifinales.
 - El mejor equipo de cada división en unos cuartos final con cuatro grupos se clasificarán y jugarán las semifinales.
 - Las posiciones al final de cada ronda de juego vienen determinadas por el total de los puntos obtenidos por el equipo en esa ronda.
- 6.05 Tras las rondas de cuartos de final el primer equipo jugará contra el cuarto una semifinal mientras que el segundo jugará contra el tercero otra semifinal, ambas al mejor de tres partidas. Después en las finales el ganador de 1º contra 4º juega con el ganador de 2º contra el 3º por el 1º y 2º puesto, mientras que los equipos perdedores compiten por el 3º y 4º puesto al mejor de tres.
- 6.06 Las posiciones al final de una ronda de partidas vienen determinadas por el total de puntos ganados en esa ronda, sujetas a las previstas normas de desempate contenidas aquí.
- 6.07 Dos equipos que compartan dueño, manager o pertenezcan al mismo club no podrán enfrentarse el uno contra el otro en un evento en las rondas preliminares ni en cuartos de final, así que dichos equipos no pueden jugar el uno contra el otro hasta las semifinales (los 4 últimos).
- Si el sorteo normal tiene dos de estos equipos enfrentados, el de posición más baja en el ranking de los dos descenderá uno o dos puestos hacia abajo (siempre que sea posible) en el sorteo, para asegurar que no juegan uno contra otro.
 - Si el de posición más baja en el ranking esta al final de su división y no puede bajarse lo suficiente, el equipo superior en el ranking descenderá uno o dos puestos hacia abajo (siempre que sea posible). Si ninguno de los equipos puede descender o suficiente en su división, el de posición más baja en el ranking ascenderá uno o dos puestos hacia arriba (siempre que sea posible).
- El ranking se basara en el ranking de la Millennium Series de la ronda preliminar y las puntuaciones de las rondas previas para cualquiera de las posteriores rondas.

7. Arbitraje

- 7.01 Cada campo deberá tener al menos 8 Árbitros de Campo más un Árbitro Jefe. Todos los Árbitros de Campo y Árbitros Jefes están al cargo directo del Árbitro Supremo.
- 7.02 Los árbitros vestirán camisetas a rallas verticales blancas y negras que distinguirán a los árbitros de los jugadores. El Árbitro Jefe deberá vestir una camiseta a rallas verticales naranjas y negras para indicar su estatus en el campo de juego.
- 7.03 Solo los árbitros autorizados por el Árbitro Jefe de cada campo podrán realizar avisos en ese campo.
- 7.04 Todos los árbitros deberán de estar muy familiarizados con el reglamento y las regulaciones contenidas aquí y esforzarse lo máximo posible en sus deberes arbitrales y tomar decisiones de manera imparcial. Si se demuestra parcialidad en cualquiera de los árbitros, a favor o en contra de cualquier equipo deberá ser expulsado del equipo arbitral durante el resto del torneo. Cualquier incidente en cuestión será presentado al comité disciplinario de la Millennium Series.

- 7.05 Los árbitros no darán información a los equipos durante el juego excepto en lo concerniente a la seguridad, avisos, neutralidades y eliminaciones.
- 7.06 Los árbitros no podrán, ya sea por acción u omisión, revelar deliberadamente las posiciones o acciones de los jugadores durante el transcurso del juego. Los árbitros no dificultarán el desarrollo del juego.
- 7.07 Cualquier equipo que incumpla o se niegue a cumplir sus deberes y obligaciones arbitrales tal y como se especifica en esta sección será penalizado. El Comité Disciplinario de la Millennium Series impondrá estas sanciones. Este tiene la potestad de reducir los puntos de arbitraje hasta cero.
- 7.08 Todos los avisos y decisiones en el campo están sujetos a la supervisión del Árbitro Jefe de ese campo. Todos los avisos y decisiones arbitrales emitidas o aprobadas por el Árbitro Jefe son irrevocables y no están sujetas a futuras supervisiones y no podrán ser modificadas excepto por el mismo.

8. Señas arbitrales

- 8.01 Eliminado – El árbitro señalará que un jugador ha sido eliminado poniéndose una mano en la cabeza y señalando al jugador eliminado. Después el árbitro quitará el brazalete al jugador. El árbitro no podrá devolver a un jugador tras avisar la eliminación del jugador con la seña de la mano.
- 8.02 Limpio – Un árbitro señalará que un jugador esta limpio de cualquier impacto valido y no ha sido eliminado, levantando una mano o una toalla en el aire y realizando movimientos circulares con ella.
- 8.03 Neutro – El árbitro indicará que un jugador está neutro tocándolo a ese jugador, gritando “neutral” y manteniendo el otro brazo por encima de su cabeza mostrando su mano al equipo contrincante en un gesto de “¡STOP!”. Entonces el árbitro procederá a chequear al jugador y realizar una seña de limpio o eliminado. Los avisos de Neutro se realiza a discreción de los árbitros y se realizarán solo en casos extremos donde sea difícil chequear impactos a un jugador.
- 8.04 Uno-por-uno, dos-por-uno o tres-por-uno – El árbitro primero deberá señalar la eliminación del jugador que comete la infracción. Después señalará la penalización con un doble movimiento de puños hacia arriba y hacia abajo con ambos brazos en frente del cuerpo de el(los) jugador(es) adicional(es), repitiendo la seña de penalización por cada jugador adicional que se considere eliminado debido a la infracción.

II. Equipación

9. Vestimenta

- 9.01 Cada jugador podrá llevar solo dos capas de ropa¹ a menos que se anuncie oficialmente que la temperatura es inferior a 10°C en cuyo caso se permitirán tres capas. Esta vestimenta consistirá en un par de pantalones cortos (o en caso de bajas temperaturas un par de pantalones largos) y una (o dos en caso de bajas temperaturas) camiseta(s) interior(es) de manga corta o larga.
- 9.02 Los uniformes de los jugadores no podrán ser de rallas blancas y negras como los de los árbitros. Los uniformes de los jugadores no podrán contener el color naranja.
- 9.03 La vestimenta de los jugadores, incluyendo pantalones y jersey no deberán tener rasgones ni rotos, deben ajustarse bien y no puede ser sobredimensionada. Los jugadores no podrán vestir pantalones o jerséis que estén hechos de materiales altamente absorbentes, como felpa o fieltro, o de una naturaleza altamente acolchada o pulida, como el nylon o goma.
- 9.04 El acolchado son dos capas de ropa cosidas una sobre otra. El acolchado contará como dos capas de ropa en el área acolchada.
- 9.05 Los jugadores no podrán calzar zapatos con clavos o tacos de metal.
- 9.06 Los jerséis o camisetas de los jugadores deberán llevarse sujetas dentro del pantalón o bajo el portapods.
- 9.07 Los jugadores podrán llevar un único par de guantes acolchados.
- 9.08 Los jugadores podrán llevar vestimenta para la cabeza que no exceda más allá de 2cm por debajo de los hombros.
- 9.09 Las bandanas solo se permitirán como cintas para la cabeza mientras no excedan los 5cm de ancho y 1cm de grosor.
- 9.10 Si se encuentra a un jugador vistiendo ropa ilegal durante una partida será eliminado.

