



Regelwerk 2018

Version 5.1

Vielen Dank für die Unterstützung bei der Ausarbeitung und Erstellung des Regelwerkes geht an:
Daniel Wagenbrenner / Thomas Neumann / Thomas Seifferth

Stand März 2018

Inhaltsverzeichnis

1. Struktur

- 1.1. NEWCOMER
- 1.2. NOVICE
- 1.3. AMATEUR
- 1.4. CHALLENGER
- 1.5. PROFESSIONAL
- 1.6. TURNIERMODI
- 1.7. RANKING
- 1.8. GRUPPENAUSSCHÜSSUNG; GRUPPENEINTEILUNG

2. Spielaufbau

- 2.1. NOVICE / AMATEUR
- 2.2. CHALLENGER
- 2.3. SPIELVERLÄNGERUNG OVERTIME
- 2.4. SPIELVERLÄNGERUNG 1ON1 SHOOTOUT
- 2.5. AUSZEITEN
- 2.6. SPIELSTART
- 2.7. SPILTT DECK SYSTEM

3. Punkte erzielen, Flagge hängen und Dokumentation

- 3.1. PUNKTE
- 3.2. FLAGGE
- 3.3. SCORESHEETS

4. Offizielles, Treffer, Eliminierungen, Outcalls und Strafen

- 4.1. SCHIEDSRICHTER, OBERSCHIEDSRICHTER, REGELINHABER
- 4.2. TREFFER, ELIMINIERUNGEN, OUTCALLS
- 4.3. AUSPRECHEN VON STRAFEN, ALLGEMEINES
- 4.4. MINOR PENALTY
- 4.5. MAJOR PENALTY
- 4.6. SUSPENSION
- 4.7. AUTOMATISCHE PUNKTE, LAST PLAYER PENALTY, DIRTY HANG
- 4.8. SPIELABBRUCH, SPIELUNTERBRECHUNG, FREEZE

5. Ausrüstung

- 5.1. KLEIDUNG
- 5.2. SCHUTZAUSRÜSTUNG
- 5.3. OPTIONALE SCHUTZAUSRÜSTUNG
- 5.4. MARKIERER
- 5.5. PAINTBALLS
- 5.6. WEITERE AUSTRÜSTUNG
- 5.7. VERBOTENE AUSTRÜSTUNG, FARBEN

6. Bereiche

- 6.1. PITBOXEN, STAGINGBEREICH, SPIELFELD
- 6.2. ZUSCHAUERBEREICH, COACHING

7. Mannschaftsgröße, Roster, Spielerbeschränkungen

- 7.1. MANNSCHATSGRÖSSE, ROSTER
- 7.2. SPIELERBESCHRÄNKUNGEN

8. Beschwerden

9. Schiedsrichter Handzeichen

1. Struktur

1.1. NEWCOMER

- a) besteht aus bis zu 18 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 3 gegen 3
- c) gespielt wird CENTER FLAG
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events
- e) diese Klasse wird nur auf Antrag des Lizenznehmers gestattet
- f) die Spielzeit beträgt 3 Minuten – Mercy Rule von 1

1.2. NOVICE

- a) besteht aus bis zu 18 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 3 gegen 3
- c) gespielt wird CENTER FLAG
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 5 Events
- e) die Spielzeit beträgt 5 Minuten – Mercy Rule von 2

1.3. AMATEUR

- a) besteht aus bis zu 15 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 5 gegen 5
- c) gespielt wird CENTER FLAG
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 5 Events
- e) die Spielzeit beträgt 7 Minuten – Mercy Rule von 3

1.4. CHALLENGER

- a) besteht aus bis zu 12 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 5 gegen 5
- c) gespielt wird CENTER FLAG
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events
- e) die Spielzeit beträgt 10 Minuten – Mercy Rule von 4

1.5. X5 PROFESSIONAL

- a) besteht aus bis zu 12 Teams
- b) Gespielt wird 5 gegen 5
- c) gespielt wird CENTER FLAG
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events an verschiedenen Standorten
- e) die Spielzeit beträgt 12 Minuten – Mercy Rule von 4

1.6. TURNIERMODI

- a) Die Spieltage werden im Eventmodi ausgetragen. Dabei sind, je nach Anzahl der Teams, verschiedene Modi möglich:
 - eine Gruppe in der Vorrunde: innerhalb der Gruppe einmal Jeder gegen Jeden
 - zwei Gruppen in der Vorrunde: innerhalb der Gruppen einmal Jeder gegen Jeden, Finale der zwei Gruppen Ersten, sowie „kleines“ Finale der Gruppen Zweiten*Alternativ*: Halbfinale der Gruppen Ersten und Zweiten, danach Finale

- drei Gruppen in der Vorrunde: innerhalb der Gruppen einmal Jeder gegen Jeden, Halbfinale der Gruppen Ersten und des besten Gruppen Zweiten, Finale
b) Bei Bedarf kann der Lizenznehmer alle Plätze ausspielen lassen.

