



**CAMPIONATUL NAȚIONAL  
DE PAINTBALL SPORTIV**

---

**REGULAMENT**

– Versiunea 2.0 Martie 2006

## CUPRINS

### **INTRODUCERE**

#### **INFORMAȚII GENERALE**

1. CONDIȚII DE ORGANIZAREA TERENULUI	pag. 2
2. ECHIPE	pag. 3
3. TAXE	pag. 3
4. CARDURILE DE JUCĂTOR ȘI CATEGORIILE	pag. 3
5. LISTE VALORICE (CLASAMENT) ȘI PUNCTAJ	pag. 5
6. MECIURILE UNEI ETAPE (TURNEU)	pag. 5
7. INFORMAȚII ȘI INFORMĂRI	pag. 6
8. ARBITRAJUL	pag. 7
9. SEMNALELE DE MÂNĂ ALE ARBITRILOR	pag. 8

#### **ECHIPAMENTUL**

10. ÎMBRĂCĂMINTEA	pag. 9
11. ECHIPAMENTUL DE PROTECȚIE	pag. 9
12. MARKERE	pag. 10
13. ALTE ECHIPAMENTE	pag. 11
14. UNELTELE ȘI BILELE INTERZISE	pag. 12

#### **JOCUL**

15. STATUTUL JUCĂTORULUI	pag. 12
16. POSESIUNEA ȘI SCHIMBUL DE ECHIPAMENT	pag. 12
17. ÎNCEPUTUL JOCULUI	pag. 12
18. OPRIREA JOCULUI	pag. 13
19. SFÂRȘITUL JOCULUI	pag. 13
20. PROCEDURI DE VERIFICARE	pag. 14
21. VERIFICAREA MARCATOARELOR ÎNAINTE DE MECI	pag. 14
22. CRONOGRAFIEREA ȘI VERIFICAREA MARCATOARELOR PE DURATA JOCULUI	pag. 16
23. STEAGURI ȘI BANDEROLE	pag. 16
24. PURTĂTORII DE STEAGURI, SMULGEREA ȘI CAPTURAREA STEAGULUI	pag. 16
25. VERIFICAREA VOPSELEI	pag. 17
26. MARCAJE (LOVITURI)	pag. 18
27. MARCAJE (LOVITURI) NEEVIDENTE	pag. 18
28. MARCAJE (LOVITURI) EVIDENTE	pag. 19
29. ELIMINĂRI	pag. 19

#### **PUNCTAJUL**

30. PUNCTAJUL TEHNIC	pag. 20
31. FOILE DE JOC	pag. 21
32. FORFEURI	pag. 21

#### **INFRAȚIUNI ȘI PENALIZĂRI**

33. PLAYING ON	pag. 22
34. ȘTERGEREA VOPSELEI	pag. 22
35. ÎNTERFERENȚE ÎN JOC	pag. 22
36. ACORDAREA PENALIZĂRILOR	pag. 23
37. PENALIZĂRI SUPLIMENTARE	pag. 24
38. PENALIZĂRI PENTRU CONDUITA NESPORTIVĂ GRAVĂ	pag. 24

#### **DIVERSE**

39. REGULI DE COMPORTAMENT	pag. 25
40. MODIFICAREA REGULAMENTULUI ȘI PRECIZĂRI	pag. 25
41. DISPOZIȚII FINALE ȘI MODIFICĂRI	pag. 26

## INTRODUCERE

LIGA DE PAINTBALL SPORTIV (LPS), în calitate de promotor al paintball-ului sportiv și organizator al Campionatului Național de Paintball Sportiv (CNPS) asigură desfășurarea unor competiții sigure, corecte și de calitate. Eforturile LPS au ca obiectiv dezvoltarea paintball-ului ca sport spre o tot mai mare satisfacție a jucătorilor, organizatorilor, sponsorilor și spectatorilor, permanenta aliniere cu regulamentele și normele interne și internaționale în domeniu.

LPS încurajează toți participanții la jocul și sportul de paintball să depună toate eforturile pentru mărirea siguranței prin aplicarea corectă a tuturor măsurilor de siguranță și folosirea adecvată a echipamentelor. LPS va acționa întotdeauna pentru îmbunătățirea siguranței și fair-play-ului în paintball.

## INFORMAȚII GENERALE

Site-ul de internet [www.lpsr.ro](http://www.lpsr.ro) reprezintă principala sursă de informații referitoare la Campionatul Național de Paintball Sportiv, la etapele sale, reguli, taxe, premii, sponsori și terenuri care fac parte din circuitul competițional.

Limbile oficiale ale CNPS sunt româna și engleza. Limba engleză va fi folosită numai în meciurile amicale sau oficiale la care participă echipe din străinătate.

### **1. CONDIȚII DE ORGANIZAREA TERENULUI**

- 1.1. Dimensiunea recomandată a terenului: 25m x 50m; Dimensiunea minimă: 20m x 40m.
- 1.2. Terenul trebuie să conțină obstacole gonflabile sau alte tipuri de obstacole aprobate de către Comisia Tehnică a LPS;
- 1.3. Obstacolele gonflabile sunt forme geometrice simple sau complexe, realizate dintr-o bucată, umplute cu aer și ancorate la sol. Forma, mărimea, și poziționarea obstacolelor în teren nu sunt restricționate de nici o regulă cu excepția celei care cere amplasarea lor la minimum 1 metru de marginea terenului, la minimum 4,5 metri de baze și astfel încât bazele să fie vizibile între ele (dar nu în totalitate).
- 1.4. Numărul recomandat al obstacolelor gonflabile : 19 buc; numărul minim al obstacolelor gonflabile: 15 buc ;
- 1.5. Se recomandă organizatorilor să facă publice, cu trei săptămâni înaintea competiției, cel mai târziu cu 48 ore înainte, configurația obstacolelor din teren;
- 1.6. La fiecare capăt al terenului trebuie să existe o poartă de minim 1,5 m înălțime și 2m lungime acoperită cu poliplan sau plasă de protecție, care să aibă rolul de suport pentru steag, punct de pornire pentru jucători(baza) și eventual zonă neutră pentru jucătorii eliminați (dead box). Bazele vor trebui să susțină vizibil steagurile echipelor (la circa 1m deasupra solului).
- 1.7. Fiecare zonă neutră pentru jucătorii eliminați se află în afara terenului de joc într-un punct vizibil din orice parte a terenului (într-unul din colțuri sau în spatele bazei);
- 1.8. Suprafața terenului trebuie să fie plată, acoperită cu gazon natural, artificial, sau cu nisip sau zgură și să nu prezinte obiecte care să pună în pericol integritatea corporală a jucătorilor în timpul turneului (Ex.: bolovani, buturugi, țevi, gropi, pietriș).
- 1.9. Terenul trebuie să fie împrejmuit cu plasă de protecție pe tot perimetrul acestuia, (dacă este mărginit de zone pustii, măcar în partea dinspre zonele spectatorilor și ale jucătorilor, iar în rest să fie clar demarcat și semnalizat); înălțimea minimă a plasei de protecție este de 2,5m, înălțimea recomandată este de 3m sau mai mult.

## **2. ECHIPE**

- 2.1. Campionatul Național de Paintball Sportiv este un campionat cu două divizii (Amatori și Novici) pentru echipe de 3 jucători, bazat pe jocul capturării steagului echipei adverse. Echipele pot avea în componența lotului lor maximum 10 jucători per turneu (etapă). În teren se vor prezenta pentru fiecare joc doar 3 jucători.
- 2.2. Echipele vor avea asupra lor la fiecare turneu Caietul de echipă. Pe durata desfășurării turneului, Caietul de echipă va fi depus la Directorul (Organizatorul) de Competiție pentru a fi completat cu datele noi (taxe, punctaj, penalizări, etc.). Predarea/primirea caietului de echipă se va face odată cu achitarea taxei de concurs, dacă aceasta nu a fost achitată în avans.
- 2.3. Echipele participante la Campionatul Național vor intra în clasamentul categoriei pentru care s-au înscris (AMatori, NOVici).
- 2.4. Nici un jucător nu poate face parte din două loturi simultan pe durata desfășurării unui turneu, indiferent de categorie. Penalizarea pentru încălcarea acestei reguli este eliminarea jucătorului din respectivul turneu și forfetarea tuturor meciurilor pe care acest jucător a apucat să le joace.
- 2.5. La începutul unui turneu, toate echipele trebuie să aibă lotul minim de 3 jucători pentru a putea juca.
- 2.6. Toți jucătorii trebuie să îndeplinească condițiile legale necesare pentru a putea juca.
- 2.7. Echipele pot să-și schimbe numele pe durata unui sezon. Punctele de clasament acumulate deja se transferă echipei cu noul nume, dar numai după notificarea în scris a Secretariatului LPS.
- 2.8. Echipele pot schimba categoria oricând doresc, dar nu pe durata desfășurării unui turneu. Schimbarea se poate face în sus sau jos pe scara categoriilor dar o echipă care a coborât o categorie nu va mai putea urca într-o categorie superioară până la sfârșitul sezonului. În ordinea creșterii valorice, categoriile sunt: NOVici (divizia 2), AMatori (divizia 1).
- 2.9. Echipele de jucători din străinătate sunt binevenite să participe și să câștige turnee din cadrul Campionatului Național de Paintball Sportiv dar nu vor primi puncte de clasament decât dacă între Liga de Paintball Sportiv și federația echivalentă din țara de origine a echipei respective există un acord de reciprocitate.

## **3. TAXE**

- 3.1. Taxele de turneu (etapă) pentru sezonul 2006 vor fi de 90 Euro pentru categoria Amatori (divizia 1) și 60 Euro pentru categoria Novici (divizia 2).
- 3.2. Echipele care au componența lor jucători ce posedă carduri cu reducere pot obține o reducere cumulativă din taxa de concurs dar numai pentru maximum trei carduri. (Ex.: 1 echipă cu 4 jucători prezenți la concurs; 2 carduri de sezon și 2 carduri LPS; reducerea maximă ce poate fi obținută este de  $5+8+8 = 21$  Euro)
- 3.3. Pe durata desfășurării unui turneu nu se vor percepe taxe pentru aer comprimat și CO2.