10. Protecciones

- 10.01 Las máscaras utilizadas por los jugadores y todos los demás en zonas de uso obligado de máscara deberán estar fabricadas para uso de paintball, estar en buen estado y con lentes intactas. Estas máscaras deberán cumplir o exceder los estándares ASTM. Los fabricantes de mascararas deberán enviar los resultados de las pruebas de laboratorios independientes a la liga al menos 10 días antes del inicio del torneo. Las máscaras deberán utilizarse siempre en aquellas áreas donde se permita disparar marcadoras, incluidas pero limitadas a:

- Terreno de juego
- Zona de crono
- Campos de tiro

La violación de las normas de esta sección resultará en un aviso al capitán del equipo del jugador por la primera infracción. Por la segunda infracción, el miembro del equipo infractor será excluido de jugar el torneo.

¹ Cada capa consiste en una camiseta de algodón estándar de aproximadamente 150g/m²

- 10.02 Los jugadores, árbitros y todo el personal presentes en el campo deberán llevar protección para toda la cara tal cual viene del fabricante en su forma original. La protección de la cara o los oídos de la máscara no se podrá desmontar o doblar hacia arriba, o modificarse de ningún modo de su forma original, en cualquier momento o lugar donde la máscara sea obligatoria.
- 10.03 Los jugadores podrán llevar una capa de protección de codo y antebrazo siempre que el acolchado en esa protección no se haya modificado de su forma original tal y como viene del fabricante. Esta protección se podrá llevar tanto por debajo como por encima de la vestimenta.
- 10.04 Los jugadores podrán llevar una capa de protección de espinilla y rodilla siempre que el acolchado no se haya modificado de su forma original tal y como viene del fabricante. Esta protección se podrá llevar tanto por debajo como por encima de la vestimenta.
- 10.05 Los jugadores podrán llevar pantalones con protecciones, siempre que el acolchado no se haya modificado su forma con respecto de su forma original tal y como viene del fabricante.
- 10.06 Los jugadores podrán llevar coquilla, y las jugadoras podrán llevar un peto de protección fabricado para su uso en paintball, siempre que las bolas rompan en al impactar con esta protección.
- 10.07 Se recomienda a los jugadores usar protección en el cuello consistente en una cinta de neopreno que se ajuste al cuello, cuyo grosor no exceda los 2cm. Están prohibidas las bufandas y la ropa similar.
- 10.08 Se recomienda a los jugadores llevar protección en la cabeza para proteger el área craneal con un grosor máximo de 1 cm.

11. Marcadoras

- 11.01 Los jugadores podrán utilizar una única marcadora de calibre .68 que consta de un único cañón y un único sistema de gatillo. Los gatillos de doble acción están prohibidos. Las marcadoras estarán limitadas a 15 bolas por segundo, considerando que no puede haber dos disparos consecutivos en un intervalo de tiempo inferior a 65ms. La pulsación del gatillo deberá almacenarse durante 100ms después de pulsar el gatillo pero deberá cancelarse en la pulsación (esto es para permitir a las marcadoras disparar a 15 bps en modo semi-automático). El "ramping" de disparo solo se permitirá una vez se hayan alcanzado las 8 bps y entonces la marcadora "rampeará" hasta las 15bps solo si se mantienen continuas las 8bps. Después de soltar el gatillo solo se deberá descargar un único disparo adicional.
- 11.02 La definición de gatillo es una palanca móvil o botón que se pone en contacto con el dedo. Los interruptores de contacto (switch) no son un gatillo. El ciclo de gatillo necesita la aplicación de una fuerza con el dedo sobre el mismo y la liberación de dicha fuerza del dedo sobre el gatillo en cada ciclo de gatillo.
- 11.03 Las marcadoras con sistemas de disparo electrónico deberán estar bloqueadas en un modo de torneo legal (ver regla 11.01). Los jugadores no deberán poder realizar ajustes de dwell, debounce o modos de disparo en el campo de juego. Una marcadora capaz de disparar en otro modo que no sea "legal de torneo" deberá ser incapacitada de tal manera que se precise usar una herramienta o desmontar parcialmente la marcadora para poder volver a disparar en dicho modo. Si una marcadora tiene un sistema de detección de bolas, el jugador podrá activar o desactivar dicho sistema con el permiso de un árbitro. Los jugadores también podrán encender o apagar sus cargadores con la intención de limpiarlos con el permiso de un árbitro.
- 11.04 Toda marcadora con cualquier tipo de ajuste externo de velocidad deberá ser modificada de tal manera que el ajustador de velocidad no sea fácilmente accesible durante el transcurso del juego. Todos los reguladores de torneo deben tener válvulas, de tal manera que no puedan ajustarse sin una herramienta.

- 11.05 Los cañones de las marcadoras podrán estar equipados con alma rayada, agujeros de respiración y/o estriado, pero no podrán llevar un silenciador acoplado o integrado en la construcción del cañón. Solo se permitirá un cañón por jugador en el campo.
- 11.06 Los jugadores no podrán utilizar tela, neopreno o ningún otro material para cubrir los cargadores o las marcadoras. Por razones de seguridad se permitirán fundas de neopreno solo para las botellas de alta presión.
- 11.07 Toda marcadora con un sistema de aire instalado deberá tener un chupete debidamente colocado, esta norma deberá cumplirse en las inmediaciones del torneo, incluyendo pero no limitándose a: zonas de parking/coches aparcados y hoteles relacionados con el torneo. Desmontar el cañón o parte del mismo, o introducir una baqueta rígida, una baqueta de trapo (squegee), o chupete del tipo tapón, no satisface el cumplimiento de las exigencias de esta norma. Las únicas excepciones a esta norma son:
- Durante la inspección de marcadora previa al juego en las estaciones de crono.
 - Durante la prueba de marcadoras en los campos de tiro.
 - Después de que un árbitro se haya dirigido a los jugadores para que retiren los chupetes antes del comienzo de una partida.
 - Durante la limpieza de las marcadoras.
- Violar la regla de la retirada del chupete resultará en un aviso al capitán del equipo del jugador por la primera infracción. Por la segunda infracción, el miembro del equipo infractor será excluido de jugar el torneo.
- 11.08 Ninguna marcadora podrá llevarse de manera visible en el área de tiendas o en cualquier parte de los stands públicos; la marcadora debe estar cubierta por una funda para marcadoras o similar.
- 11.09 Cualquier jugador que sea sorprendido durante una partida con una marcadora que incumpla la sección 11 será expulsado del resto del torneo y a su equipo se le declararán como incomparecencias las partidas en las que esa marcadora haya sido usada, a menos que no haya mala fe por parte del jugador. La única manera de probar que no hay mala fe es abandonar inmediatamente después de que ocurra el error, pero antes de que sea detectado por un árbitro.
Si el error es detectado antes del comienzo del juego pero después de la inspección de marcadoras previa al juego, se declarará la partida como incomparecencia pero el jugador no será expulsado del torneo.
- 11.10 Las pegatinas en las marcadoras están limitadas a una pegatina de 5 x 10cm en cada lado de la marcadora. Las pegatinas no podrán contener el color naranja.