1.7. RANKING

- a) Der 1. Und 2. Platz ergibt sich aus dem Ergebnis des Finales
- b) Der 3. Und 4. Platz ergibt sich aus dem Ergebnis des Spieles um Platz 3.
- c) Wenn eine Begegnung in der Vorrunde mit einem Unentschieden endet, erhält jedes Team 1 Siegpunkt. Für einen Sieg erhält das Team 3 Siegpunkte
- d) Wenn eine Begegnung in der KO Runde mit einem Unentschieden endet gibt es eine Spielverlängerung gemäß 2.3. und 2.4.
- e) Das Tagesranking ergibt sich aus den insgesamt erzielten **Siegpunkten**
- f) Sollten mehrere Teams gleich viele Siegpunkte zu verzeichnen haben, bestimmt die **Differenz** aus erzielten und verlorenen Punkten das Tagesranking
- g) Sollten mehrere Teams gleich viele Siegpunkte zu verzeichnen haben und die Differenz aus erzielten und verlorenen Punkten ebenfalls gleich sein, bestimmt die **Anzahl der gewonnenen Punkte** das Tagesranking
- h) Sollten nach Anwendung von 1.7.e,f,g Teams weiterhin gleichauf sein, platzieren sie sich im Tagesranking auf dem gleichen Platz. In diesem Falle entfällt der nachfolgende Platz im Tagesranking
- i) 1.7.e,f,g gelten auch zur Bestimmung des Rankings innerhalb der Vorrunden Gruppen. Sollten nach **Anwendung von 1.7.e,f,g** Teams, die vor dem Einzug in die KO Runde stehen, weiterhin gleichauf sein, entscheidet der **direkte Vergleich**, geht hieraus auch kein Sieger hervor folgt ein **1on1 Shootout** gemäß 2.4. um den Einzug in die KO Runde
- j) Teams erhalten, je nach Abschneiden im Tagesranking, Punkte:

1. Platz	-	100 Punkte	11. Platz	-	35 Punkte
2. Platz	-	85 Punkte	12. Platz	-	30 Punkte
3. Platz	-	75 Punkte	13. Platz	-	25 Punkte
4. Platz	-	70 Punkte	14. Platz	-	20 Punkte
5. Platz	-	65 Punkte	15. Platz	-	15 Punkte
6. Platz	-	60 Punkte	16. Platz	-	10 Punkte
7. Platz	-	55 Punkte	17. Platz	-	5 Punkte
8. Platz	-	50 Punkte	18. Platz	-	0 Punkte
9. Platz	-	45 Punkte			
10. Platz	-	40 Punkte			

- k) Das Jahres Gesamtranking wird bestimmt durch die erzielten Punkte aus den Tagesrankings.
- l) Sollten Teams gleich viele Tagesranking Punkte erzielt haben, bestimmen die besseren Platzierungen der Tagesrankings das Jahres Gesamtranking. Dies gilt nur für die Plätze 1-3, ab Platz 4 können Ränge durch mehrere Teams belegt werden. In diesem Fall entfällt der nachfolgende Platz

1.8. GRUPPENAUSLOSUNG, GRUPPENEINTEILUNG

- a) Die Teams werden zum ersten Event des Jahres gelost, dies kann auf elektronischen Weg erfolgen.
- b) Ab dem 2. Spieltag werden die Teams wie folgt in die Gruppen eingeteilt:
Die Einteilung erfolgt nach dem Tagesranking des vorausgehenden Events:

-bei 2 Gruppen

2. Event (gerade/ungerade)

Gruppe A - 1. / 3. / 5. / 7. / ...

Gruppe B - 2. / 4. / 6. / 8. / ...

3. Event (Block)

Gruppe A - 1. + 2. / 5. + 6. / 9. + 10. / ...

Gruppe B - 3. + 4. / 7. + 8. / ...

4. Event (Schlange)

Gruppe A - 1. / 4. / 5. / 8. / 9. / ...