## **4. CARDURILE DE JUCĂTOR ȘI CATEGORIILE**

- 4.1. Toți jucătorii vor semna în fiecare sezon Declarația de Asumare a Codului de Etică Sportivă și Siguranță privind asumarea regulilor de joc, sportivitate, fair-play și siguranță

- ale LPS și Campionatului Național de Paintball Sportiv. Declarația va fi semnată înaintea primului turneu la care vor participa.
- 4.2. Jucătorii trebuie să posede carduri (legitimații) de identitate valide pentru a putea participa la turneele CNPS. Jucătorii trebuie să aibă asupra lor cardurile pe întreaga durată a desfășurării unui turneu, inclusiv pe terenul de joc. Pe cardul de identitate trebuie să fie înscrise numele și prenumele jucătorului, echipa din care face parte și categoria.
  - 4.3. Orice jucător care nu poate prezenta la controlul unui arbitru propriul card de identitate înainte sau pe durata desfășurării jocului nu va avea permisiunea de a juca și va fi eliminat de pe teren. În „zona jucătorilor” pot avea acces numai jucătorii care posedă un card de identitate valid.
  - 4.4. Tipurile și prețurile pentru cardurile de identitate pentru sezonul 2006 sunt:
    - 4.4.1. Cardul de etapă eliberat pentru jucătorii care participă doar la o etapă și care nu doresc alte tipuri de carduri = 0 Euro. Acest card de identitate se eliberează de către organizatorul de etapă numai pe baza pașaportului, buletinului sau cărții de identitate a jucătorului respectiv și este valid numai pe durata desfășurării turneului respectiv.
    - 4.4.2. Cardul de sezon eliberat pentru jucătorii care doresc să participe la mai multe etape de campionat = 15 Euro. Acest tip de card oferă posesorului o reducere de 5 Euro din taxa de concurs pentru fiecare etapă la care participă;
    - 4.4.3. Cardul LPS eliberat pentru jucătorii înscrși în Liga de Paintball Sportiv (membrii fondatori și membrii susținători) este de 60 Euro. Acest tip de card oferă posesorului o reducere de 8 Euro din taxa de concurs pentru fiecare etapă la care participă.
  - 4.5. Cardurile de la pct. 4.4.2. și 4.4.3. vor avea atașată și o fotografie 3x4 cm și sunt valabile pe întreaga durată a sezonului 2006.
  - 4.6. Cardurile pot fi achiziționate în orice moment al anului, înainte și după desfășurarea unui turneu al Campionatului de Paintball Sportiv, dar nu pe parcursul desfășurării unui astfel de turneu.
  - 4.7. Cardurile de identitate NPPL, Millenium și Centurio valide sunt considerate valide și pentru turneele din Campionatul Național de Paintball Sportiv dar nu beneficiază de reduceri.
  - 4.8. Categoria din care face parte un jucător la înregistrarea cardului de identitate este cea a echipei din care face parte la momentul înregistrării.
  - 4.9. În fiecare sezon, jucătorii nu pot schimba echipele din care fac parte ori de câte ori doresc. Acest lucru este posibil doar între sezoane sau doar în următoarele cazuri:
    - 4.9.1. Atunci când un jucător se retrage definitiv din sezonul respectiv și echipa sa trebuie să aducă în lotul său un jucător nou (renunțare/intrare);
    - 4.9.2. Atunci când se formează o nouă echipă din al cărei lot fac parte și jucători care au fost în lotul unei echipe deja înscrise în Campionatul Național de Paintball Sportiv (formare cu transfer);
    - 4.9.3. După minimum trei etape (transfer) și numai cu aprobarea Comisiei de Etică și Disciplină Sportivă a LPS. Pentru aceasta, jucătorul respectiv trebuie să depună cerere scrisă la Secretariatul LPS.. În termen de 7 zile calendaristice Comisia trebuie să se întâlnească cu jucătorul respectiv și căpitanii celor două echipe pentru a decide dacă transferul poate fi efectuat atunci.
  - 4.10. Penalizarea pentru transferurile interzise este de 100 puncte de clasament pentru echipa la care s-a transferat jucătorul respectiv.

## 5. LISTE VALORICE (CLASAMENT) ȘI PUNCTAJ

- 5.1. La începutul campionatului, echipele vor fi listate în ordine alfabetică. Echipele vor primi puncte de clasament pentru turneele din sezonul curent la care vor participa. În clasamentul categoriei, după fiecare turneu, echipele participante vor fi punctate după cum urmează:

**Puncte = 5 + [(1-R) x 200]** unde

**R** = raportul dintre poziția echipei în clasamentul turneului și numărul de echipe participante la respectivul turneu.

Punctele (tehnice) ce pot fi acumulate în timpul desfășurării unui turneu se acordă conform regulilor din capitolul 30 al prezentului regulament.

- 5.2. Echipele care doresc să-și schimbe categoria în timpul unui sezon vor putea beneficia de 50% din punctele de clasament acumulate până în momentul schimbării categoriei dacă urcă și 100% din punctele de clasament acumulate până în momentul schimbării categoriei dacă coboară.
- 5.3. Dacă, la sfârșitul sezonului, două echipe se află la egalitate de puncte (TIE) în clasament, departajarea lor se va face astfel: prima clasată va fi cea cu numărul cel mai mare de victorii în sezonul curent. Dacă egalitatea persistă, departajarea se va face prin însumarea punctelor (tehnice) acumulate în etapele sezonului curent. Dacă egalitatea persistă, atunci se va organiza un meci de baraj între cele două echipe. Câștigătorul va obține 2 victorii din 3 meciuri.

## 6. MECIURILE UNEI ETAPE (TURNEU)

- 6.1. Durata unui meci este de 3 minute.
- 6.2. Echipele participante la un turneu vor juca minimum 5 meciuri în runda preliminară. Aceste meciuri se vor desfășura conform regulilor „de categorie”:
- Echipele AM vor juca cu echipe AM și NOV;
  - Echipele NOV vor juca cu echipe NOV, AM;
- Numărul de meciuri între categorii va fi de 40% din totalul meciurilor preliminare. Schema meciurilor preliminare se va organiza prin tragere la sorți de către Directorul de Competiție și Arbitrul Judecător imediat după încheierea înscrierilor la turneul respectiv.
- 6.3. După meciurile preliminare, echipele se vor califica în rundele superioare ale categoriei lor după cum urmează:
- Dacă la turneu participă mai puțin de 10 echipe/categorie, **nu** se vor organiza sferturi de finală. După acordarea punctelor tehnice, primele 4 echipe din clasament vor trece direct la runda semifinalelor.
- Dacă la turneu participă între 10 și 20 de echipe/categorie, primele 8 din clasament vor trece la runda sferturilor de finală, câte 4 echipe în 2 serii.
- Dacă la turneu participă între 21 și 30 de echipe/categorie, primele 12 din clasament vor trece la runda sferturilor de finală, câte 4 echipe în 3 serii.
- Dacă la turneu participă peste 30 de echipe/categorie, primele 16 din clasament vor trece la runda sferturilor de finală, câte 4 echipe în 4 serii.
- Seriile sferturilor de finală se organizează prin tragere la sorți.
- În urma sferturilor de finală, primele 2 echipe din fiecare serie a sferturilor de finală cu 2 serii se vor califica și vor juca în runda semifinalelor.
- În urma sferturilor de finală, prima echipă din fiecare serie a sferturilor de finală cu 3 serii și echipa cu punctajul tehnic cel mai mare dintre ocupantele poziției secunde se vor califica și vor juca în runda semifinalelor. În cazul în care există egalitate

- de puncte între două echipe aflate pe locul doi, se va aplica procedura de baraj conform Art. 6.4. al prezentului regulament. Echipa câștigătoare va avansa în semifinale.
- În urma sferturilor de finală, prima echipă din fiecare serie a sferturilor de finală cu 4 serii se vor califica și vor juca în runda semifinalelor.
- 6.4. În semifinale, echipele din fiecare categorie vor juca după cum urmează:
- locul 1 cu locul 4, trei meciuri;
  - locul 2 cu locul 3, trei meciuri.
- Pentru finale, câștigătorul semifinalei 1 versus 4 va juca cu câștigătorul semifinalei 2 versus 3 pentru ocuparea locurilor unu și doi. Echipa pierzătoare a semifinalei 1 versus 4 va juca cu echipa pierzătoare a semifinalei 2 versus 3 pentru ocuparea locurilor trei și patru.
- 6.5. În caz de egalitate între echipe (TIE) în clasamentele oricăreia dintre rundele unui turneu se vor aplica regulile de baraj (Tie Breaking), după cum urmează:
- Baraj din 3 meciuri. Echipa care obține 2 victorii avansează;
  - Dacă se remizează la baraj, se iau în calcul numărul de victorii obținute în sezonul curent. Echipa cu cel mai mare număr de victorii avansează;
  - Dacă egalitatea persistă, se va mai juca încă un meci. Echipa câștigătoare va avansa;
  - Dacă și după acest meci egalitatea persistă, se vor juca alte meciuri de departajare până când o echipă va obține victoria. Aceasta va avansa.
- 6.6. Două sau mai multe echipe aflate în aceeași categorie și în proprietatea aceleiași persoane sau în același club sau conduse de aceeași structură de management nu pot juca una împotriva celeilalte în cadrul unui turneu până la runda sferturilor de finală (în meciurile preliminarii). Dacă la tragerile la sorți două astfel de echipe cad în aceeași serie, ele vor fi separate în serii diferite. Excepție face cazul în care la turneu participă mai puțin de 10 echipe/categorie.

## **7. INFORMAȚII ȘI INFORMĂRI**

- 7.1. Organizatorul fiecărui turneu va furniza, la cererea echipelor participante, cu minimum 48 ore înaintea desfășurării turneului (recomandat cu trei săptămâni înainte), toate informațiile necesare, inclusiv itinerarul și harta zonei în care va avea loc turneul, facilități de cazare (dacă este cazul), orarul competiției, configurația terenului, ora meetingurilor regulamentului și căpitanilor de echipă, formularele de înscriere, lista parțială a participanților, etc. Termenul limită de înscriere a unei echipe la un turneu este de maximum 15 minute înainte de începerea meetingului căpitanilor.
- 7.2. Meetingul regulamentului are ca scop prezentarea echipelor de arbitraj, a terenului(lor) și lămurirea aspectelor necunoscute sau neînțelese de către jucători cu privire la acest Regulament. Practic, arbitrii vor răspunde la întrebările jucătorilor.
- 7.3. Meetingul căpitanilor de echipă are ca scop informarea căpitanilor de către Directorul de Competiție (organizator) și arbitri cu privire la echipele participante, programul turneului, reguli de organizare și administrare a turneului. Tot în sedința căpitanilor se va efectua și tragerea la sorți a meciurilor preliminare.
- 7.4. Meetingurile regulamentului și căpitanilor vor avea loc cu cel puțin o oră înaintea începerii primului meci al turneului, mai întâi meetingul căpitanilor de echipă apoi meetingul regulamentului. Meetingurile nu vor dura mai mult de 20 minute fiecare.
- 7.5. La sfârșitul celor două meetinguri, pe o durată de 20 de minute, echipele pot

- studia terenul(rile) pentru a-și stabili strategiile de joc. Echipelor și jucătorilor le este cu desăvârșire interzis să modifice, altereze sau să distrugă structura terenului de joc.
- 7.6. În termen de două săptămâni de la încheierea turneului, Organizatorul acestuia va pune la dispoziția Secretariatului LPS copii ale tuturor foilor de joc și de punctaj, lista completă a echipelor participante, clasamentul final al turneului și lista cu premiile acordate, precum și copii ale eventualele materiale scrise, foto și video realizate cu ocazia turneului.
- 7.7. Fotografierea, filmarea sau înregistrarea video a jocurilor va fi permisă (cu excepția publicului spectator) numai persoanelor calificate și acreditate de către organizatorii turneelor. Toți reprezentanții media vor avea asupra lor pe întreaga durată a unui turneu un ID card eliberat de către organizatori sau LPS. Organizatorii vor asigura pentru reprezentanții media un spațiu amenajat special (masa presei). Reprezentanții media pot intra în zona jucătorilor și pe terenul de joc dar trebuie să respecte cu strictețe regulile de siguranță și indicațiile arbitrilor. Încălcarea acestor reguli și indicații va duce la îndepărtarea respectivei persoane de pe teren și din zona jucătorilor.
- 7.8. Organizatorii turneelor trebuie să asigure suficient spațiu în zona jucătorilor pentru a permite tuturor echipelor să staționeze simultan, inclusiv minimum 1 masă/echipă și câte 1 scaun/jucător. Acest spațiu tehnic de staționare al echipelor (zona jucătorilor) va fi situat într-o zonă separată de public și presă. Echipetele nu vor avea permisiunea să-și amplaseze alt spațiu tehnic de staționare în afara zonei jucătorilor. Echipetele care nu se vor conforma acestei reguli nu vor primi permisiunea de a juca.