12. Otra equipación

- 12.01 Los cargadores no pueden ser transparentes y deben estar hechos de un solo color. Se permitirán los cargadores ahumados. Las pegatinas en los cargadores u otras partes del "feed" no están permitidas excepto una pegatina de 5 x 10cm en cada lado del cargador u otras partes del "feed". Las pegatinas no podrán contener el color naranja.
- 12.02 Los jugadores pueden llevar cualquier cantidad de pods, tubos o bolsas, pero no pueden llevar cargadores o botellas adicionales.

²Debido a que el jugador no ha tenido la oportunidad de percatarse del error y abandonar. El juego se pierde por razones de seguridad.

12.03 Dos jugadores activos pueden intercambiar equipamiento.

12.04 Las fajas y portapods no podrán estar fabricados de tal manera que formen acolchado.

13. Equipación prohibida

13.01 La equipación prohibida incluye lo siguiente: equipación que contenga el color naranja (vestimentas, cargador, marcadora, etc.) también dispositivos de escucha, dispositivos de comunicación o cualquier otro dispositivo electrónico de vigilancia, dispositivos incendiarios, dispositivos que producen humo, bolas con pintura de color rojo o rosa, bolas que sean tóxicas, no biodegradables o indelebles, bolas cuya cáscara, pintura o ambas hallan sido alteradas o aumentadas de cualquier manera. Los equipos que sea descubiertos utilizando bolas prohibidas o portando bolas prohibidas en sus cargadores o pods o con una caja abierta de esas bolas tendrán que pagar una multa de 500 € a la organización Millennium. El equipo además será expulsado del torneo y perderá todos los puntos obtenidos en las rondas jugadas. Las bolas serán testadas de acuerdo con el criterio de testeo puesto en la página web de la Millennium Series.

13.02 Todo lo que no se haya especificado de la sección 9 a la 14, estas incluidas, como equipación permitida se considerará prohibida.

14. Bolas

14.01 Las bolas deberán adquirirse en el torneo a un patrocinador registrado por la Millennium Series. Todas las bolas usadas en el evento deberán tener una Hoja de Datos de Material Seguro (Material Safety Data Sheet) en el archivo de la liga. Todas las bolas utilizadas en los eventos deberán cumplir los estándares ASTM y estar conformes con el criterio de indelebilidad de la liga.

14.02 Están prohibidas las bolas con pintura roja o rosa.

III. El Juego

15. Comienzo del juego

- 15.01 La elección del extremo de campo se determinará al comienzo del juego lanzando una moneda a “cara o cruz”. Durante los juegos al mejor de tres partidas solo se decidirá la primera partida a “cara o cruz”. Los lados se alternarán las siguientes partidas.
- 15.02 Cada jugador recibirá un brazalete de un color distintivo y lo llevarán en el brazo izquierdo. Los jugadores son responsables de ponerse su propio brazalete. Los jugadores con el brazalete en un lugar incorrecto serán eliminados.
- 15.03 Los jugadores comenzarán el juego dentro de los límites del campo de juego, con la punta del su cañón tocando la zona de bandera. Cualquier jugador que al comienzo del juego no tenga la punta del cañón de su marcadora tocando la zona de bandera será eliminado por salida falsa.
- 15.04 Los jugadores deberán llevar consigo todo el equipamiento que vayan a usar durante el transcurso de la partida al comienzo de la misma.
- 15.05 El proceso de comienzo de juego es el siguiente: El árbitro encargado de dar la salida se cerciora de que ambos equipos están preparados. En ese momento el árbitro avisará, “¡Chupetes fuera!” tras el cual los jugadores retirarán los chupetes de las marcadoras, los cuales deberán llevar encima. Después, el comienzo del juego será anunciado de la siguiente manera (cerciorándose de que ambos equipos lo oyen): “¡Preparados para el aviso de diez segundos! Tres, dos, uno, ¡DIEZ SEGUNDOS!”, exactamente diez segundos después el juego deberá comenzar con el por el aviso “¡Game on!” que gritará el árbitro de manera que ambos equipos le oigan (por radio o de cualquier otra manera).

16. Detenciones del juego

- 16.01 El juego solo se detendrá en caso de emergencia, condiciones meteorológicas peligrosas, otras causas de fuerza mayor o un altercado físico en el terreno de juego.
- 16.02 En caso de salida falsa debido a un error arbitral o falta de comunicación, el Árbitro Jefe detendrá la partida y comenzará de nuevo como si el juego nunca hubiera empezado.
- 16.03 Todos los árbitros deberán apuntar las posiciones de los jugadores en el momento de la detención del juego. Una vez detenido el juego los árbitros de campo deberán cerciorarse de que los jugadores mantienen sus posiciones. Cuando la situación que ha provocado la detención del juego se ha acabado o ha sido resuelta, los árbitros deberán colocar a los todos los jugadores activos y banderas en sus posiciones oportunas. El Árbitro Jefe reanudará el juego de acuerdo con los procedimientos especificados en la sección comienzo del juego.
- 16.04 Las detenciones del juego serán indicadas por los árbitros con el aviso “¡Freeze!”. Todo jugador deberá mantenerse en la posición en la que estaba cuando se efectuó el aviso de detención.
- 16.05 El tiempo de juego oficial será controlado con un cronómetro de cuenta atrás por el Árbitro Jefe o un Árbitro de Campo designado para ello. En el caso de que un juego deba de ser interrumpido por una emergencia, o cualquier otra razón, el Árbitro Jefe u otro árbitro detendrá el cronómetro. Cuando se reanude el juego se utilizará el procedimiento de “Comienzo” de este reglamento. El tiempo continuará contando una vez se haya reanudado del juego.

17. Finalización del juego

- 17.01 El juego se considerará finalizado cuando el Árbitro Jefe de el aviso “¡Game Over!” tras acontecer cualquier situación de finalización de juego. Sin embargo, los jugadores y su equipamiento podrán ser inspeccionados incluso tras el aviso de “¡Game Over!” hasta que abandonen el terreno de juego.
- 17.02 Las situaciones de finalización de juego son las siguientes:
- Un cuelgue de bandera válido
 - La eliminación de todos los jugadores del campo
 - Transcurridos los 7 minutos de juego
- 17.3 Cuando el tiempo de juego haya terminado o un árbitro de bandera declare a un portador de bandera limpio y el cuelgue válido, el Árbitro Jefe dará el aviso “game over” a todos los árbitros tal y como se ha especificado.