Gruppe B - 2. / 3. / 6. / 7. / 10. / 11. / ...

5. Event

-wie 1. Event-

-bei 3 Gruppen

2-5. Event (Schlange)

Gruppe A – 1. / 6. / 7. / ...

Gruppe B – 2. / 5. / 8. / ...

Gruppe C – 3. / 4. / 9. / ...

2. Spielaufbau

2.1. NOVICE / AMATEUR

a) Jede Begegnung in der Novice dauert 5 Minuten. In der Amateur dauert jede Begegnung 7 Minuten. (reine Spielzeit)

b) Nach jedem erzielten Punkt findet ein Seitenwechsel statt.

c) Sollte das aktuelle Spiel ohne Punkt enden gibt es keinen Seitenwechsel.

d) Zwischen den Punkten beträgt die Pausenzeit 2 Minuten.

e) Das Spiel endet wenn

- die Spielzeit abgelaufen ist

- eine entsprechende Differenz nach jeweiliger Mercy Regel erreicht wurde

f) Das Team, das auf dem Spielplan links aufgelistet ist, startet links. Das Team, das rechts auf dem Spielplan aufgelistet ist, startet rechts. Gleiches gilt für die Belegung der Pitboxen.

2.2. CHALLENGER / PROFESSIONAL

a) Jede Begegnung in der Challenger dauert 10 Minuten. In der Professional dauert jede Begegnung 12 Minuten. (reine Spielzeit)

b) Nach jedem erzielten Punkt findet ein Seitenwechsel statt und nach dem ersten erzielten Punkt findet ein Seitenwechsel statt.

c) Sollte das aktuelle Spiel ohne Punkt enden gibt es keinen Seitenwechsel.

d) Zwischen den Punkten beträgt die Pausenzeit 2 Minuten

e) Das Spiel endet wenn

- die Spielzeit abgelaufen ist.

- eine entsprechende Differenz nach jeweiliger Mercy Regel erreicht wurde.

f) Das Team, das auf dem Spielplan links aufgelistet ist, startet links. Das Team, das rechts auf dem Spielplan aufgelistet ist, startet rechts. Gleiches gilt für die Belegung der Pitboxen.

2.3. SPIELVERLÄNGERUNG / OVERTIME

- a) Sollte eine Begegnung in der KO Runde mit einem Unentschieden enden, beginnt nach einer Pause von 2 Minuten eine Overtime.
- b) Die Overtime Spielzeit beträgt 5 Minuten.
- c) Die Overtime endet mit dem ersten erzielten Punkt oder nach Ablauf der Spielzeit.

2.4. SPIELVERLÄNGERUNG2 / 1ON1 SHOOTOUT

- a) Sollte eine Overtime in der KO Runde mit einem Unentschieden enden, beginnt nach einer weiteren Pause von 2 Minuten ein 1on1 Shootout.
- b) Vor dem ersten Punkt des Shootouts muss jedes Team 3 Spieler bestimmen, die das Shootout austragen. Diese befinden sich zu Beginn in den Penalty Boxen.
- c) Das Team, das auf dem Spielplan links aufgelistet ist, startet links. Das Team, das rechts auf dem Spielplan aufgelistet ist, startet rechts
- d) Alle zuvor bestimmen Spieler sammeln sich hinter der Startbase/Penaltybox ihres Teams
- e) Die reine Spielzeit jedes Punktes im 1on1 Shootout beträgt 1 Minute.
- f) Zwischen den Punkten beträgt die Pausenzeit 30 Sekunden.
- g) Um im 1on1 Shootout einen Punkt zu erzielen muss der gegnerische Spieler markiert werden, ein hängen der Flagge ist nicht notwendig.
- h) Wurde nach Ablauf der Spielzeit kein Spieler markiert endet der Punkt unentschieden.
- i) Erhält ein Spieler einen Minor Penalty verliert er automatisch den Punkt.
- j) Erhält ein Spieler einen Major Penalty verliert sein Team automatisch das Shootout.
- k) Das erste Team das zwei Punkte erzielt, gewinnt das 1on1 Shootout und damit die Begegnung.
- l) Sollte nach drei 1on1 Punkten kein Team zwei Punkte gewonnen haben, gewinnt das Team mit den meisten erzielten Punkten die Begegnung.
- m) Sollten nach drei 1on1 Punkten beide Teams gleich viele Punkte erzielt haben wird das Shootout im Sudden Death Modus fortgeführt, der erste erzielte Punkt gewinnt hierbei die Begegnung.
- n) Im Sudden Death Modus muss jeder Spieler des Teams, der zur Begegnung auf dem Spielroster steht, am 1on1 Shootout teilnehmen.
- o) Kein Spieler kann zwei mal am 1on1 Shootout teilnehmen. Es sei denn, alle auf dem Spielroster gelisteten Spieler, kamen bereits zum Einsatz.