## **8. ARBITRAJUL**

- 8.1. O brigadă de arbitri este compusă din minimum: Arbitrul Judecător, Arbitrul Principal și 4 arbitri de teren. Arbitrul Judecător și Arbitrul Principal sunt numiți direct de către Comisia de Arbitraj și Disciplină a LPS, cu acordul organizatorului turneului. În funcție de posibilități și de nevoi, la cererea organizatorului, LPS poate completa brigada de arbitri cu 1-2 Asistenți ai Arbitrului Judecător.
- 8.2. Arbitrul Judecător al unui turneu este arbitru cu cel mai înalt rang. El este singurul care are puterea de a exclude jucători și arbitri din turneu. Deciziile sale sunt definitive dar el nu poate interveni cu decizii în teren pe durata desfășurării unui meci. Asistentul Arbitrului Judecător (dacă există) este al doilea arbitru ca rang într-un turneu. Arbitrul Principal este al treilea arbitru ca rang într-un turneu și conduce brigada de arbitri de pe teren. Deciziile sale din teren sunt definitive și nu pot fi anulate decât de el. Arbitrul principal va avea cronometrul și va completa foile de joc.
- 8.3. Arbitrii de teren sunt sub comanda Arbitrului Principal și au atribuții specifice conform Codului de Arbitraj al LPS. Toți arbitrii trebuie să dețină o licență de arbitraj acordată de LPS și să depună toate eforturile pentru siguranța jocului și pentru îndeplinirea obligațiilor ce le revin pe întreaga durată a unui turneu.
- 8.4. Brigada de arbitri se constituie cu minimum 2 săptămâni înaintea turneului respectiv, pe bază de voluntariat și va fi anunțată pe site-ul de internet al LPS. În limita posibilităților, LPS va avea pregătiți pentru participare și 1-3 arbitri de rezervă.
- 8.5. Brigada de arbitri, va beneficia din partea organizatorului de minimum masă și cazare pe durata desfășurării turneului. Prin masă se înțelege trei mese pe zi din care una caldă. Arbitrii nu vor fi cazați mai mult de trei persoane/cameră. Conform normelor stabilite de către LPS, Brigada de arbitri va beneficia eventual de transport, indemnizații și echipament din partea organizatorului sau a LPS.

- 8.6. Licențele de arbitraj se acordă de către LPS conform normelor metodologice de validare a arbitrilor. Licențele sunt valabile pe durata unui sezon.
- 8.7. Arbitrii vor purta pe toata durata unui turneu, inclusiv la festivitatea de premiere, tricouri albe cu dungi verticale negre pentru a face distincția dintre ei și jucători. Arbitrul Judecător, Asistenții Arbitrului Judecător și Arbitrul Principal vor purta în plus o banderolă care le va indica rangul. Toți arbitrii vor purta la vedere ID carduri.
- 8.8. Toți Arbitrii trebuie să posede obligatoriu mască cu ochelari de protecție, la fel ca și jucătorii. În plus, pot purta echipament suplimentar de protecție, inclusiv scuturi. Arbitrii se vor supune obligatoriu normelor de protecție și siguranță specificate în prezentul regulament.
- 8.9. Organizatorul va pune la dispoziția brigăzii de arbitri minimum 2 stații de emisie-recepție radio (1 pentru Arbitrul Judecător și 1 pentru Arbitrul din teren).
- 8.10. Arbitrii nu au voie să discute cu jucătorii pe durata desfășurării unui meci și nu le vor furniza acestora prin acțiune, inacțiune sau verbal, nici o informație cu excepția celor referitoare la regulile de siguranță și a anunțurilor de neutralitate, avertismentelor, eliminărilor și indicațiilor de părăsire a terenului.
- 8.11. Arbitrajul trebuie să se desfășoare într-o manieră obiectivă, corectă, nepărtinitoare și astfel încât să nu împiedice buna desfășurare a jocului. Orice abatere de la această cerință din partea unui arbitru va duce la suspendarea lui de către Arbitrul Judecător pe toată durata turneului. Incidentul va fi adus la cunoștința Comisiei de Arbitraj a LPS care va decide dacă trebuie aplicată și o penalizare suplimentară.
- 8.12. În cazul unei accidentări sau a unei situații de urgență (care periclitează siguranța jocului și/sau a jucătorilor) oricare arbitru de pe teren poate cere oprirea jocului. Toți arbitrii din teren se vor conforma imediat cererii și vor opri jocul până la înlăturarea cauzelor care au dus la oprirea acestuia. Pe durata opririi jocului cronometrul va fi oprit și evenimentul va fi consemnat în foaia de joc.
- 8.13. În cazul în care o brigadă de arbitri își îndeplinește defectuos obligațiile ea va fi penalizată de către Comisia de Arbitraj al LPS cu amenzi și penalizări care pot merge până la anularea licenței de de arbitraj.
- 8.14. Deciziile arbitrilor din timpul unui meci sunt definitive și nu pot fi schimbate în timpul meciului sau după încheierea acestuia decât în cazul intervenției Arbitrului Principal.

## 9. SEMNALELE DE MÂNĂ ALE ARBITRILOR

- 9.1. **Eliminat** – Arbitrul va semnaliza eliminarea unui jucător punându-și o mână pe cap iar cu cealaltă arătând spre jucătorul eliminat. Arbitrul poate anunța apoi jucătorul: „ELIMINAT!” După aceea arbitrul poate primi banderola aceluia jucător. Arbitrul nu poate repune în joc acel jucător din momentul în care a făcut semnalizarea cu mâna.
- 9.2. **Curat/Activ** – Arbitrul va indica că un jucător este „curat” (nu are urmele unei lovituri valide și este activ în joc) arătând cu o mână spre jucătorul respectiv și rotind un prosop sau cealaltă mână deasupra capului.
- 9.3. **Neutru** – Arbitrul va indica că un jucător este neutru în felul următor: Va atinge cu o mână jucătorul, va striga „Neutru!” iar cealaltă mână va sta ridicată, cu palma îndreptată spre adversari (gestul va indica cât mai clar clasicul semn pentru „STOP”). Apoi arbitrul va verifica jucătorul și va indica clar dacă este eliminat sau nu din joc. Se recomandă arbitrilor să declare un jucător ca neutru doar în cazurile în care este dificil de stabilit dacă jucătorul respectiv a fost sau nu lovit.

- 9.4. **Penalizările de 1-la-1, 2-la-1**, – Arbitrul va semnaliza mai întâi eliminarea jucătorului care a comis infracțiunea. Apoi va semnaliza eliminările suplimentare așezându-se de fiecare dată în fața jucătorului ce urmează a fi eliminat, va ridica și va coborî de 2 ori ambele mâini cu pumnii strânși.

## ECHIPAMENTUL

### 10. ÎMBRĂCĂMINTEA

- 10.1. În timpul jocului, jucătorii pot purta maximum 2 straturi de îmbrăcăminte. Dacă temperatura aerului este mai mică de 10°C, jucătorii vor putea purta și un al treilea strat de îmbrăcăminte.  
Concret, îmbrăcăminte din primul și al doilea strat (aflăte dedesupt) constă în lenjerie intimă (singura care nu contează ca strat), indispensabili (pentru vreme rece), unul sau două tricouri (pentru vreme rece) cu mâneci scurte sau lungi. Peste acestea, jucătorii vor purta combinezoanele sau tricourile și pantalonii lungi de joc. Tricourile de joc vor avea obligatoriu mânecile lungi.
- 10.2. Îmbrăcăminte poate avea orice culoare și/sau model mai puțin culorile și modelul tricourilor arbitrilor (cu dungi verticale albe și negre). Pantalonii, tricourile și combinezoanele care imită sau reproduc fidel uniforme militare sau care sunt realizate din materiale cu imprimeuri „de camuflaj” sunt interzise.
- 10.3. Îmbrăcăminte poate fi armată cu straturi de protecție pentru părțile sensibile ale corpului (coate, antebraț, șolduri, genunchi, zona genitală, umeri, etc.) cu condiția ca aceste straturi de armătură să nu fie alunecoase sau să reducă cu mai mult de 20% posibilitatea ca o bilă de paintball să se spargă la impact.
- 10.4. Este interzisă purtarea articolelor de îmbrăcăminte din materiale absorbante (pullover, geacă sau veste de fleece sau puf) sau confecționate din nylon sau cauciuc. Orice armătură sau strat dublu de material va fi considerat strat suplimentar.
- 10.5. Îmbrăcăminte nu trebuie să fie excesiv de largă. La controlul efectuat de arbitri la intrarea pe teren, dacă se constată că jucătorul poartă îmbrăcăminte excesiv de largă, arbitrii vor cere schimbarea articolului respectiv de îmbrăcăminte sau ajustarea lui după mărimea jucătorului. Altfel jucătorul nu va putea intra pe teren.
- 10.6. Tricourile de joc trebuie să fie complet băgate în pantaloni sau fixate pe talie cu centuri sau brăie.
- 10.7. Orice articol folosit de jucători pentru acoperirea capului nu trebuie să coboare mai mult de 10cm sub nivelul umerilor. Dacă jucătorii poartă pe cap bentițe, acestea nu vor fi mai late de 5cm și mai groase de 1cm.
- 10.8. Jucătorii vor purta încălțăminte sport, dar aceasta nu va avea nici un ornament sau armătură metalică. De asemenea, dacă terenul de joc are suprafața sintetică, încălțăminte nu trebuie să aibă crampe sau pingele metalice.
- 10.9. Jucătorii pot purta o singură pereche de mănuși, cu sau fără degete, cu sau fără armătură de protecție.
- 10.10. Jucătorii aflați pe teren și care vor încălca prevederile Art. 10.1. – 10.9. vor fi eliminați din joc.

### 11. ECHIPAMENTUL DE PROTECȚIE

- 11.1. Atât timp cât pe terenul de joc sau în afara lui (în zona jucătorilor, pe căile de acces spre terenul de joc sau la stația Crono) există un marker capabil să tragă (având atașat sistemul de propulsie cu gaze și bile de paintball) și care nu poartă

un sac de țevă (barrel sock) aplicat peste gura țevii markerului, toți arbitrii, oficialii, reprezentanții media și jucătorii vor purta obligatoriu masca cu ochelari de protecție. Cei ce refuză să se conformeze acestei reguli vor fi avertizați de către arbitri sau alți oficiali din cadrul turneului. În cazul în care avertismentul este ignorat deliberat, persoana respectivă va fi exclusă din rândul participanților la turneu.

- 11.2. Masca de protecție și ochelarii trebuie să fie în stare bună, iar geamul ochelarilor nu trebuie să fie zgâriat sau crăpat. Orice crăpătură oricât de mică a geamului poate duce la spargerea lui în cazul impactului direct al unei bile de paintball și de aceea ochelarii cu geamul crăpat sunt declarați inoperanți iar posesorul are obligația de a înlocui imediat geamul cu unul nou. Altfel, posesorul nu va putea intra în zonele în care există markere capabile să tragă, indiferent dacă este vorba despre organizatori, arbitri, reprezentanți media sau jucători.
- 11.3. Jucătorii și arbitrii nu au voie să aducă modificări măștilor, ochelarilor de protecție sau echipamentelor suplimentare de protecție oricare ar fi natura acestor modificări.
- 11.4. Jucătorii și arbitrii pot purta peste sau dedesubtul îmbrăcăminții protecții pentru părțile sensibile ale corpului dacă acestea îndeplinesc condițiile impuse în Capitolul 10 al prezentului regulament: veste de protecție, genunchiere, cotiere, coliere pentru protecția gâtului, manșoane pentru protecția antebrațului, a umerilor, etc. Grosimea maximă a echipamentelor suplimentare de protecție este de 1 cm.
- 11.5. Arbitrii vor verifica la intrarea în teren dacă măștile și echipamentele suplimentare de protecție purtate de jucători corespund prezentului regulament.
- 11.6. Jucătorii pot folosi huse de protecție pentru buteliile de gaz propulsor. Jucătorii nu pot folosi huse de protecție pentru rezervoarele de bile.