18. Procedimientos de chequeo

- 18.01 Los jugadores eliminados deberán esperar en su área designada (“dead box”) hasta que el árbitro asignado les comunique la orden de que pueden abandonarlo, incluso tras el aviso de “game over”.
- 18.02 Tras el juego todos los jugadores activos deberán dirigirse hacia el árbitro más cercano para ser inspeccionados. A los jugadores se les permitirá apagar sus cargadores pero no sus marcadoras. En este momento, un árbitro inspeccionarán al jugador para localizar impactos y si se detecta alguno será informará al Árbitro Jefe y se valorarán las sanciones apropiadas. Los jugadores que no se presenten al chequeo de jugadores activos se contarán como eliminados.
- 18.03 Los jugadores no deberán entrar de nuevo al terreno de juego sin permiso de un árbitro.

19. Inspección de marcadoras previa al juego

- 19.01 Todas las partidas vendrán precedidos de una inspección de marcadoras previa al juego, en la que se medirá la velocidad de disparo de la marcadora de cada jugador y chequearla conforme a las reglas de marcadoras. Cada equipo deberá presentarse en la zona de crono del campo correspondiente a la partida que vaya a jugar, al menos 10 minutos antes del comienzo indicado en el horario, con las marcadoras preparadas para jugar.
- 19.02 Un cronógrafo de radar (crono) se utilizará como crono oficial del juego. Se deberán designarán múltiples cronos para cada campo de juego, de manera que si un crono no funciona pueda ser sustituido.
- 19.03 El árbitro a cargo del crono tomará las marcadoras de los jugadores y las inspeccionará en busca de lo siguiente:
1. Presencia de sustancias extrañas en el cañón, “feed” o cargador.
 2. Cualquier dispositivo, pieza, elemento o regulador en ella que pudiera permitir a un jugador aumentar la velocidad de disparo de la marcadora o cambiar el modo de disparo en el campo de juego sin requerir el uso de herramientas.
- 19.04 Tras de que una marcadora supere la inspección mencionada anteriormente, se revisaran las marcadoras para comprobar el “bouncing”, “runaway” y la velocidad (el “Rate of Fire Cap Test” (test de cadencia de disparo limitada) se realizará únicamente durante el transcurso del juego).
- 19.05 Procedimiento de revisión de marcadoras:

- Prueba de “bounce” mecánico – Se inspeccionarán las marcadoras en busca de “bounce” mecánico golpeando o agitando la marcadora. Las marcadoras se sujetarán por la parte posterior del cuerpo principal y se golpearán la botella o el cargador. No se hará ningún tipo de contacto con el gatillo. Se considerará que una marcadora tiene “bounce” mecánico si dispara durante la prueba.
 - Prueba de “runaway” - Se inspeccionarán todas las marcadoras en busca de gatillos con “runaway”. Se disparará rápido la marcadora. El árbitro encargado de la prueba, mientras disparará rápido la marcadora cesará repentinamente de pulsar el gatillo. Cualquier marcadora que dispare más de 1 disparo adicional tras la última pulsación de gatillo, con un retardo máximo de 100ms, se considerará marcadora con “runaway” y no se permitirá en el campo.
 - Prueba de velocidad de disparo cronografiada -Todas las marcadoras serán cronografiadas antes de entrar en el campo de juego. La velocidad de disparo máxima permitida será de 300 pies por segundo. La prueba se realizará disparando sobre un cronógrafo de radar.
- 19.06 Los jugadores cuyas marcadoras no pasen dichas pruebas serán informados y se les dará una oportunidad para remediar situación, siempre que el tiempo lo permita.
- 19.07 Los jugadores que no consigan que sus marcadoras cumplan con las reglas en el tiempo establecido, que permite que el juego comience de acuerdo con el horario, podrán optar por entrar en el campo de juego sin marcadora y jugar la partida.
- 19.08 Los jugadores que ya hayan pasado crono se colocarán en un área controlada adyacente a la zona de crono. Esta área estará bajo la supervisión de un árbitro o de un oficial del torneo. Los jugadores que hayan pasado crono no podrán abandonar este área, con excepción de entrar en el campo de juego con un árbitro. Los jugadores en el campo de juego o en este área no pueden manipular las marcadoras con las manos o herramientas sin el consentimiento de un árbitro.
- 19.09 Todas las marcadoras podrán somerse a inspecciones más rigurosas a discreción del Jefe de Árbitros para comprobar que cumplen con la normativa de marcadoras.

20. Mediciones de velocidad durante el juego

- 20.01 Las mediciones de velocidad en el campo podrán ser realizadas en cualquier momento a discreción de cualquier Árbitro de Campo para determinar si la velocidad de disparo ha aumentado por encima del límite legal o si se ha excedido el límite de cadencia de disparo (“Rate of fire cap”). Los árbitros procurarán realizar las mediciones de velocidad en el campo de manera que interfieran lo mínimo en el juego.
- 20.02 Los jugadores con marcadoras cronografiadas durante juego a 300 pies por segundo o menos, o que disparen a una cadencia menor o igual a una bola cada 65ms, continuarán jugando sin ser eliminados o penalizados.
- 20.03 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad de disparo sea superior a 300 pies por segundo pero menor o igual a 310 pies por segundo serán eliminados de la partida.
- 20.04 Los jugadores con marcadoras cuya velocidad de disparo sea superior a 310 pies por segundo serán eliminados del juego y penalizados con un Uno-por-uno.
- 20.05 Los jugadores con marcadoras que disparen más de una bola cada 65ms serán eliminados de la partida y suspendidos del torneo en curso.
- 20.06 En todo caso de que una medición de velocidad tenga como resultado una penalización, el árbitro mostrara al jugador el resultado del crono.
- 20.07 Los jugadores a los que se les observe manipulando sus marcadoras durante el transcurso

de una partida, con la excepción de limpiar pintura de los cañones, cargadores o el “feed” serán eliminados inmediatamente del juego. Solo se permitirá operar de alguna manera los botones de la marcadora con el consentimiento de un árbitro.

21. Banderas y brazaletes

- 21.01 Los brazaletes deberán de ser de al menos 5cm de ancho y suficientemente largos como para rodear la parte superior del brazo, y hechos de tal manera que puedan ajustarse en su longitud y fijarse firmemente en el brazo.
- 21.02 Las banderas deberán medir un mínimo de 30 cm de ancho y un mínimo de 60 cm de longitud. Cada campo deberá tener dos juegos banderas de colores diferentes. La segunda bandera de cada color deberá de estar disponible para cada árbitro zona de bandera para su inmediata reposición en caso de aviso de recolocar la bandera.