2.5. AUSZEITEN (TIMEOUT)

- a) Je Spiel ist es jedem Team einmal erlaubt, einen Timeout zu nehmen.
- b) Beim Timeout verlängert sich die laufende Pausenzeit um 1 Minute.
- c) Das Timeout kann nur eine verantwortliche Person des jeweiligen Teams aus der Pitbox anfordern.
- d) Die verantwortliche Person wird vor Spielbeginn bestimmt, mit einer Armbinde markiert und kann während des Spiels nicht ausgetauscht werden.
- e) Ein Timeout kann nur vor Anbruch der letzten 10 Sekunden vor Start eines Punktes angefordert werden.

2.6. SPIELSTART (BREAKOUT)

- a) Jeder Punkt startet mit dem Startsignal.
- b) Dem Startsignal geht die 10 Sekunden Warnung voraus.
- c) Alle Spieler müssen sich zum Startsignal innerhalb des Spielfeldes befinden.

- d) Alle Spieler müssen bei dem Breakout die Startbase mit dem Markiererlauf berühren. Eine Teilnahme am Spiel ohne Markierer und sicherheitsrelevante Gegenstände ist nicht möglich.
- e) Sollte dies nicht der Fall sein besteht die Möglichkeit eines "Touchback's".
- f) Beim „Touchback“ kann die Berührung der Startbase mit dem Markierer auch nach dem ertönen des Startsignals geschehen, solange sich der Spieler beim ertönen des Startsignals innerhalb der Spielfeldmarkierung befand, von ihm noch kein Schuss in Richtung des Gegners abgegeben wurde, die Laufsocke vor der Berührung abgezogen wurde und der Spieler auf dem Weg zur Startbase nicht getroffen wurde.

2.7. SPLIT DECK SYSTEM

- a) Xseries Events können, müssen jedoch nicht, im Split Deck System ausgetragen werden. Dies bedeutet, 2 Partien laufen parallel zueinander auf einem Feld ab.
- b) Nachdem Team A/B einen Punkt gespielt haben folgt eine Pause von mind. 30 Sekunden bis zum Startsignal der Partie C/D. Die Spielzeit der Partie C/D gilt als Pausenzeit für A/B. Die Mindestpausenzeit von 2 Minuten darf dabei nicht unterschritten werden. Diese Prozedur wiederholt sich fortlaufend.
- c) Sollte eine von beiden Partien enden wird die laufende Partie mit regulär 2 Minuten Pausenzeit weitergeführt.

3. Punkte erzielen, Flagge hängen, Dokumentation

3.1. PUNKTE

- a) Ein Team erzielt einen Punkt, wenn
- ein unmarkierter Spieler die Flagge an der gegnerischen Base hängt
 - eine Person des Gegners aufgibt mit Anzeige des Teamnamens (Handtuch „Team“)
 - das gegnerische Team nicht antritt (no Show)
 - durch einen automatischen Punkt gemäß 4.7.
- b) Aufgeben (das Handtuch werfen) sollte von nur einer verantwortlichen Person des jeweiligen Teams aus der Pitbox erfolgen. Im Zweifelsfall wird zu Ungunsten des jeweiligen Teams entschieden.
- c) Sollte kein aktiver Spieler mehr auf dem Feld verblieben sein, wird die Spielzeit unterbrochen und kein Team erhält einen Punkt! Spieler die sich in der Strafbbox befinden, gelten als nicht aktiv während dieser Zeit.

3.2. FLAGGE

- a) Jeder Punkt startet mit einer Flagge, die sich zentral auf dem Spielfeld befindet. Der Headref legt die jeweilige Position (je nach Layout) auf den 50s für den gesamten Spieltag endgültig fest.
- b) Ziel des Spieles ist, diese Flagge an der gegnerischen Startbase zu hängen.
- c) Wenn ein Spieler, der die Flagge trägt, getroffen wird, muss er die Flagge sofort fallen lassen. Je nach Spielsituation wird ein Schiedsrichter die Flagge wieder zentral auf dem Spielfeld positionieren oder eine Ersatzflagge aufhängen.
- d) Die Flagge muss während der gesamten Zeit in der Hand gehalten werden, sie darf weder eingesteckt noch verborgen werden. Die Flagge zählt während des Tragens als Ausrüstungsgegenstand. Durch „Fallenlassen“ der Flagge eliminiert sich der Spieler selbst.
- e) Die Flagge darf nicht übergeben werden, dies hat einen „Outcall“ zur Folge.
- d) Am Boden liegende Flaggen dürfen nicht mehr aufgehoben werden. Zuwiderhandlungen werden mit „Outcall“ bestraft.