## **12. MARKERE**

- 12.1. În timpul jocului, jucătorii pot folosi un singur marker calibru 0,68 țoli, de tipurile pump sau semiautomatic mecanic ori electro-pneumatic, care va avea doar o țevă și doar un trăgaci. Trăgaciul va avea obligatoriu o gardă. Trăgaciul trebuie să fie cu singură acțiune, adică la un ciclu complet apăsare-eliberare, markerul trebuie să tragă un singur foc. Din motive de siguranță (primul foc ar putea sparge sacul de țevă iar la al doilea ar trage în plin), trăgaciurile cu dublă acțiune sunt interzise.
- 12.2. Dacă se descoperă că în timpul unui meci, un jucător folosește un marker care încalcă prevederile Capitolului 12 al prezentului regulament, acel jucător va fi eliminat și exclus din turneul respectiv și se va considera că echipa sa a forfetat acel meci. Excepție face cazul apariției unei erori de funcționare sau acționarea din greșeală a comenzilor markerului (astfel încât acel marker încalcă regula „1 apăsare = 1 foc”). Singurul mod în care jucătorul își poate dovedi buna credință în acest caz este acela de a părăsi jocul imediat după producerea infracțiunii dar înainte de a fi detectată de către un arbitru. În acest caz nu se vor acorda penalizări.  
Dacă eroarea sau defecțiunea se produce între cronografiere și începutul jocului, iar jucătorul anunță un arbitru, atunci i se va da avertisment și i se vor acorda 2 minute pentru remediere, altfel nu va avea dreptul să joace acel meci. Dacă jucătorul nu anunță un arbitru și eroarea sau defecțiunea este detectată, atunci echipa va juca acel meci cu un jucător în minus (chiar dacă are rezerve), dar jucătorul respectiv nu va primi o altă penalizare.
- 12.3. Toate markerele trebuie să posede un sistem de reglare a vitezei bilei de paintball. Acest sistem trebuie să îndeplinească condiția de a fi accesat, pe

- durata desfășurării unui joc, numai cu ajutorul unei unelte. Această regulă se aplică și pentru regulatoarele de presiune reglabile.
- 12.4. Definiția trăgaciului unui marker este: pârghia mobilă sau butonul care intră în contact cu degetul (degetele) jucătorului. Contactele unui întrerupător electric nu sunt considerate trăgaci. Trăgaciul poate fi deplasat numai prin exercitarea unei forțe de apăsare cu degetul. După apăsare, prin neexercitarea nici unei forțe, trăgaciul trebuie să revină în poziția inițială. Prin apăsarea repetată a trăgaciului, markerelor pot trage oricât de multe focuri pe secundă și pot arunca oricât de multe bile cu condiția ca la fiecare ciclu de apăsare-eliberare a trăgaciului markerului, un singur jet de gaz propulsor să ajungă pe țevă. Pe scurt: 1 apăsare = 1 foc. Orice marker care poate trage fără a apăsa un trăgaci este interzis.
  - 12.5. Țevile markerelor pot fi de orice tip, pot avea orice lungime și orice formă dar nu vor avea atașat sau din construcție un reductor de zgomot (amortizor). Pe terenul de joc jucătorii pot avea asupra lor un singur marker și o singură țevă.
  - 12.6. Markerelor pot fi acoperite cu autocolante în felul următor: cel mult unul pe fiecare parte laterală fiecare cu dimensiunile maxime de 5x10cm. Autocolantele pot fi imprimate cu orice culoare cu excepția portocaliului.
  - 12.7. Markerelor electronice capabile să tragă în mai multe moduri (foc cu foc, rafală sau automat) vor trebui setate pe modul foc cu foc iar modificarea ulterioară a modului de tragere să nu poată fi făcută fără ajutorul unei unelte. Singurele comutatoare pe care un jucător are voie să le închidă și deschidă în timpul jocului sunt cele de la încărcătoarele electrice de bile și sistemele de detecție a bilei (dacă marcatorul este dotat cu un astfel de dispozitiv). Aceste operații se pot face numai cu acordul unui arbitru.
  - 12.8. În zonele publice (zona spectatorilor, zona standurilor comerciale, parcuri, hoteluri sau oricare altă locație ce are legătură cu respectivul turneu) nici un marcator de paintball nu poate fi purtat la vedere. El trebuie în mod obligatoriu să stea într-o geantă, husă, sau orice alt ambalaj.
  - 12.9. Toate markerelor care au atașate buteliile de gaz propulsor și bile de paintball în rezervor sau pe țevă vor purta obligatoriu sacul de țevă montat. Nu se exceptează de la această regulă cazurile în care țevă este demontată (parțial sau total), sau pe țevă sunt introduse vergele de cuțare sau dopuri de țevă. Singurele excepții permise sunt: pentru cronografiere; pentru teste de tragere (dacă există o zonă amenajată pentru acest scop); pentru curățarea marcatorului, fapt ce presupune automat inexistența bilelor în încărcător sau pe țevă; pe teren, înaintea începerii jocului, și numai la indicația unui arbitru .  
Nerespectarea acestei reguli de siguranță va duce la: o avertizare dată jucătorului și căpitanului echipei din care face parte jucătorul respectiv – la primele 2 încălcări; penalizare constând în eliminarea jucătorului din turneul respectiv – la a treia încălcare.

### **13. ALTE ECHIPAMENTE**

- 13.1. Jucătorii pot folosi orice fel de încărcător atașat marcatorului. Aceste încărcătoare trebuie să aibă o singură culoare (inclusiv fumuriul), dar nu trebuie să fie transparente. Excepție face cazul unui încărcător transparent acoperit cu autocolante.
- 13.2. Jucătorii pot purta în teren oricâte brăie (harness) sau holstere conținând rezervoare suplimentare de bile, dar nu au voie să aibă în teren butelii de gaz propulsor și încărcătoare de bile suplimentare.
- 13.3. Jucătorii pot purta în teren o vergea de curățare. Aceasta nu trebuie folosită decât pentru a curăța interiorul țevii, încărcătorul sau racordul de alimentare în cazul în care o bilă de vopsea trasă de markerul respectiv se va sparge pe țevă.

- 13.4. Câte 2 autocolantele pot fi lipite pe fiecare încărcător, butelie, brâu, holster sau rezervor suplimentar de bile și fiecare poate avea maximum 5x10cm. Autocolantele pot avea orice culoare cu excepția portocaliului și pot fi așezate în orice manieră.
- 13.5. Orice jucător care încalcă prevederile Capitolului 13 al prezentului regulament nu va putea juca până la conformarea cu aceste prevederi.

#### **14. UNELTELE ȘI MUNIȚIA INTERZISE**

- 14.1. Pe terenul de joc sunt interzise orice fel de unelte manuale, mecanice sau electrice (inclusiv baterii sau acumulatori de rezervă). De asemenea, sunt interzise dispozitive de ascultare, de comunicare (cu excepția stațiilor de emisie-recepție ale arbitrilor) sau supraveghere electronică, orice fel de obiecte contondente, dispozitive incendiare, fumigene, bile cu vopsea roșie, vopsea toxică, nelavabilă sau nebiodegradabilă sau bile de vopsea care au învelișul și/sau conținutul modificat, îngroșat sau alterat.
- 14.2. Singurele bile de paintball permise la turneele CNPS sunt cele ale sponsorilor competiției. Orice echipă care va avea asupra sa, în încărcător sau în rezervoarele suplimentare de bile, bile interzise va fi exclusă din turneu, va primi zero puncte de clasament pentru acel turneu și va trebui să achite LPS o amendă de 500 RON până la data desfășurării următorului turneu. Altfel nu va putea participa la acel turneu și nici la următoarele, chiar dacă este vorba de turnee din sezonul următor.
- 14.3. Orice echipamente din categoria celor descrise în Capitolele 10 – 14 (inclusiv) ale prezentului regulament care nu sunt descrise ca permise se consideră interzise.

### **JOCUL**

#### **15. STATUTUL JUCĂTORULUI**

- 15.1. Prin jucător „activ” se înțelege oricare jucător care participă la joc și care nu intră în categoria „inactiv” sau „neutru”.
- 15.2. Prin jucător „neutru” se înțelege acel jucător care participă la joc dar care este declarat neutru de către un arbitru.
- 15.3. Prin jucător „inactiv” se înțelege oricare jucător care, participând la joc, este eliminat printr-o lovitură de marcaj, prin capitulare sau prin decizia arbitrilor ca urmare a unei penalizări.

#### **16. POSESIUNEA ȘI SCHIMBUL DE ECHIPAMENT**

- 16.1. Doi jucători activi pot face schimb de echipament.
- 16.2. Jucătorii inactivi ies din joc cu tot echipamentul pe care îl au asupra lor în momentul în care devin inactivi.
- 16.3. Jucătorii activi care se separă de propriul echipament sau îmbrăcăminte la o distanță mai mare de 2 metri vor fi eliminați din joc. Excepție fac vergele de curățare și rezervoarele suplimentare de bile.

#### **17. ÎNCEPUTUL JOCULUI**

- 17.1. La intrarea pe teren, echipele, își vor alege bazele. În cazul în care ambele echipe doresc să aleagă aceeași bază, unul dintre arbitri, în prezența căpitanilor de echipă va da cu banul sau va ascunde în palme o bilă de paintball. Câștigătorul dintre căpitani are dreptul să păstreze baza aleasă.

- La meciurile „2 din 3” se va da cu banul numai la primul meci. Pentru următoarele meciuri, echipele vor schimba bazele la fiecare meci.
- 17.2. La intrarea pe teren, fiecărui jucător i se va da o banderolă având culoarea echipei sale, pe care trebuie să și-o prindă pe brațul stâng. Jucătorii care nu respectă această regulă vor fi avertizați – la prima abatere, respectiv eliminați – la a doua abatere.
- 17.3. Jucătorii vor începe jocul din fața propriei baze, având orice postură doresc atât timp cât ating baza cu vârful țevii marcatorului. Orice jucător care, la momentul începerii jocului, nu respectă această regulă va fi eliminat din joc. Jocul va fi oprit și se va da un nou start.
- 17.4. În momentul începerii jocului, jucătorii unei echipe trebuie poarte asupra lor întregul echipament pe care doresc să îl folosească pe durata unui meci.
- 17.5. Procedura de start este următoarea:  
Când echipele se așează la baze pentru începerea jocului, Arbitrul Principal se va asigura pe rând că acestea sunt gata pentru start. După aceea va da semnalul verbal „SACII DE ȚEAVĂ JOS!” („Barrel socks off!”). Jucătorii se vor conforma comenzii dar vor păstra asupra lor sacii de țevă.  
Apoi Arbitrul Principal va anunța apropierea începerii jocului în felul următor: „FIȚI GATA PENTRU ANUNȚUL DE 10 SECUNDE! TREI, DOI, UNU, **ZECE SECUNDE!**” („Get ready for the 10 seconds warning! Three, two, one, **TEN SECONDS!**”). Acest anunț se va face cu voce tare și răspicat din centrul terenului pentru a fi auzit de ambele echipe.  
În momentul anunțului de 10 secunde arbitrii din teren vor ridica mâna dreaptă în sus. La exact 10 secunde după anunțul precedent, Arbitrul Principal va coborî energic brațul drept în jos și va anunța tare, pentru a fi auzit de către ambele echipe: „START!” („Game on!”).