22. Portadores de bandera

- 22.01 Una vez que la bandera de un equipo está colgada en su zona de bandera antes del comienzo de una partida, no debe ser tocada por su propio equipo. Si un jugador toca su propia bandera para impedir que un oponente la coja será eliminado.
- 22.02 Los portadores de bandera deberán llevarla en sus manos y a plena vista. Los jugadores no pueden intentar ocultar o camuflar la bandera de ningún modo. Malostrar haciendo esto provocará la expulsión del portador de bandera.
- 22.03 Las banderas pueden pasar de un jugador activo a otro.
- 22.04 Si un jugador es eliminado en posesión de la bandera, un árbitro recogerá la bandera y se colgará la bandera de repuesto en la base de origen.

23. Cuelgues de bandera

- 23.01 Cuando un jugador entra en la zona de bandera de su equipo, el árbitro de bandera dará inmediatamente el aviso Tiempo (“time”) y se parará el tiempo. En el momento que la bandera se haya colgado (con o sin éxito) el juego estará automáticamente detenido “frozen” y ningún jugadores podrá abandonar su posición. El portador de bandera será chequeado en busca de pintura y cronografiado por si hay infracciones de velocidad.
- 23.02 Si se descubre que el portador de bandera que entra en la zona de bandera tiene impactos o supera el límite de velocidad de 300fps, se considerarán penalizaciones y el árbitro de bandera dará el aviso por radio a su homólogo para colgar de nuevo la bandera. La bandera de repuesto colocará en su zona de bandera. El Árbitro Jefe informará a los jugadores activos del tiempo restante y reiniciará el juego con un aviso de diez segundos seguido de la señal “Game on” tal y como se especifica en la sección “Comienzo del juego”.
- 23.03 Si el portador de bandera que entra en su zona de bandera con la bandera de sus oponentes esta limpio el cuelgue se considera válido.

24. Chequeos

- 24.01 Los árbitros realizarán chequeos con el propósito de determinar si una bola ha roto y marcado a un jugador.
- 24.02 Los árbitros realizarán chequeos cuando estos observen que un jugador recibe impactos, o cuando los disparos dirigidos al área ocupada por un jugador no se pueden observar directamente, cuando la localización física donde una bola haya podido romper no es visible

para el árbitro, o cuando un árbitro manda a otro arbitro que lo haga.

- 24.03 Los árbitros pueden, pero no tiene la obligación, de realizar un chequeo después de que un jugador lo solicite.

25. Chequeos a jugadores neutros

- 25.01 Los árbitros harán lo posible para efectuar un chequeo sin declarar “neutro” a un jugador. Sin embargo, un árbitro podrá declarar “neutro” a un jugador a su discreción, cuando no haya otra manera de tomar una clara determinación sobre la sospecha de que el jugador ha sido eliminado.
- 25.02 Un árbitro señalará que un jugador está neutro situándose sobre el jugador o directamente delante de él, gritando “¡NEUTRO!” y manteniendo un brazo sobre su cabeza mostrando la mano o una toalla al equipo oponente en un gesto de detención. El árbitro entonces chequeará al jugador lo más rápido posible y hará un aviso de limpio o eliminado.
- 25.03 Un jugador declarado neutro no podrá ser eliminado del juego y ni se podrá avanzar sobre él en un radio de 15 metros, tanto los miembros del equipo contrario como sus propios compañeros de equipo, mientras este en estatus de neutralidad.
- 25.04 Un árbitro podrá mover el equipamiento de un jugador neutral o pedirle que dicho jugador le muestre otras zonas para examinarlas. Si el árbitro solicita a un jugador que se levante para facilitar el chequeo, el árbitro pedirá al jugador que se levante de espaldas a la dirección de juego para que el jugador neutral no pueda observar la posición de sus oponentes.
- 25.05 Nunca se detendrá a un portador de bandera y se le declarará neutro con el propósito de efectuarle un chequeo.
- 25.06 Los jugadores que no hayan sido declarados neutrales pueden recibir impactos y por lo tanto ser eliminados mientras están siendo chequeados.

26. Impactos

Un jugador se considera eliminado si una bola, disparada desde una marcadora de paintball por un jugador activo, le impacta a él o cualquier cosa que vista o lleve y dicha bola rompe y deja una marca, sin importar el tamaño.

- Si la bola impacta al jugador o cualquier cosa que vista o lleve pero no rompe y no deja marca, dicho jugador no está eliminado.
- Si un jugador es impactado y marcado por una bola disparada por un jugador eliminado del equipo contrario, dicho jugador no está eliminado.
- Si una bola impacta primero en cualquier objeto y rompe sobre dicho objeto marcando a un jugador o cualquier cosa que vista o lleve, dicho jugador no está eliminado.

Cuando un árbitro no vea la procedencia de una marca de pintura mientras el jugador tenga pintura en él que parezca un impacto, dicho jugador será declarado eliminado. Generalmente, en esos casos, si la marca es razonablemente sólida, aparenta ser un impacto directo – más que un frotis, salpicadura, spray, pintura de apoyarse o sentarse en un bola - de al menos el tamaño de una moneda de 2€ (aproximadamente 2.5cm de diámetro), será considerado un impacto válido.

En el caso de que dos jugadores contrarios se impacten y marquen simultáneamente, o en si el árbitro no puede determinar que jugador ha sido impactado y marcó primero, ambos jugadores serán eliminados.

Los árbitros harán lo posible para limpiar a los jugadores al tiempo que son inspeccionados de frotis, salpicaduras, spray o pintura de apoyarse o sentarse en un bola. Si un jugador

continúa jugando con marcas de pintura corre el riesgo de ser eliminado por llevar marcas que aparenten ser impactos válidos.

27. Impactos no obvios

- 27.01 Se consideran impactos no obvios aquellos de los que el jugador no se percata. Pueden darse en áreas donde un jugador normalmente no pueda sentirlos, oírlos o no pueda percibirlos de ninguna manera.
- 27.02 Los jugadores con impactos no obvios serán eliminados pero no penalizados si no se han percatado del impacto.
- 27.03 Un jugador que se percata de un impacto recibido en una zona no obvia deberá dejar de jugar y chequearse inmediatamente si es posible o de otra manera pedir un chequeo a un árbitro. No hacer esto se considerará "playing on".

28. Impactos obvios

- 28.01 Los impactos que no sean "no obvios" serán impactos obvios.
- 28.02 Los jugadores que estén en movimiento y sientan el impacto de una bola podrán continuar moviéndose hasta la cobertura más cercana siempre que halla cobertura entre él y el oponente más cercano, sin incluir la cobertura que el jugador oponente esté utilizando. De otra manera el jugador deberá alejarse del oponente y detenerse. Una vez que esté a cubierto el jugador deberá chequearse inmediatamente en busca de un impacto válido. Disparar la marcadora, no chequearse de inmediato, o no señalar inmediatamente su eliminación, se efectivamente está eliminado, se considerará "Playing on".
- 28.03 Los jugadores que reciban un impacto en una zona obvia que se pueda revisar por ellos mismos con facilidad no deberán pedir chequeos. Pedir un chequeo en esas circunstancias se considerará "Playing on".