3.3. SCORESHEETS

- a) Der Koordinator, der Scorekeeper oder ein Beauftragter führt ein Scoresheet auf dem die Spielstände, Strafen und Begegnungen festgehalten werden
- b) Jedes Teammitglied darf den vom Team auszufüllenden Teil ausfüllen
- c) Das Scoresheet muss vor dem ersten Punkt einer Begegnung ausgefüllt der Orga vorliegen, ist das nicht der Fall wird die Begegnung des Teams als no Show gewertet
- d) Nach jeder Begegnung ist das Scoresheet vom Scorekeeper und den verantwortlichen des Teams unverzüglich zu kontrollieren und zu unterzeichnen, ggf. vom Scorekeeper in Absprache mit dem Headref zu berichtigen
- e) Nachträgliche Änderungen sind nicht zulässig

4. Offizielles, Treffer, Eliminierungen, Outcalls, Strafen

4.1. SCHIEDSRICHTER, OBERSCHIEDSRICHTER UND REGELINHABER

- a) Der Oberschiedsrichter ist die höchste Autorität auf dem Spielfeld. Er wird vom Regelinhaber eingesetzt und entlassen.
- b) Jede Entscheidung des Oberschiedsrichters auf dem Spielfeld ist endgültig. Er ist dem Regelinhaber nicht weisungsgebunden und kann bei Ingameentscheidungen nicht überstimmt werden.
- c) Der Koordinator des Standortes (Lizensnehmer) übernimmt die Orga und das Scorekeeping der Spieltage. Ausserdem übernimmt er die Rolle des Regelinhabers.
- d) Der Koordinator kann Dritte mit der Orga und dem Scorekeeping, sowie mit der Position des Regelinhabers beauftragen.
- e) Der Regelinhaber ist die höchste Autorität neben dem Spielfeld und steht dem Oberschiedsrichter bei Regelfragen zur Seite. Bei organisatorischen Angelegenheiten und bei der Dauer von Suspension's hat der Regelinhaber die Entscheidungsgewalt.

4.2. TREFFER, ELIMINIERUNGEN, OUTCALLS

- a) Jeder Paintball, der einen Spieler oder seine Ausrüstung berührt und eine Markierung hinterlässt, die darauf hindeutet, dass dies passiert ist, ist ein Treffer.
- b) Jeder Spieler ist eliminiert, der
 - selbst anzeigt, dass er getroffen wurde oder so tut als wäre er getroffen
 - einen Outcall durch einen Schiedsrichter erhält
 - seine Laufsocke vor Bestätigung des Punktes durch den Oberschiedsrichter wieder auf seinen Lauf steckt
- d) Einen Outcall durch den Schiedsrichter gibt es unter anderem für
 - einen Treffer am Spieler oder seiner Ausrüstung
 - An-, Ausschalten bzw. Verstellen der Markierer Einstellungen während des laufenden Punktes ohne einen Schiedsrichter um Erlaubnis gefragt zu haben
 - das Verschieben von Deckungen
 - das Verlieren von sicherheitsrelevanter Ausrüstung, unter anderem der Maske oder einer Laufsocke.... Dies gilt auch vor Beginn eines Punktes.
 - das Aufheben von Paintballs vom Boden
 - einen nicht korrekt durchgeführten Touchback beim Breakout
 - verbotene Kleidung und Zubehör
 - das Nichteinhalten der 3 Sekunden Regelung beim Verlassen der Strafbox
 - das eigenständige Anzeigen einer Eliminierung
 - absichtliches Markieren eines bereits eliminierten Spielers (passiv)
 - das Übertreten der Spielfeldmarkierung