## **18. OPRIREA JOCULUI**

- 18.1. Jocul poate fi oprit în situații de urgență medicală, condiții meteo periculoase, alte cazuri de Forță Majoră sau în cazul apariției altercațiilor fizice pe teren.
- 18.2. În cazul unui rateu la start, datorat sau nu arbitrilor, Arbitrul principal va opri jocul și va da un nou start, ca și cum primul start nu ar fi existat. Cronometrul va fi repornit de la zero.
- 18.3. Anunțul de oprire a jocului va fi: „STOP JOC!” („Freeze!”) și va fi dat de toți arbitrii din teren. Toți jucătorii trebuie să se oprească și să rămână pe pozițiile și în posturile pe care le au în momentul opririi jocului. Arbitrii vor fi atenți ca jucătorii să respecte această regulă. Apoi arbitrii vor trece la verificarea tuturor jucătorilor și la înlăturarea cauzelor care au dus la oprirea jocului (dacă acest lucru este posibil). Pe toată durata opririi jocului, cronometrul va fi oprit. De îndată ce jocul poate fi repornit, arbitrii vor repune în poziții toți jucătorii declarați activi în urma opririi jocului. Steagurile vor fi și ele așezate în locul în care se aflau la momentul opririi jocului. Respectând semnalele de la Art. 17.5. al prezentului regulament, jocul și cronometrul vor fi repornite de către Arbitrul Principal.
- 18.4. Pe durata opririi jocului, jucătorilor accidentați li se va acorda primul ajutor de către personalul specializat, și dacă aceștia nu mai pot continua jocul, vor părăsi terenul. Jucătorii accidentați, dacă sunt considerați activi în momentul opririi jocului, pot fi înlocuiți cu una dintre rezervele echipei din care fac parte. Rezerva care se pregătește să intre în joc va parcurge toate etapele premergătoare intrării pe teren (verificarea echipamentului, cronografiera, etc.)

## **19. SFÂRȘITUL JOCULUI**

- 19.1. Un meci se încheie oficial în momentul în care Arbitrul Principal dă anunțul de încheiere a

jocului: FINAL DE MECI! („Game over!”). Anunțul va fi făcut după îndeplinirea condițiilor prevăzute în acest Capitol al prezentului regulament. Jucătorii și echipamentul lor pot fi verificați chiar și după acest anunț, până în momentul semnării foilor de joc.

19.2. Condițiile ca un meci să poată fi declarat încheiat sunt:

- o capturare reușită a unuia dintre steaguri;
- toți jucătorii aflați pe teren sunt eliminați;
- la expirarea timpului regulamentar de joc.

19.3. În cazul unei capturări reușite a steagului, Arbitrul Principal va opri jocul dar va anunța sfârșitul meciului numai după ce purtătorul steagului va fi verificat și declarat activ de către un arbitru.

19.4. În funcție de dotare, pentru semnalele de start, oprire a jocului și final de meci Arbitrul Principal poate folosi un fluier sau o sirenă. Semnalul sonor va dura 2 secunde.

## **20. PROCEDURI DE VERIFICARE**

20.1. Jucătorii declarați eliminați trebuie să rămână în zona neutră (dead box), chiar și după anunțul de încheiere a meciului, până când un arbitru le va indica direct că pot părăsi zona neutră. Încălcarea acestei reguli va atrage suspendarea jucătorului din turneu (echipa va juca cu un jucător în minus dacă nu are rezerve).

20.2. Înainte de a părăsi terenul, toți jucătorii activi sau neutri aflați pe teren la sfârșitul unui joc se vor prezenta la cel mai apropiat arbitru pentru inspecție. Jucătorii pot să dezactiveze încărcătoarele motorizate dar nu au voie să atingă comenzile markerului. Dacă arbitrul respectiv constată că acel jucător poartă urma unei lovituri valide, îl va anunța pe Arbitrul Principal pentru ca acesta să decidă acordarea unei penalizări. Jucătorii care nu se prezintă la inspecția finală vor fi considerați eliminați.

20.3. Odată părăsit terenul, jucătorii nu mai pot intra decât cu aprobarea unui arbitru.

## **21. VERIFICAREA MARCATOARELOR ÎNAINTE DE MECI**

21.1. Înaintea începerii jocurilor, toate echipele vor efectua un test de verificare și cronografiere a marcatoarelor de paintball, în timpul căruia vor fi testate toate markerule jucătorilor care participă la următorul meci pentru a fi declarate valide. Pentru aceasta, fiecare echipă se va prezenta la stația crono a terenului cu cel puțin 5 minute înaintea începerii jocului, cu marcatoarele pregătite de meci.

21.2. Pentru cronografiere se vor folosi numai cronografe radar. Organizatorii turneului vor lua măsurile necesare amenajării Stației Crono astfel încât să fie respectate regulile privind siguranța participanților la turneu. Organizatorii vor avea pregătit un cronograf de rezervă funcțional pentru ca, în cazul defectării celui aflat la Stația Crono, să îl poată înlocui rapid. În funcție de posibilități, organizatorii pot folosi mai multe cronografe simultan.

21.3. Arbitrul prezent la cronograf va lua markerul de la jucător și îl va inspecta după cum urmează:

21.3.1. Va verifica dacă nu există corpuri străine pe țeavă, în rezervorul de bile sau pe racordul de alimentare;

21.3.2. Va verifica dacă markerul are șurubul de fixare al ajustorului de viteză strâns, dacă țeava și butelia sunt corect montate, dacă rezervorul de bile are capacul închis și orice altă parte a markerului a cărei funcționare sau poziție necorespunzătoare poate mări sau micșora viteza de tragere sau poate transforma markerul într-unul invalid sau interzis pentru joc. Verificarea se va face cu scopul de a nu permite jucătorului să modifice ulterior viteza sau proprietățile markerului fără ajutorul

- unor unelte.
- 21.4. Dacă markerul este valid după inspecția descrisă la Art. 21.3. a prezentului regulament, se va trece la verificarea de către arbitri a markerului prin următoarele teste:
- 21.4.1. Testul de viteză cu cronograful (acest test este obligatoriu): jucătorul, în prezența arbitrului, va trage trei focuri ca și când ar fi în joc. Markerul va fi considerat valid dacă viteza măsurată pentru toate trei focurile este mai mică sau egală cu 300 de picioare pe secundă. Dacă viteza este mai mare de 300 Ft/s, într-un interval de 2 minute, jucătorul poate ajusta viteza astfel încât aceasta, la o nouă testare, să fie mai mică sau egală cu 300 Ft/s. Altfel, markerul va fi considerat invalid pentru joc.
- 21.4.2. Teste tehnice (pot fi efectuate la discreție oricare dintre teste; arbitrul va ține markerul ca și cum s-ar afla în teren, în postura de jucător gata de tragere):
- : Testul nr. 1. Arbitrul va apăsa trăgaciul și îl va ține apăsat încercând în același timp să-l deplaseze lateral. Apoi va elibera trăgaciul. Markerul trebuie să tragă un singur foc;
- Testul nr. 2. Arbitrul va apăsa la maximum și va elibera trăgaciul cu o mișcare cât se poate de rapidă. Markerul trebuie să tragă un singur foc;
- Testul nr. 3. Arbitrul va apăsa lateral (stânga sau dreapta) trăgaciul apoi, menținând presiunea laterală, va apăsa trăgaciul. Markerul trebuie să tragă un singur foc;
- Testul nr. 4. Arbitrul va apăsa lent trăgaciul, într-o mișcare continuă care să nu dureze însă mai mult de 2 secunde, apoi la fel de încet îl va elibera tot printr-o mișcare continuă care să nu dureze însă mai mult de 2 secunde. După 6 astfel de manevre, markerul nu trebuie să tragă mai mult de 7 bile;
- Testul nr. 5. Arbitrul va executa foc rapid (aproximativ 6 lovituri/secundă). Markerul nu trebuie să tragă mai mult de un foc pentru fiecare apăsare a trăgaciului.
- Testul nr. 6. Arbitrul va trage cât poate de repede (cat mai aproape de 15 lovituri/secundă sau peste) pentru a verifica dacă markerul rămâne în modul semiautomatic. Marcatorul nu trebuie să tragă mai mult de un foc pentru fiecare apăsare a trăgaciului.
- Testul nr. 7. Dacă marcatorul are un sistem de detecție a bilelor (eye) și dacă acesta poate fi deconectat, jucătorul va închide și va deschide sistemul de detecție a bilelor iar arbitrul va repeta Testul nr.6. Marcatorul nu trebuie să tragă mai mult de un foc pentru fiecare apăsare a trăgaciului.
- Testul nr. 8. Arbitrul va ține markerul de partea din spate cu o mână, fără să atingă trăgaciul, iar cu cealaltă va lovi fie încercătorul fie spatele buteliei. Marcatorul nu trebuie să tragă.
- Pentru efectuarea testelor, arbitrii nu vor trage mai mult de 140 bile (echivalentul unui încercător de atacant).
- Dacă markerul nu trece oricare dintre cele 8 teste, va fi declarat invalid pentru joc. Jucătorul va fi informat și i se va da ocazia să remedieze defecțiunea dacă timpul până la începerea meciului permite acest lucru. Altfel nu poate folosi acel marcator pentru acel meci iar dacă nici până la următorul meci nu va remedia defecțiunea, marcatorul va fi declarat invalid pentru tot restul turneului.
- 21.5. Un jucător al cărui marcator este declarat invalid pentru joc poate în limita de timp până la începerea meciului să înlocuiască marcatorul (dar numai 1 dată) sau să intre în teren fără marcator. În cazul în care se decide să folosească alt marcator și acesta va fi supus verificărilor și testelor conform Art. 21.3. și Art. 21.4. ale prezentului regulament.
- 21.6. Jucătorii care trec testele la cronograf vor staționa în apropierea intrării în terenul de joc, într-o zonă controlată de un arbitru sau de un alt oficial al turneului. Ei nu mai pot părăsi această zonă decât pentru a intra în teren la semnalul unui arbitru. Începând din această zonă, jucătorilor nu le mai este permis să aibă asupra lor nici un fel de unelte.
- 21.7. În zona de staționare jucătorii pot face ultimele curățări de vopsea de la vechile lovituri

sau pot atrage atenția unui arbitru asupra lor astfel încât, ulterior, acestea să nu fie considerate lovituri valide care să ducă la eliminarea din joc. Jucătorii sunt direct responsabili pentru ștergerea petelor marcajelor vechi înainte de începerea unui meci.

- 21.8. La intrarea pe teren, jucătorii se află la discreția controlului Arbitrului Principal pentru a fi împiedicați să aibă asupra lor unelte, muniție sau sau alte echipamente interzise. Arbitrul Principal poate verifica oricând și marcatoarele.

## **22. CRONOGRAFIEREA ȘI VERIFICAREA MARCATOARELOR PE DURATA JOCULUI**

- 22.1. Arbitrii din teren dotați cu cronografe portabile doppler (cel puțin unul pe teren) pot efectua oricând doresc o verificare a vitezei de tragere, cu scopul de a determina dacă aceasta a depășit limita admisă. Cronografierea se va face în așa fel încât să interfereze cât mai puțin cu desfășurarea jocului. Pentru verificare, arbitrul va cere jucătorului să tragă la discreție 1, 2 sau trei focuri.
- 22.2. Dacă în urma cronografierii viteza este inferioară sau egală cu limita admisă (300Ft/s), markerul este considerat valid și jucătorul va rămâne activ.
- 22.3. Dacă măcar una dintre măsurările efectuate va indica o viteză între 301Ft/s și 310Ft/s inclusiv, jucătorul va fi declarat inactiv și va fi eliminat de pe teren.
- 22.4. Dacă măcar una dintre măsurările efectuate va indica o viteză de 311Ft/s sau mai mare, jucătorul va fi declarat inactiv și va fi eliminat de pe teren iar echipa va fi primi o penalizare conform regulii de „1 la 1”.
- 22.5. La cronografiere, în orice situație care implică penalizarea, arbitrul care face verificarea trebuie să arate imediat jucătorului respectiv ecranul care indică viteza înregistrată, înainte de a aplica penalizarea.
- 22.6. Jucătorii care nu au marcatoarele setate pe modul semiautomatic (cu excepția celor cu pompă sau mecanice) vor fi penalizați conform Art. 12.2. al prezentului regulament.
- 22.7. Jucătorii care sunt observați că manevrează comenzile marcatorului (dacă acesta este electro-pneumatic) în alt scop decât acela de a curăța de vopsea țeava, încărcătorul sau calea de alimentare cu bile vor fi eliminați. Nici un buton nu va fi atins fără acordul unui arbitru. Aceasta include și butonul de pornire/oprire al markerului.