29. Eliminaciones

- 29.01 Los jugadores serán eliminados si recogen bolas del suelo para dispararlas.
- 29.02 Un jugador será eliminado si cualquier parte de su cuerpo, o cualquier cosa que vista o lleve, toca el suelo fuera de los límites del campo de juego. Los jugadores serán eliminados si empujan o desplazan la cinta o vallas utilizadas para delimitar el campo de juego. Las cintas delimitadoras del campo de juego se consideran parte de él.
- 29.03 Los jugadores serán eliminados si no llevan puesto su brazalete completamente visible en su brazo izquierdo al comienzo del juego, excepto si se haya caído accidentalmente.
- 29.04 Los jugadores que porten herramientas o cualquier otro equipamiento prohibido en el campo o aquellos que manipulen sus marcadoras infringiendo las instrucciones especificadas en la sección de marcadoras, serán eliminados inmediatamente.
- 29.05 Los jugadores que se separen más de 2 metros de cualquier parte del equipamiento o vestimenta que llevaban en el terreno de juego, con la excepción de baquetas o pods usados para llevar bolas, serán eliminados inmediatamente.

29.06 Los jugadores que incurran en conducta antideportiva serán eliminados. La conducta antideportiva incluye pero no se limita a:

- No obedecer los avisos de los árbitros
- Evitar deliberadamente a un árbitro de modo que le impida hacer una medición de velocidad en el campo o un aviso
- Disparar a los árbitros
- Disparar a un jugador claramente eliminado con la maliciosa intención de herirle o intimidarle.
- Disparar excesivamente, esto se define como disparar a un jugador más de lo que es razonablemente suficiente para llevar a cabo la eliminación.
- Solicitar chequeos con la intención de distraer a los árbitros y así impedir que se efectúen chequeos a compañeros de equipo o a uno mismo, o usar a los árbitros para localizar a los jugadores contrarios.
- Insultar verbalmente a cualquier jugador, espectador o árbitro.
- Contacto físico con cualquiera, considerado intencionado y hostil.

Se podrán aplicar penalizaciones adicionales.

29.07 --borrado-

29.08 Los jugadores serán eliminados cuando un árbitro les penalice por infracciones cometidas por compañeros de equipo conforme a las reglas aquí descritas.

29.09 Los jugadores son responsables de limpiarse antiguos impactos o de exponer los mismos a los árbitros antes del comienzo del juego, para que sean tratados de tal manera que no provoquen la eliminación de los jugadores.

29.10 Los jugadores eliminados, inmediatamente después de su eliminación deberán:

1. Señalizar su eliminación poniendo una mano sobre la cabeza mientras el jugador no esté dentro del “dead box”.
2. Abandonar el campo de juego con todo el equipamiento que portaban en el momento de su eliminación, por la ruta más corta por fuera del campo o directamente hacia el “dead box” o cualquier otra ruta indicada por un árbitro.
3. --borrado-
4. Dejar la marcadora fuera del “dead box” (en el lugar designado para las marcadoras de los jugadores eliminados) sin apagarla (el cargador se podrá apagar).
5. Entrar en el “dead box” donde deberán permanecer hasta que un árbitro les indique lo abandonen.
6. Una vez que un árbitro haya dado permiso para abandonar el “dead box” poner el chupete a la marcadora.

Los jugadores que incumplan las reglas descritas en esta sección incurrirán en “Playing on” y se valorarán las penalizaciones oportunas.

Los jugadores eliminados no deberán hablar o comunicarse de ninguna manera. Especialmente los jugadores no pueden gritar “¡Hit!” (“fuera”, “eliminado”) para permitir que sus compañeros constaten su eliminación, ni señalar a los oponentes tras haber sido eliminados. Cualquier jugador que, en la opinión de un árbitro, comunique su eliminación a un compañero de equipo incurrirá en “Playing on”.

IV. Puntuaciones

30. Puntos

30.01 La concesión de puntos de partido será asignada de la siguiente manera:

- Un equipo recibirá 3 puntos de partido por un cuelgue de bandera válido.
- Un equipo recibirá 2 puntos de partido por una "bandera en tránsito". Se considera bandera en tránsito cuando un jugador activo tiene la posesión de la bandera del equipo contrario al final del juego. Si ambos equipos están en posesión de la bandera, los puntos de partido se concederán solo al primero que capturó la bandera del equipo contrario.
- Cada equipo recibirá un 1 de partido por un empate. Se considerará empatado cualquier juego en el que la bandera no haya sido capturada o en el que el último portador de bandera posible sea eliminado al final de la partida.
- Un equipo recibirá 0 puntos de partido por perder.
- Los equipos recibirán también Puntos de Diferencia de Eliminación (Elimination Difference points) (E/D). Los puntos E/D se calculan como la diferencia numérica entre el número de jugadores del mismo equipo activos y el número de jugadores activos del equipo contrario al finalizar el juego. Por lo tanto los E/D pueden ser desde 7 positivos (+7) hasta 7 negativos (-7). Los Puntos de Diferencia de Eliminación solo son relevantes en caso de desempate entre equipos.

30.02 Los puntos serán concedidos por el Árbitro Jefe al finalizar el juego.

31. Actas (hojas de puntuaciones)

31.01 Procedimiento del acta:

- El Árbitro Jefe de campo rellenará el acta y la mostrará a los capitanes de ambos equipos.
- Si cualquier cosa del acta está tachada o sobre escrita, el árbitro debe rellenar una nueva acta.
- Es responsabilidad de los capitanes de cada equipo el revisar el acta. Si el capitán de un equipo encuentra un error en el acta, se rellenará una nueva.
- El capitán que esté de acuerdo con el acta la firmará. Si ambos capitanes han firmado el acta no se podrá modificar incluso si se descubren errores posteriormente.
- Se tomará nota de la hora exacta en la que los capitanes hayan firmado el acta (o se nieguen a firmarla) como registro de cuando abandonan el campo los equipos.
- Si un capitán de un equipo se niega a firmar el acta por estar en desacuerdo con la información que contiene, el Árbitro Jefe tomara nota de ello en el acta.
- Las actas se rellenarán por duplicado. La copia será llevada por un enviado al tablón de puntuaciones y el original permanecerá con el Árbitro Jefe.

32. Incomparecencias

32.01 Se declarará la incomparecencia en cada partida que un equipo no se presente a tiempo para la medición de velocidad previa al juego o en cualquier partida en la que el equipo se niegue a entrar al campo. En el caso de que ambos equipos no se presenten para jugar o no estén dispuestos a entrar al campo, ambos equipos tendrán incomparecencia en esa partida.