- bei Überschreiten der zulässigen max. Geschossenergie
 - das unaufgeforderte „Agieren“ eines Spielers nach dem Stopp der Spielzeit „Time“ bis zur endgültigen Punktvergabe durch den Oberschiedsrichter
 - eine Suspension
 - Verstöße ggn. die Flaggenregeln 3.2. (Flag Transfer / Aufheben von Flaggen)
- e) Ein getroffener Spieler muss sofort und eigenständig seinen Markierer oder eine freie Hand an bzw. über den Kopf halten um seine Eliminierung anzuzeigen und das Spielfeld schnell auf direktem Wege verlassen
- f) Ein Spieler, der durch einen Schiedsrichter einen Outcall erhält, muss sofort und eigenständig seinen Markierer oder eine freie Hand an bzw. über den Kopf halten um seine Eliminierung anzuzeigen und muss das Spielfeld schnell und auf direktem Wege verlassen
- g) Ein Ungültiger Treffer ist jeder Treffer, bei dem ein Schiedsrichter beobachtet hat das die zurückgebliebene Markierung nicht von einem fliegenden Paintball stammt sondern z.B von der Deckung oder vom Boden. Als ungültige Treffer gelten auch Paintballs die durch Nahtstellen von zusammengeschobenen Deckungen (diese gelten als 1 Deckung) fliegen und der Reff dies zweifelsfrei erkennen kann. Ausschließlich Schiedsrichter dürfen einen solchen ungültigen Treffer entfernen.
- h) Ein offensichtlicher Treffer ist jeder Treffer der eine Markierung hinterlässt und vom getroffenen Spieler gesehen, gefühlt oder gehört werden müsste. Ein Spieler mit einem offensichtlichen Treffer ist eliminiert. Er hat dies selbst zu überprüfen!
- i) Ein Spieler mit einem Treffer in einer Zone, die der Spieler selbst nicht prüfen kann, muss einen Schiedsrichter oder Mitspieler fragen, ob er einen Treffer hat bevor er weiter spielt, andernfalls riskiert er eine Strafe.
- j) Der Spieler ist selbst dafür verantwortlich sich zu eliminieren, wenn er einen offensichtlichen Treffer hat!
- k) Nicht offensichtliche Treffer sind alle gültigen Treffer, die vom Spieler nicht gesehen, nicht gefühlt oder nicht gehört werden müssten. Ein Spieler mit einem nicht offensichtlichen Treffer wird vom Schiedsrichter eliminiert.
- l) Ein Spieler darf, im Falle eines Treffers, seine begonnene Bewegung zu Ende führen. Dabei darf er weder schießen noch aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Er hat sich unverzüglich und selbstständig zu checken. Andernfalls riskiert er eine Strafe.
- m) Pötte gelten als abgelegt sobald sie die Hand des Spielers verlassen haben. Spätere Treffer können keinem Spieler zugeordnet werden.

4.3. AUSSPRECHEN VON STRAFEN (PENALTYS), ALLGEMEINES

- a) Alle Schiedsrichter auf dem Feld können Strafen aussprechen
- b) Jede, durch den Koordinator beauftragte Person kann außerhalb des Spielfeldes Strafen beantragen, die durch den Oberschiedsrichter oder Regelinhaber ausgesprochen werden.
- c) Strafen können verhängt werden gegen: den betroffenen Spieler, das Team, die Crew des Teams. Sie können zu Ingamestrafen und/oder Platzverweisen führen.
- d) Die „Straf -bzw. Penaltybox“ ist eine festgelegte Fläche auf dem Spielfeld in der sich bestrafte Spieler für die Dauer ihrer Strafe aufhalten müssen.
- e) Die Penalty Box befindet sich hinter der jeweiligen Startbase.
- f) Der bestrafte Spieler muss direkt in die Penalty Box um seine Strafe zu verbüßen.
- g) Wenn eine Strafe vor oder zwischen Punkten verhängt wird, muss diese vollständig zu Beginn des nächsten Punktes vollzogen werden.
- h) Die Strafzeit beginnt sobald der bestrafte Spieler die Box betritt.