## **23. STEAGURI ȘI BANDEROLE**

- 23.1. Banderolele trebuie să aibă minimum 5cm lățime, să fie suficient de lungi pentru a cuprinde tot brațul jucătorului și să fie ajustabile pentru a putea fi fixate strâns pe braț.
- 23.2. Steagurile trebuie să aibă dimensiunea de minimum 30x60cm. Pe teren trebuie să existe 2 seturi a câte două steaguri în culori contrastante. Steagurile de rezervă trebuie să stea la arbitrii de pe liniile de fund ale terenului pentru a putea fi atârdate rapid la bază în caz de nevoie.

## **24. PURTĂTORII DE STEAGURI, SMULGEREA ȘI CAPTURAREA STEAGULUI**

- 24.1. Un steag care a fost atârdat într-o bază la începutul jocului nu va fi atins de către nici unul dintre jucătorii echipei care îl apără. Dacă un jucător atinge propriul steag cu scopul de a împiedica smulgerea lui de către un adversar, acel jucător va fi eliminat.
- 24.2. Prin smulgerea steagului se înțelege acțiunea efectivă a unui jucător activ care pune mâna pe steagul echipei adverse.
- 24.3. Jucătorii care duc steagul advers către propria bază se numesc „Purtători de Steag”. Aceștia trebuie să ducă steagul la vedere și nu au voie să încerce să îl ascundă sau să îl mascheze în nici un fel. Încălcarea acestei reguli se penalizează cu

- eliminarea din joc a respectivului purtător de steag.
- 24.4. Steagul smuls poate fi pasat între jucătorii activi ai aceleiași echipe.
  - 24.5. Dacă un Purtător de Steag este eliminat în drumul său spre propria bază, steagul care se afla la el în momentul eliminării va fi pleuat de arbitrul care face eliminarea iar arbitrul aflat pe linia de fund a terenului în partea în care se află baza steagului ce a fost smuls va atârna imediat steagul de rezervă la baza respectivă.
  - 24.6. Când un Purtător de Steag ajunge la propia baza arbitrul aflat în zonă va striga imediat „STOP JOC!” („Time!”). Jocul va fi oprit și toți jucătorii activi nu vor avea voie să-și părăsească pozițiile. Momentul acela va fi notat în foaia de joc a meciului, cronometrul va fi oprit și purtătorul de steag va fi verificat de vopsea și cronografiat.
  - 24.7. Dacă la verificare Purtătorul de Steag este curat de vopsea iar marcatorul său trece testul cu cronograful, acel Purtător de Steag va fi declarat activ, „Capturarea Steagului” va fi validată iar jocul va lua sfârșit.
  - 24.8. Dacă Purtătorul de Steag este marcat de o lovitură validă sau dacă marcatorul său trage cu mai mult de 300Ft/s, acel Purtător de Steag va fi declarat inactiv, se vor aplica penalizările de rigoare, „Capturarea Steagului” nu va fi validată iar arbitrul care a efectuat verificarea va semnaliza corespondentului său din zona bazei adverse să atârne de aceasta steagul de rezervă. Arbitrul Principal va informa jucătorii despre timpul de joc rămas și va reporni jocul cu un avertisment de 10 secunde, conform procedurii descrise în Art. 17.5. al prezentului regulament.

## **25. VERIFICAREA VOPSELEI**

- 25.1. „Verificarea vopselei” este o operație de verificare efectuată de către arbitri în timpul jocului cu scopul de a stabili dacă o bilă de paintball a lovit un jucător activ și l-a marcat cu o pată vizibilă de vopsea.
- 25.2. Verificarea vopselei se efectuează de către un arbitru atunci când :
  - observă că un jucător activ a fost lovit de una sau mai multe bile cu vopsea;
  - asupra unui jucător activ se trage, dar din poziția în care se află arbitrul respectiv acesta nu îl poate vedea direct pe jucătorul respectiv;
  - locul unde se presupune că a fost lovit jucătorul nu poate fi observat direct de către arbitru;
  - un alt arbitru îi va cere să efectueze verificarea aceluia jucător;
- 25.3. Un arbitru poate, dar nu este obligat, să verifice imediat o lovitură asupra unui jucător la cererea acestuia. Arbitrul va face verificarea în funcție de urgențele din joc.
- 25.4. Arbitrii nu sunt obligați să efectueze verificarea vopselei asupra unui jucător la cererea oricărui jucător din echipa adversă.
- 25.5. Arbitrii vor depune toate eforturile pentru a verifica un jucător fără a-l declara „neutru”. Le este interzis arbitrilor să oprească și să declare neutru un Purtător de Steag cu scopul de a face o verificare a vopselei.
- 25.6. Atunci când un arbitru va dori să declare un jucător ca fiind „neutru”, se va apleca peste acesta sau se va așeza direct în fața lui, va pune o mână deasupra capului jucătorului iar cu cealaltă va arăta spre echipa adversă cu palma ridicată în postura de „stop”. Comcomitent va striga cât se poate de tare și de clar „NEUTRU!” („Neutral!”). Apoi va verifica cât se poate de repede jucătorul și va semnaliza clar eliminarea sau, după caz, rămânerea acestuia în joc.
- 23.7. Un jucător declarat neutru nu va putea fi eliminat din joc de că alți jucători activi (oponenți sau coechipieri), nu va putea trage cu marcatorul în adversari, nu-și va putea schimba poziția în care se afla în mometul în care a fost declarat neutru și, pe o rază de 15 metri în

- jurul său, nici un alt jucător (oponent sau coechipier) nu are voie să se deplaseze. Penalizarea pentru jucătorii care intră în raza de 15 metri este eliminarea din joc.
- 25.7. Arbitrul care verifică un jucător neutru îi poate cere acestuia să se ridice în picioare pentru a facilita verificarea dacă jucătorul stă ghemuit sau culcat. În acest caz, arbitrul trebuie să îi ceară jucătorului să se întoarcă cu spatele față de direcția de atac pentru a nu putea observa pozițiile adversarilor.
- 25.8. În timpul procedurii de verificare a vopselei, jucătorii care nu sunt declarați neutri pot fi marcați și implicit eliminați din joc.

## **26. MARCAJE (LOVITURI)**

- 26.1. Un jucător activ este eliminat (devine inactiv) din joc dacă este marcat. Marcajul se definește ca o lovitură trasă de un alt jucător activ care lovește jucătorul în orice parte a corpului său sau echipamentul pe care acesta îl poartă (inclusiv markerul) și bila de paintball se sparge în urma impactului lăsând o urmă vizibilă, oricare ar fi forma sau mărimea ei.
- 26.2. Dacă bila de paintball nu se sparge în urma impactului cu jucătorul sau echipamentul acestuia și nu lasă o urmă de vopsea, jucătorul respectiv rămâne activ.
- 26.3. Dacă un jucător este marcat de o lovitură lansată de un oponent eliminat atunci jucătorul respectiv nu va fi eliminat.
- 26.4. Dacă bila de paintball lovește mai întâi un alt obiect și se sparge în urma impactului cu acesta iar vopseaua marchează un jucător sau echipamentul pe care acesta îl poartă (prin stropire), lovitură respectivă se consideră lovitură indirectă iar jucătorul nu va fi eliminat din joc.  
Dacă un arbitru nu poate vedea urma de impact pe acel obiect, dar jucătorul respectiv poartă o urmă de vopsea, pe el sau pe echipamentul său, care arată ca o lovitură directă, arbitrul va elimina din joc pe jucătorul respectiv. În general, în urma unei lovituri directe, pata de vopsea este destul de consistentă și are mărimea unei monezi (Aproximativ 2,5cm în diametru). De asemenea, o lovitură directă asupra corpului jucătorului, dacă acesta nu poartă echipament de protecție, lasă o urmă vizibilă pe pielea jucătorului.
- 26.5. Dacă la verificarea vopselei, un jucător va motiva pata de vopsea de pe corpul său ca fiind rezultatul contactului dintre el și un obstacol pătat de vopsea (copierea vopselei), arbitrul poate verifica dacă în zona petei, pielea jucătorului prezintă urmele vizibile ale loviturii directe. Dacă arbitrul constată prezența acestei urme (vânătaie), marcajul va fi considerat valid iar jucătorul va fi eliminat din joc.
- 26.6. Dacă doi jucători oponenti aflați în duel direct sunt loviți și marcați simultan sau aparent simultan iar arbitrii nu pot determina care jucător a fost marcat mai întâi, ambii jucători vor fi declarați inactivi și eliminați din joc.
- 26.7. În timpul verificării vopselei arbitrii vor încerca să șteargă urmele unui marcaj indirect căci prin acumularea mai multor astfel de marcaje, se poate forma o pată asemănătoare cu cea lăsată de o lovitură directă și astfel un jucător se expune riscului de a fi eliminat.

## **27. MARCAJE (LOVITURI) NEEVIDENTE**

- 27.1. Prin marcaje neevidente se înțeleg acele lovituri la care o bilă de paintball se sparge la impactul cu un jucător sau echipamentul acestuia în zone care nu pot fi ușor observate de către acesta iar jucătorul respectiv nu a simțit sau auzit lovitură, adică nu este conștient de faptul că a fost lovit.

- 27.2. Jucătorii activi cu lovituri neevidente vor fi declarați inactivi de către un arbitru care descoperă lovitura dar nu vor fi penalizați.
- 27.3. Dacă în timpul jocului, un jucător activ care poartă un marcaj neevident devine conștient de aceasta, prin propriile sale acțiuni sau ale colegilor de echipă, el trebuie să se oprească din joc și să se verifice sau să cheme imediat un arbitru pentru a efectua verificarea vopselei.
- Dacă în zona în care se află jucătorul nu este nici un arbitru la care să apeleze, jucătorul respectiv poate rămâne în joc dar va continua să ceară cu voce tare ca un arbitru să vină pentru a-l verifica până când cererea sa va fi observată de către unul dintre arbitrii de pe teren.
- Dacă jucătorul lovit nu va chema un arbitru pentru a-l verifica și ulterior se va descoperi că, deși a simțit lovitura, a continuat să joace ca și când nu ar fi fost lovit, se va considera că a comis infracțiunea de „Playing ON” și va fi penalizat ca atare.

## **28. MARCAJE (LOVITURI) EVIDENTE**

- 28.1. Marcajele evidente sunt acele lovituri care nu intră în categoria marcajelor neevidente. Un arbitru trebuie să poată determina, la nevoie, dacă jucătorul a simțit lovitura în momentul impactului și dacă a reacționat ca atare sau a căutat să ascundă acest fapt.
- 28.2. Dacă un jucător activ aflat în mișcare încasează o lovitură evidentă de care își poate da seama cu ușurință, acesta poate continua deplasarea până la cel mai apropiat obstacol numai dacă acel obstacol nu este folosit de către cel mai apropiat oponent. În caz contrar jucătorul se va opri imediat și se va întoarce cu spatele la adversari.
- Odată oprit jucătorul trebuie să se verifice de vopsea. Dacă nu va proceda astfel, dacă va trage cu markerul, sau dacă nu-și va semnaliza eliminarea se va considera ca a comis infracțiunea „Playing ON” și va fi penalizat ca atare.
- 28.3. Dacă jucătorul poate determina singur și cu ușurință că a fost marcat evident, acesta nu are voie să ceară verificarea vopselei. În cazul în care o va face, arbitrii vor considera ca a comis infracțiunea „Playing ON” și vor aplica penalizarea de rigoare.