32.02 Cualquier equipo que se enfrente a otro que no comparezca en una partida recibirá 3 puntos de partido y 5 puntos E/D o la media de todos puntos E/D de esa ronda, la que sea mayor. El equipo que no comparezca recibirá cero puntos de partido y la cantidad inversa (negativa) de puntos E/D del equipo ganador de esa partida.

- 32.03 Una vez declarada la incomparecencia, el juego no se aplazará y la puntuación permanecerá, excepto si la razón de haber perdido la partida fue un error por parte del personal de la organización y la ronda actual no ha finalizado ya.
- 32.04 Las partidas se programarán de manera que haya como mínimo 30 minutos entre el comienzo de las partidas de un equipo. No se declararán incomparecencias durante este periodo.

33. Desempates

- 33.01 En caso de empate entre equipos, se desempatará, primeramente, comparando los puntos de partido del juego en que ambos equipos se hayan enfrentado mutuamente, si es necesario se compararán los puntos E/D, el ganador de esa pugna avanza. Si el empate persiste tras esta resolución, se compararán los puntos de la ronda anterior, después de eso los puntos E/D, el equipo con mejor puntuación en la ronda anterior avanza. Si el empate persiste tras esta resolución, se desempatará con la puntuación de la ronda inmediatamente anterior, el equipo con mejor puntuación dicha ronda avanza. En caso de que el empate persista se desempatará por el lugar en que los equipos entraron en el torneo, el equipo con el puesto más alto en la lista del sorteo avanza.

V. Penalizaciones

34. “Playing On” (seguir jugando eliminado)

- 34.01 El “Playing On” consiste en continuar actuando como un jugador activo en la partida tras haber sido eliminado. El “Playing On” incluye, pero no se limita a, continuar disparando o atacar de otro modo a lo contrincantes, continuar moviéndose, excepto lo referente a salir del campo por la ruta más directa o por donde indique un árbitro, hablar, señalar o comunicarse de alguna manera con árbitros, jugadores rivales o compañeros de equipo, impedir el avance de un jugador oponente o de un árbitro, estorbar a un árbitro mientras realiza un chequeo o un aviso, disparar o purgar el aire de la marcadora o proporcionar a los compañeros de equipo bolas u otra equipación.
- 34.02 La penalización por “Playing On” consiste en la eliminación de un compañero de equipo en un Uno-por-uno, a menos que el árbitro opine que la acción de continuar jugando ha influenciado enormemente el curso del juego dando ventaja al equipo del jugador infractor, en cuyo caso la penalización por “Playing On” será la eliminación de dos compañeros de equipo en un Dos-por-uno.

35. Limpiarse (“wiping”)

- 35.01 Limpiarse se define como la retirada o intento de retirada, activa y deliberadamente, de marcas de pintura por parte de un jugador con la intención de evitar ser eliminado o evadir el aviso de un árbitro.
- 35.02 Limpiarse se penaliza con la inmediata eliminación de la partida del jugador infractor y la inmediata eliminación subsiguiente de tres jugadores más del mismo equipo (Tres-por-uno).
- 35.03 Los jugadores a los que se observe desprendiéndose de baquetas, pods o cualquier otra equipación en la que halla un impacto o marcas de pintura que aparenten ser un impacto con la intención de evitar ser eliminados o evadir el aviso de un árbitro serán penalizados por Limpiarse (“Wiping”).

36. Interferencia

- 36.01 Se permite a los espectadores observar los juegos y actividades en el campo de juego pero no deberán:
- dar instrucciones a jugadores en el campo de juego,
 - hacer comentarios sobre el juego que podrían ser oídos por los jugadores en el campo.
 - estar en posesión de marcadoras sin chupete y capaces de disparar, o
 - intervenir de cualquier manera en el juego.
- 36.02 Los miembro o asociados de los equipos competidores que interfieran o se comuniquen con los participantes de una partida, recibirán inmediatamente una penalización como si un jugador en el campo hiciera “Playing On” y provocará la eliminación de al menos un jugador del equipo asociado.

37. Asignación de las penalizaciones

- 37.01 Los árbitros darán avisos verbales por las siguientes infracciones (no solo limitadas a):
- Primera infracción del uso del chupete.
 - Primera falta por abuso de peticiones de chequeos.

- Primera falta por uso de lenguaje inapropiado por un incidente.
- Primera falta por desobedecer las instrucciones de un árbitro.
- Primera falta por no poner la mano en la cabeza tras haber sido eliminado.

37.02 Los árbitros eliminarán a los jugadores que cometan las siguientes infracciones (no solo limitadas a):

- Incumplir un aviso de neutralidad.
- Segunda falta por abuso de peticiones de chequeos.
- Segunda falta por uso de lenguaje inapropiado por un incidente.
- Segunda o subsiguientes desobediencia de las instrucciones de un árbitro.
- Salir del campo de juego o mover la cinta delimitadora del campo.
- Impacto en una zona no obvia.
- No poner en contacto la punta del cañón con la zona de bandera al comienzo de la señal de inicio de juego.
- No llevar puesta la máscara en lugar/momento requerido.
- Tener herramientas en el campo.
- Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a 301 pies por segundo o más.
- Manipular los botones o controles de una marcadora eléctrica o electrónica durante el transcurso de un juego sin el permiso de un árbitro.
- No presentar la tarjeta de identificación ID cuando lo solicite un árbitro antes de un juego.
- La interferencia durante el transcurso de un juego de una persona afiliada al equipo que no este jugando la partida.
- Disparar excesivamente.
- Conducta antideportiva.
- Alterar intencionadamente el campo en juego.

37.03 Se aplicará una penalización de Uno-por-uno por las siguientes infracciones (no solo limitadas a):

- Continuar jugando con un impacto en una zona obvia.
- Continuar jugando con un impacto no obvio que se convierte en un impacto obvio por que el jugador se ha percatado de él.
- Realizar un contacto físico con otra persona en el campo de juego de manera hostil tras haber sido eliminado (se aplicarán otras penalizaciones).
- Chequearse como jugador activo al final de la partida con un impacto obvio.
- Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a 311 pies por segundo o más.
- Manipular los botones de una marcadora eléctrica o electrónica (excluido el cargador) tras haber sido eliminado.
- Comunicarse con un compañero de equipo tras haber sido eliminado.

37.04 Se aplicará la regla de Dos-por-uno (la eliminación del jugador que cometió la infracción y dos compañeros de equipo) por las siguientes infracciones (no solo limitadas a):

- Incurrir en “Playing On” influenciado enormemente el curso del juego dando una ventaja significativa al equipo del jugador infractor.