- i) Die Strafzeit läuft nur ab, wenn auch die Spielzeit läuft und sich der betroffene Spieler in der Strafbox befindet.
- j) Spieler in der Strafbox können diese verlassen
 - wenn die Strafzeit abgelaufen ist und der Schiedsrichter das entsprechende Signal dazu gegeben hat
 - in der Pause zwischen den Punkten, wenn der Punkt oder Spiel beendet und durch den Oberschiedsrichter bestätigt wurde
- k) Nach dem Signal des Schiedsrichters darf der Spieler wieder auf das Feld und am Spiel teilnehmen
- l) **Vor dem Verlassen der Strafbox hebt der Penaltyreff seine Fahne (Linienrichter vom Fussball) für 5 Sekunden um auf eine Ende einer Strafzeit hinzuweisen. Nach dem Senken der Fahne hat der jeweilige Spieler weitere 3 Sekunden Zeit die Box auf einer Seite seiner Wahl zu verlassen.**
- m) ein Spieler, der eine Strafe absitzen müsste und beim Startsignal noch nicht zurück in den Strafbox ist, muss seine Strafe im nächsten erneut Punkt absitzen. Dies führt zu einem Automatic Point für das gegnerische Team.
- n) Begeht ein Spieler mehrere Vergehen bzw. ein Vergehen mehrmals, wird er auch mehrmalig bestraft.
- o) Es ist verboten auf Spieler zu schießen, die sich in der Strafbox befinden.
- p) Spieler, die auf Zeichen des Schiedsrichters die Strafbox verlassen, dürfen erst nach vollständigem Verlassen der Box ihren Markierer gegen den Gegner richten.
- q) Verstöße gegen o-p) haben einen Outcall und ggfls. eine Strafe zur Folge.

4.4. MINOR PENALTY

- a) Die Strafe „Minor Penalty“ bestraft ein einfaches Vergehen.
- b) Die Restlaufzeiten von Minor Penalties werden bei Beendigung des Punktes in den nächsten Punkt übertragen, nicht aber in das nächste Spiel.
- c) Der Minor Penalty mit der geringsten Restlaufzeit wird, nach erzielen eines Punktes durch den Gegner, gelöscht
- d) Einen Minor Penalty wird ausgesprochen für
 - weiterspielen eines markierten Spielers (Playing on)
 - weiterspielen trotz Eliminierung durch einen Schiedsrichter
 - exzessives Markieren eines bereits eliminierten Spielers
 - Reden oder Gestikulieren eines eliminierten Spielers bevor er das Feld verlassen und die eigene Pitbox erreicht hat (Dead Mans Talk)
 - Rufen eines Schiedsrichters zur Überprüfung eines offensichtlichen Treffers
 - Dirty Hang
 - deutlichem Überschreiten der max. Geschossenergie (+11 FPS und mehr)
- e) Der Minor Penalty wird durch das Werfen eines gelben Tuches angezeigt.

f) Minor Penalty (Zeitstrafensystem) Challenger/Professional

Ein aktiver Spieler wird aufgrund eines Treffers oder Fehlverhaltens eliminiert und muss das Spielfeld umgehend verlassen. Zusätzlich wird ein weiterer aktiver Spieler eliminiert und muss sich umgehend in die Strafbox begeben. Dort muss der Spieler eine Strafe von 1 Spielminute absitzen

g) Minor Penalty (Personenstrafensystem) – Newcomer/Novice/Amateur

Ein aktiver Spieler wird aufgrund eines Treffers oder Fehlverhaltens eliminiert und muss das Spielfeld umgehend verlassen. Zusätzlich wird ein weiterer Spieler des Teams eliminiert und muss das Spielfeld verlassen (1-4-1)

4.5. MAJOR PENALTY

- a) Die Strafe „Major Penalty“ bestraft ein schweres Vergehen
- b) Die Restlaufzeiten von Major Penalties werden bei Beendigung des Punktes in den nächsten Punkt übertragen, nicht aber in das nächste Spiel
- c) Einen Major Penalty wird ausgesprochen für
 - weiterspielen eines markierten Spielers der dabei weitere Spieler markiert oder dies versucht
 - exzessives und eine Verletzung in Kauf nehmendes markieren eines bereits eliminierten Spielers
 - Schießen aus der Penaltybox
 - Schießen eines eliminierten Spielers beim Verlassen des Spielfeldes
 - Dead Mans Walk/Reentering
 - Blockieren der Laufwege eines Spielers oder Schiedsrichters
 - Spinning (ein Spieler richtet, nachdem er markiert wurde, seinen Markierer um mehr als 90 Grad nach dem Gegner)
 - Wischen oder Verdecken von Treffern oder sich absichtlich der Kontrolle eines Schiedsrichters entziehen
- d) Der Major Penalty wird durch das Werfen eines roten Tuches angezeigt

e) Major Penalty (Zeitstrafensystem) Challenger/Professional

Ein aktiver Spieler wird aufgrund eines Treffers oder Fehlverhaltens eliminiert und muss das Spielfeld umgehend verlassen. Zusätzlich wird ein weiterer aktiver Spieler eliminiert und muss sich umgehend in die Strafbox begeben. Dort muss der Spieler eine Strafe von 2 Spielminuten absitzen

f) Major Penalty (Personenstrafensystem) – Newcomer/Novice/Amateur

Ein aktiver Spieler wird aufgrund eines Treffers oder Fehlverhaltens eliminiert und muss das Spielfeld umgehend verlassen. Zusätzlich werden zwei weitere Spieler des Teams eliminiert und müssen das Spielfeld verlassen (2-4-1)