## **29. ELIMINĂRI**

- 29.1. Jucătorii vor fi eliminați din joc dacă iau de pe teren bile de paintball căzute pe jos cu scopul de a trage cu ele.
- 29.2. Jucătorii activi vor fi eliminați din joc dacă depășesc cu oricare parte a corpului marginea terenului sau dacă echipamentul pe care îl au asupra lor (inclusiv marcatorul) atinge solul în afara marginilor terenului. De asemenea, jucătorii activi vor fi eliminați din joc dacă împing marginea sau marcajul de margine al terenului. Marcajul de margine al terenului este considerat ca făcând parte din teren, indiferent de forma sau materialul folosit pentru a marca marginea terenului (bandă de cretă sau bandă de demarcație).
- 29.3. Un jucător activ va fi eliminat din joc dacă în oricare moment al jocului nu va purta pe brațul stâng, la vedere, banderola primită înaintea începerii jocului. Excepție face cazul în care banderola se desprinde accidental și cade de pe braț iar acest fapt este observat de către unul dintre arbitri.
- 29.4. Jucătorii asupra cărora se descoperă unelte sau echipamente interzise pe teren sau cei surprinși că operează comenzile markerului în timpul jocului cu scopul de a modifica viteza sau modul de tragere vor fi eliminați imediat de pe teren și penalizați de rigoare.
- 29.5. Jucătorii care adoptă o conduită nesportivă vor fi eliminați din joc. Prin conduită nesportivă se înțelege, inclusiv, dar nu numai:
- 29.5.1. Refuzul de a da ascultare indicațiilor sau comenzilor arbitrilor;

- 29.5.2. Modificarea poziției de joc pentru a obține avantaj față de un jucător declarat neutru.
- 29.5.3. Încercarea deliberată de a împiedica un arbitru să efectueze o cronografiere în timpul jocului sau să facă un anunț.
- 29.5.4. Tirul deliberat direcționat spre zona spectatorilor, arbitri sau jucători care au fost declarați inactivi sau neutri.
- 29.5.5. Tirul excesiv definit ca tir efectuat asupra unui oponent mai mult decât este necesar pentru al marca și implicit elimina din joc.
- 29.5.6. Cererea de verificare a vopselei cu scopul de a distra atenția unui arbitru sau încercarea de a afla de la arbitri poziția jucătorilor adversi.
- 29.5.7. Gestica obscenă sau limbajul neprincipial adresat unui arbitru, jucător sau spectator.
- 29.5.8. Contactul fizic ostil sau cu intenție de vătămare cu orice persoană aflată pe teren.
- 29.6. Ca urmare a comiterii unei infracțiuni severe de către un coechipier, așa cum prevede prezentul regulament, unul sau mai mulți jucători activi pot fi eliminați din joc ca măsură de penalizare suplimentară, chiar dacă respectivii jucători nu au comis până în momentul eliminării nici o infracțiune.
- 29.7. Imediat după eliminare un jucător trebuie să:
- 29.7.1. Își scoată banderola de pe braț, să pună sacul de țeavă pe țeava marcatorului și să își semnalizeze eliminarea prin punerea unei mâini pe cap până la intrarea în zona neutră.
- 29.7.2. Părăsească terenul împreună cu tot echipamentul pe care îl purta în momentul eliminării pe ruta cea mai directă prin sau pe lângă teren sau pe ruta indicată de către un arbitru. Jucătorii care nu părăsesc terenul conform acestei reguli sau părăsesc terenul pe ascuns sau refuză să părăsească terenul după eliminare, comit infracțiunea numită „Playing ON”.
- 29.7.3. Lase markerul în zona desemnată pentru acest scop în afara zonei neutre. Sursa de gaz va rămâne atașată la marker iar jucătorul nu va atinge comenzile markerului, cu excepția butonului de blocare a trăgaciului (dacă marcatorul are un astfel de buton), care trebuie pus în poziția „safe” și a butonului de oprire a încărcătorului electric (dacă are unul). Orice încălcare a acestei reguli va fi penalizată cu aplicarea regulii „1 la 1”.
- 29.7.4. Intre în zona neutră unde va rămâne până când un arbitru îi va permite să iasă.
- 29.8. Jucătorii eliminați nu au voie să mai vorbească sau să se adreseze nici unui jucător activ de pe teren din momentul eliminării. Mai ales nu au voie să anunțe „MORT!”, „ELIMINAT!”, „LOVIT!” sau orice alt anunț care să îi facă pe coechipieri sau pe adversari conștienți de eliminarea sa. Orice tentativă de încălcare a acestei acestei reguli va fi considerată ca infracțiune de „Playing ON” și va fi penalizată ca atare.
- 29.9. Jucătorii eliminați din joc au obligația de a preda celui mai apropiat arbitru banderola de pe braț în momentul eliminării, chiar dacă ea nu a fost cerută sau luată de arbitru care a efectuat eliminarea.

## PUNCTAJUL

### 30. PUNCTAJUL TEHNIC

- 30.1. Pentru meciurile de 3x3 punctajul tehnic (de joc) al unei echipe se acorda astfel:
- 7 puncte pentru fiecare jucător inactiv al echipei adverse;
  - 3 puncte pentru fiecare jucător activ al său;
  - 30 puncte pentru prima echipă care reușește smulgerea steagului echipei adverse;
  - 40 puncte pentru capturarea steagului echipei adverse.

- 30.2. Punctajul tehnic se acordă după încheierea meciului de către Arbitrul Principal și se trece în foaia de joc.

### **31. FOILE DE JOC**

- 31.1. Arbitrul Principal va completa foaia de joc pe teren la finalul meciului și o va prezenta celor doi căpitani de echipă.
- 31.2. Dacă pe foaia de joc sunt orice fel de tăieturi, ștersături, corecturi sau completări Arbitrul Principal va completa o nouă foaie de joc.
- 31.3. Căpitanilor de echipă le revine sarcina să verifice informațiile înscrise în foaia de joc. Dacă unul dintre căpitani descoperă o greșeală Arbitrul Principal va completa o nouă foaie de joc.
- 31.4. Dacă este de acord cu informațiile din foaia de joc, un căpitan va semna în spațiul rezervat echipei sale. Dacă ambii căpitani de echipă semnează foaia de joc, rezultatele sunt considerate definitive și, chiar dacă ulterior se descoperă o greșeală, foaia de joc nu va mai fi modificată.
- 31.5. Ora exactă la care a fost semnată foaia de joc (sau la care s-a refuzat semnarea ei) va fi trecută în foaie ca fiind ora la care echipele au părăsit terenul.
- 31.6. În cazul în care unul (sau ambii) dintre căpitani refuză să semneze foaia de joc din cauza unui dezacord privind informația înscrisă în acea foaie de joc, Arbitrul Principal va nota ca atare în foaia de joc refuzul și motivul pentru care a apărut acesta.
- 31.7. Scorurile din foaia de joc vor fi trecute pe tabela de scor a turneului de către organizator. Eventualele erori de transcriere sau calcul de pe tabela de scor a unui turneu pot fi corectate de către Arbitrul Judecător.

### **32. FORFEURI**

- 32.1. Prin forfeu („forfeit”) se înțelege întârzierea cu mai mult de 5 minute a unei echipe la Stația Crono înaintea unui meci (indiferent de motive, inclusiv descalificarea) sau refuzul de a se prezenta pe teren pentru un meci (abandon) atât timp cât echipa adversă dorește să joace acel meci și se prezintă la teren. În cazul în care ambele echipe care trebuie să desfășoare un meci întârzie sau refuză să se prezinte pe terenul de joc (abandon), ambele echipe vor fi considerate forfeitare.
- 32.2. Echipa care forfetează va primi pentru meciul forfețat **0** puncte. Echipa oponentă unei echipe care forfetează un meci va primi pentru acel meci **90** puncte.
- 32.3. În cazul unui abandon total sau a excluderii unei echipe din turneu, toate echipele participante care aveau programate meciuri cu echipa în cauză vor primi puncte tehnice pentru acele meciuri conform regulilor de mai sus.
- 32.4. Un meci declarat forfețat nu va fi anulat și nu va putea fi rejucat iar punctele tehnice acordate conform regulilor de mai sus nu vor fi retrase decât în cazul în care se dovedește că forfețul s-a produs din cauza organizatorilor turneului și dacă runda în care trebuia să se desfășoare meciul respectiv nu s-a încheiat.
- 32.5. Meciurile unui turneu vor fi astfel programate încât între două meciuri ale aceleiași echipe să existe un interval de minimum 15 minute. Forfeurile care pot apărea în acest interval de timp nu vor duce la diminuarea acestui interval de timp.

## INFRAȚIUNI ȘI PENALIZĂRI

### 33. PLAYING ON

- 33.1. Prin „PLAYING ON” se înțelege acea infrațione prin care un jucător inactiv (eliminat) continuă să se comporte ca un jucător activ după ce a fost eliminat din joc. Playing ON din partea unui jucător inactiv include, fără a se limita la, următoarele:
- 33.1.1. a continua să tragă asupra unui oponent;
  - 33.1.2. a continua deplasarea pe teren dacă această deplasare are alt scop decât acela de părăsire regulamentară a terenului;
  - 33.1.3. vorbitul, semnalizarea sau orice încercare de comunicare cu arbitri sau jucători aflați pe teren fie că sunt oponenti sau coechipieri;
  - 33.1.4. încercarea de a împiedica un oponent sau un arbitru să se deplaseze în teren;
  - 33.1.5. încercarea de a împiedica un arbitru să facă o verificare a vopselei sau un anunț;
  - 33.1.6. încercarea de a furniza coechipierilor bile de paintball sau orice echipament;
  - 33.1.7. descărcarea sau demontarea markerului sau a buteliei de gaz propulsor.
- 33.2. Penalizarea aplicată pentru Playing ON constă în aplicarea regulii „1 la 1”, cu excepția (rară) cazului în care această infrațione a dat vreun avantaj echipei jucătorului penalizat. Arbitrii vor aplica în acel caz penalizarea „2 la 1”.

### 34. ȘTERGEREA VOPSELEI

- 34.1. Ștergerea vopselei este definită ca acțiunea deliberată a unui jucător de îndepărtare a urmei de vopsea lăsată de o lovitură directă, indiferent că este evidentă sau neevidentă, cu scopul de evita eliminarea.
- 34.2. Ștergerea vopselei se penalizează prin eliminarea imediată a jucătorului care a comis infraționea și suplimentar a încă doi coechipieri (penalizarea „2 la 1”).
- 34.3. Jucătorii care vor fi observați că abandonează pe teren verzele de curățare, rezervoare suplimentare de bile sau alte echipamente pe care se află pete de vopsea care arată ca un marcaj direct, cu scopul de a evita eliminarea sau verificarea vopselei, i vor fi penalizați ca și când ar fi comis infraționea de ștergere a vopselei.

### 35. INTERFERENȚE ÎN JOC

- 35.1. Spectatorii sunt bineveniți să urmărească meciurile de paintball dar le este interzis să:
- dea instrucțiuni sau informații jucătorilor aflați pe teren;
  - să comenteze meciul cu voce tare astfel încât jucătorii aflați pe teren să obțină informații despre joc care altfel nu le-ar fi accesibile;
  - să posede markere active (capabile să tragă) și neprotejate cu saci de țevă la ei;
  - să influențeze în vreun fel cursul jocului.
- 35.2. Rezervele sau alți membri ai unei echipe aflate pe teren pot asista la joc, dar se vor supune regulilor din paragraful anterior. Penalizarea pentru încălcarea acestei reguli se acordă imediat asupra echipei din teren cu care s-a interferat și constă în eliminarea unui jucător activ.