37.05 Se aplicará la regla de Tres-por-uno (la eliminación del jugador que cometió la infracción y tres compañeros de equipo) por las siguientes infracciones (no limitándose a):

- Limpiarse
- Volver a entrar en el campo de juego sin el permiso de un árbitro tras haber sido eliminado con la intención de interferir en el transcurso de la partida. (Ver también 39.03)

38. Penalizaciones adicionales

38.01 Un árbitro podrá asignar penalizaciones de Uno-por-uno adicionales por las siguientes infracciones:

- Cada vez que no se obedezcan las instrucciones de un árbitro.
- Pelearse o cualquier tipo de contacto físico hostil (se aplicarán otras penalizaciones adicionales).

38.02 Cuando no haya suficientes jugadores para aplicar penalizaciones de 1-por-1, 2-por-1 o

3por-1 se aplicará la siguiente penalización contra el equipo infractor; se considerará que la bandera del equipo infractor ha sido tomada y colgada y por cada jugador que no se pueda eliminar el equipo perjudicado recibirá de vuelta un jugador activo en el acta, hasta un máximo de 7 jugadores activos.

38.03 --borrado-

38.04 Cualquier equipo que pacte con el oponente el resultado será descalificado del torneo y todos los miembros del equipo en la lista de integrantes serán eliminados del resto del evento y perderán todos los puntos para el orden de sorteos de ese evento.

39. Suspensiones, expulsiones, descalificaciones y multas por conducta antideportiva severa

39.01 Los equipos serán responsables de la conducta de todas las personas incluidas en su lista de integrantes, incluidos jugadores y personal de apoyo. Durante el transcurso de un evento lo siguiente se aplicará a multas, suspensiones y expulsiones:

39.02 Cuando se imponga una suspensión de juego a un jugador, el equipo de dicho jugador tendrá que jugar sin él si no tiene un jugador sustituto en la lista de integrantes. Las suspensiones de jugadores tendrán efecto torneo tras torneo hasta que se cumplan integralmente. Los jugadores suspendidos deberán entregar su tarjeta de identificación ID al Jefe de Árbitros que aplica la sanción. Si el jugador se niega a entregar su tarjeta de identificación, al equipo al que pertenece se le declarará la siguiente partida como una incomparecencia. La tarjeta de identificación será devuelta al jugador cuando se cumpla el tiempo de la sanción.

39.03 Los jugadores serán expulsados del torneo por las siguientes infracciones:

- Contacto físico intencionado (contacto utilizando una marcadora, golpear con el pecho, agarrar, empujar, escupir o similar).
- Abandonar el dead box antes de que un árbitro lo permita.
- Negarse a entregar una marcadora a un árbitro cuando este lo solicite o accionar un botón, gatillo o ajuste cuando se solicite entregar la marcadora.
- Abusar de lenguaje ofensivo contra un oponente, árbitro o espectador.
- Disparar deliberadamente desde fuera del campo, límite del campo o dead box.
- Disparar deliberadamente a los árbitros.
- Volver a entrar en el campo sin permiso de un árbitro tras haber sido eliminado con la intención de interferir en el juego en curso. (Ver también 37.05)

39.04 Los jugadores serán expulsados del torneo y suspendidos del siguiente por las siguientes infracciones:

- Tirar una marcadora y/o sistema de aire.
- Contacto físico agresivo que pueda considerarse un asalto o agresión.
- Disparar a un jugador claramente eliminado con la maliciosa intención de herirle y/o intimidarle.

39.05 Las multas se impondrán en el caso de que una persona o personas implicadas en una expulsión o suspensión persistan con una actitud antideportiva. Estas multas deberán ser abonadas integralmente antes de ser aceptadas las tasas de inscripción del equipo del jugador o jugadores para cualquier evento Millennium subsiguiente.

39.06 Las multas serán de un mínimo de 250€ y no excederán los 1000€ por incidente. El comité Disciplinario determinará que multas aplicar y dichas decisiones serán enviadas por escrito a la persona o personas multadas y al capitán de dicho equipo.

VI. Miscelánea

40. Decoro

- 40.01 Los equipos y sus jugadores deberán abstenerse de vestir o mostrar de alguna manera imágenes, palabras o logos ofensivos en la zona del torneo.
- 40.02 Los equipos y sus jugadores deberán abstenerse de actuar de manera que pueda afectar a la reputación del torneo, de la liga, promotores o cualquier patrocinador, incluyendo – pero no limitándose a – el destrozo de habitaciones de hotel, disparar marcadoras cargadas en zonas en las que no es obligado el uso de máscaras, la intencionada destrucción de propiedad privada, tomar parte en altercados de violencia física (except si es en defensa propia contra un agresor al cual no se ha provocado) o cometer un acto criminal.
- 40.03 A cualquier persona o equipo que incumpla las reglas y regulaciones especificadas en esta sección se le prohibirá competir en los torneos Millennium por un periodo de un año desde la fecha de la infracción.
- 40.04 Todos los equipos los equipos deberán adherirse a las reglas administrativas específicas de cada torneo y regulaciones impuestas por el promotor/es de cada evento.
- 40.05 Todos los equipos deberán hacerse cargo de la basura que generen mientras permanezcan en la zona del torneo o en el área de aparcamientos.
- 40.06 Cualquier equipo que incumpla con estas reglas y regulaciones contenidas en esta sección estará sujeto a pagar una multa de 250€ al promotor, ese equipo tendrá prohibido competir en cualquier evento futuro hasta que esa multa haya sido abonada al completo.

41. Modificación de las reglas

- 41.01 Para motivos excepcionales el organizador de un torneo podrá decidir modificar una o más reglas mientras dure el evento. Esas modificaciones tendrán lugar solo cuando no se puedan evitar. El organizador tendrá que tener el acuerdo de la comisión de reglamento, y deberá informar a los equipos de las razones y las modificaciones durante la reunión de capitanes como muy tarde. En caso de que se tengan que modificar reglas durante el transcurso del torneo, tendrá lugar una reunión de capitanes inmediatamente y no se comenzará ninguna partida hasta que acabe dicha reunión.
- 41.02 La comisión de reglamento esta formada por Jörn Windler, Andy Scutt, Ulrich Stähr, Alvaro Mesquita y el delegado del comité de jugadores de la Millennium Series. Si un problema que no se trate aquí requiere un fallo, esta comisión se hará cargo de tomar dicha decisión, y esa sentencia será definitiva e más tarde integrada en este reglamento.
- 41.03 Los últimos cambios de reglamento fueron las reglas número::

Fecha:	Sección/Párrafo:
02.05.05	1.03 ; 9.09 ; 10.07 ; 11.10 ; 12.01 ; 12.02 ; 23.02 ; 29.02 ; 29.03 ; 29.07 ; 29.10 ; 31 ; 37.02 ; 37.02 ; 37.05 ; 38.02 ; 38.03 ; 39.04
23.06.05	11.01 ; 11.03 ; 19.05 ; 39.02