### 36. ACORDAREA PENALIZĂRILOR

- 36.1. Arbitrii vor da avertismente verbale pentru următoarele (inclusiv dar fără la a se limita la):
- încălcarea regulilor de siguranță privitoare la sacul de țevă (la primele 2 abateri);
  - abuzul de apeluri pentru verificarea vopselei (la prima abatere);
  - limbaj licențios (la prima abatere);
  - refuzul de a urma indicațiile unui arbitru (la prima abatere);
  - neașezarea unei mâini pe cap după eliminare (la prima abatere);
- 36.2. Arbitrii vor elimina jucătorii pentru următoarele abateri (inclusiv dar fără la a se limita la):
- neluarea în considerare, indiferent de motiv a unui anunț de neutralitate;
  - abuzul de apeluri pentru verificarea vopselei (la a doua abatere);
  - limbaj licențios (la a doua abatere);
  - refuzul de a urma indicațiile unui arbitru (la a doua abatere);
  - ieșirea jucătorilor activi în afara terenului sau deplasarea liniei de tușă;
  - lovituri neevidente;
  - unelte asupra jucătorului pe teren;
  - lipsa de contact între țeava marcatorului și bază la startul jocului;
  - nepurtarea măștii de protecție a feței în zonele în care aceasta este obligatorie;
  - folosirea unui marker care este cronografiat pe teren cu o viteză de 301 feet/s sau mai mare;
  - operarea comenzilor unui marker electro-pneumatic în timpul jocului fără permisiunea unui arbitru;
  - lipsa cardului de identitate atunci când este cerut de un arbitru înaintea meciului;
  - interferența unui jucător activ cu orice persoană care are legătură cu echipa sa (Ex: jucători inactivi, rezerve, susținători ai echipei, etc.) dar care nu este jucător activ;
  - conduită nesportivă;
  - deplasarea deliberată (prin „deliberată” se va înțelege aici acțiunea sau intenția unui jucător având drept scop obținerea unui avantaj față de adversari) a unui obstacol în timpul jocului;
- 36.3. Penalizarea de „1 la 1” (eliminarea din joc a aceluși jucător care a comis infrațiunea dar și a încă unui jucător activ din echipa sa) se aplică în următoarele cazuri (inclusiv dar fără la a se limita la):
- continuarea jocului de către un jucător după ce a fost marcat evident;
  - continuarea jocului de către un jucător ce a fost marcat neevident după ce acesta devine conștient de marcaj;
  - contactul fizic, într-o manieră ostilă, cu o altă persoană aflată pe teren, după eliminare;
  - depistarea unui marcaj evident la oricare dintre jucătorii activi (cu excepția purtătorului de steag) la verificarea de vopsea de la finalul jocului;
  - folosirea unui marker care este cronografiat pe teren cu o viteză de 311 feet/s sau mai mare;
  - operarea comenzilor unui marker electric (dar nu și a încăcătorului electric) după ce jucătorul respectiv a fost eliminat;
  - jucători inactivi care vorbesc cu jucători activi („dead man's talk”);
- 36.4. Penalizarea de „2 la 1” (eliminarea din joc a aceluși jucător care a comis infrațiunea dar și a încă doi jucători activi din echipa sa) se aplică:
- în cazul în care un jucător care a comis „Playing ON” a contribuit la obținerea vreunui avantaj de către echipa sa;
  - ștergerea vopselei;

- reintrarea pe teren după eliminare fără permisiunea arbitrilor, cu scopul de a interfera cu jocul aflat în desfășurare.

### **37. PENALIZĂRI SUPLIMENTARE**

- 37.1. Un arbitru poate acorda penalizări suplimentare de „1 la 1” pentru următoarele abateri:
- pentru fiecare refuz suplimentar de a urma indicațiile unui arbitru;
  - violență fizică (bătaie) sau multiple contacte fizice desfășurate într-o manieră ostilă;
- 37.2. În cazul în care, la aplicarea penalizărilor „1 la 1” și „2 la 1”, o echipă rămâne fără jucători activi și penalizarea nu este completă, se acordă echipei adverse punctajul pentru smulgerea steagului și apoi pentru capturarea steagului. Dacă nici așa penalizarea nu este completă, atunci echipa adversă va primi pe foaia de joc puncte pentru unul, doi, trei jucători s.a.m.d. până la șapte jucători activi începând cu cei eliminați în timpul jocului.
- 37.3. Dacă membrii a două sau mai multe echipe plănuiesc ca prin jocul lor să obțină avantaje la numărul de puncte acordate într-un turneu, atunci acele echipe vor fi descalificate de la respectivul turneu și vor pierde toate punctele de clasament acumulate până la turneul respectiv. Decizia de depunere va fi luată de către Comisia de Etică și Disciplină Sportivă a LPS în maximum 7 zile calendaristice după incident.

### **38. PENALIZĂRI PENTRU CONDUITA NESPORTIVĂ GRAVĂ**

- 38.1. Echipele sunt deplin responsabile de comportamentul membrilor lotului lor prezent la un turneu. Pe durata desfășurării unui turneu, din cauza comportamentului nesportiv grav al unuia sau mai multora dintre membrii săi, o echipă poate suporta sancțiuni severe de tipul amenzi, depunțării, descalificării și eliminării așa cum sunt ele descrise în acest capitol al prezentului regulament.
- 38.2. Atunci când un jucător este suspendat, echipa sa va juca toate meciurile din respectivul turneu și următoarele până la expirarea suspendării, cu un jucător în minus dacă nu are în lot un jucător de rezervă. Jucătorul suspendat trebuie să predea cardul sau de jucător Arbitrului Principal care l-a suspendat. Cardul va fi returnat jucătorului la expirarea suspendării. Refuzul de a preda cardul duce automat la forfetarea următorului meci al echipei din care face parte jucătorul suspendat.
- 38.3. În afară de penalizările deja descrise în prezentul regulament, jucătorii pot fi eliminați din turneu pentru următoarele abateri:
- încălcarea regulilor de siguranță privitoare la sacul de țevă (la a treia abatere);
  - violență fizică (Ex.: lovirea oricui cu marcatorul, îmbrânceli, scuipat, zmutit) sau care poate pune în pericol siguranța jocului, a turneului sau a paintball-ului ca sport.
  - părăsirea zonei neutre (dead box) fără permisiunea unui arbitru;
  - refuzul de a preda marcatorul unui arbitru pentru inspecție sau scoaterea marcatorului din modul semiautomat;
  - agresarea verbală a unui oponent, arbitru sau spectator;
  - tirul deliberat din afara terenului sau din zona neutră;
  - tirul deliberat asupra arbitrilor;
  - reintrarea pe teren după eliminare fără permisiunea arbitrilor, cu scopul de a interfera cu jocul aflat în desfășurare.
- 38.4. Un jucător va fi eliminat din turneu și suspendat de la următorul pentru următoarele abateri:
- aruncă cu marcatorul și/sau butelia de gaz propulsor;
  - comportament agresiv și/sau violent care poate cauza sau cauzează rănirea fizică a

persoanei agresate;

- tir deliberat asupra unui jucător clar eliminat cu scopul de a-l intimida și/sau răni;

## DIVERSE

### 39. REGULI DE COMPORTAMENT

- 39.1. Jucătorii și/sau echipele participante la un turneu se vor abține de la a afișa în zona de desfășurare a turneului fotografii, texte sau logo-uri cu caracter injurios sau licențios.
- 39.2. Consumul de băuturi alcoolice este strict interzis. La fel și consumul de substanțe halucinogene, droguri, precum și substanțe de dopaj.
- 39.3. Jucătorii și/sau echipele participante la un turneu se vor abține de la orice comportament care ar putea defăima imaginea LPS, CNPS, a turneului respectiv, organizatorilor aceluși turneu sau oricărui dintre sponsorii competiției. Aceasta include, fără a se limita la, degradarea sau distrugerea spațiilor de cazare, tirul cu markere încărcate în zonele în care este interzis acest lucru, distrugerea intenționată a vreunui bun public sau privat, angajarea în altercații fizice (cu excepția cazurilor de auto-apărare în caz de agresiune neprovocată), comiterea oricărei infracțiuni sau act criminal conform legilor în vigoare.
- 39.4. Orice persoană care refuză să respecte regulile cuprinse în acest capitol va fi suspendată din CNPS pe durata a minimum 6 etape începând din momentul suspendării. Decizia de suspendare va fi luată de către Comisia de Etică și Disciplină Sportivă a LPS în maximum 7 zile calendaristice după incident.
- 39.5. Toate echipele participante la un turneu se vor supune regulilor administrative și de întreținere a curățeniei anunțate și afișate de către organizatori.
- 39.6. Toate echipele participante la un turneu vor strânge și depozita gunoaiile și resturile pe care le vor produce numai în locurile special amenajate atât în zonele de parcare cât și în cele pentru spectatori sau pentru joc.
- 39.7. Orice echipă care refuză să se supună regulilor de menținere a curățeniei va fi penalizată cu o amendă de 150 Euro plătiți direct organizatorului turneului respectiv. Neplata acestei amenzi duce automat la suspendarea echipei din turneul respectiv dar și de la următoarele până la achitarea ei.
- 39.8. Orice contestare a oricăreia dintre penalizările aplicate (specificate în acest regulament) trebuie adusă la cunoștința Comisiei de Etică și Disciplină Sportivă a LPS în termen de 3 zile calendaristice după încheierea turneului în care au fost acordate. Contestația se depune în scris, direct sau prin fax ori e-mail.

### 40. MODIFICAREA REGULAMENTULUI ȘI PRECIZĂRI

- 40.1. Toate amenzile și taxele prevăzute în acest regulament se achită în lei, la cursul de schimb Euro/Leu al BNR din ziua efectuării plății.
- 40.2. Din motive excepționale, organizatorul unui turneu poate aduce modificări acestui regulament pe durata desfășurării respectivului turneu. Aceste modificări se vor face doar în cazul în care este neapărată nevoie iar organizatorul respectiv trebuie să obțină în prealabil acordul Comisiei Juridice și de Regulament a LPS. Organizatorul va informa toate echipele cu privire la modificarea regulamentului dând toate explicațiile necesare (inclusiv motivele pentru care regulamentul a fost modificat) cel mai târziu în cursul Meetingurilor dinaintea începerii turneului.
- 40.3. Dacă, pe parcursul desfășurării unui turneu apar motive serioase pentru producerea unor

- modificări ale prezentului regulament, toate meciurile vor fi suspendate până la stabilirea modificărilor iar acestea vor fi anunțate într-o ședință extraordinară cu căpitanii echipelor.
- 40.4. Orice problemă care ține de competența Comisiei Juridice și de Regulament a LPS se rezolvă prin luarea unei decizii. Dacă în urma acesteia rezultă o nouă regulă, aceasta va deveni parte integrantă a prezentului regulament și va fi precizată inițial la capitolul Dispoziții Finale și Modificări.

#### **41. DISPOZIȚII FINALE ȘI MODIFICĂRI**

Lipsă.

#### **Bibliografie**

Regulamentul CNP - editia 2005  
Regulamentul oficial al Centurio-EEPL 2006

Întocmit de:  
Comisia Juridică și de Regulament a LPS:  
Alexandru Orbescu  
Victor Paicu

Verificat:  
Florian Bodogai - Secretar LPS

Aprobat:  
Mihai Doroșin - Președinte LPS

martie 2006