4.6. SUSPENSION

- a) Die Strafe „Suspension“ bestraft ein sehr schweres Vergehen
- b) Eine Suspension wird ausgesprochen für
 - grob unsportliches Verhalten gegenüber Spielern, Schiedsrichtern, Orga, Offiziellen, Personal, Zuschauern oder Besuchern
 - absichtliches Schießen auf oder in Richtung Personen, die sich hinter dem Schutznetz befinden
 - abfeuern des Markierers ausserhalb der gekennzeichneten Bereiche
 - werfen von sicherheitsrelevanten Gegenständen insbesondere von Luftquellen oder Markierern
 - die Benutzung von Druckluftflaschen ohne CE/PI Prüfzeichen oder überschrittenem Prüfdatum
 - aggressives Verhalten oder körperliche Gewalt
 - Schießen auf Schiedsrichter
- c) Die Suspension wird durch das Einziehen der ID Karte vollzogen
- d) eine Suspension kann von der Sperre für das laufende und folgende Spiel, über eine Sperre für den laufenden Spieltag, bis hin zu einer lebenslangen Sperre reichen
- e) Suspensionen, die den gesamten Spieltag beinhalten, müssen an die Geschäftsleitung der Xseries weitergeleitet werden.
- f) nach Beratung der Geschäftsleitung mit dem Regelinhaber wird die Dauer der Suspension festgelegt.

g) Suspensions können ebenfalls gegen Zuschauer/Coaches/Crew... verhängt werden. Sie können einen Platzverweis zur Folge haben. Der Regelinhaber entscheidet über den jeweiligen Spieltag, die Geschäftsleitung der Xseries über die endgültige Dauer und Umfang.

4.7. AUTOMATISCHE PUNKTE, LAST PLAYER PENALTY, DIRTY HANG

a) Wenn ein Spieler, der eine Strafe in der Box absitzen müsste, sich nicht zum Startsignal in dieser befindet oder ein anderer Spieler seinen Platz eingenommen hat, erhält das gegnerische Team einen automatischen Punkt und die Strafe muss im nächsten Punkt erneut abgesessen werden. Noch laufende Zeitstrafen laufen dadurch nicht weiter ab

b) Wenn beide Teams Strafen erhalten, die für den Gegner einen Punkt bedeuten würden, heben sich diese auf

c) Wenn keine aktiven Spieler mehr auf dem Feld verblieben sind, wird die Spielzeit gestoppt und kein Team erhält einen Punkt, es erfolgt kein Seitenwechsel

d) Ein Verstoß gegen Markierer-Reglementierungen im laufenden Punkt, bedeuten einen automatischen Punkt für das gegnerische Team

e) Ein Major Penalty in den letzten 60 Sekunden der Spielzeit bedeutet einen automatischen Punkt für das gegnerische Team. Diese Strafe erlischt nicht und wird in den nächsten Punkt mitgenommen. Der zu bestrafende Spieler hat diese selbst anzutreten.

f) Sollte ein Spieler, der die Flagge an der gegnerischen Base hängt, einen Treffer aufweisen, erhält dieser Spieler einen Minor Penalty. (Dirty Hang)

g) Challenger / Professional

Wenn ein Spieler eines Teams einen Minor Penalty verursacht

- und bei dem zu bestrafenden Team nur noch ein aktiver Spieler (der zu bestrafende selbst) auf dem Feld verblieben ist, erhält das gegnerische Team einen automatischen Punkt. Der zu bestrafende Spieler selbst hat diese Strafe im nächsten Punkt anzutreten. Das Minor Penalty mit der geringsten Restzeit läuft regulär ab (4.4.c), nicht jedoch das neu erteilte.

Wenn ein Spieler eines Teams einen Major Penalty verursacht

- und bei dem zu bestrafende Team nur noch ein aktiver Spieler (der zu bestrafende Spieler selbst) auf dem Feld verblieben ist, erhält das gegnerische Team einen automatischen Punkt. Der zu bestrafende Spieler selbst hat diese Strafe im nächsten Punkt anzutreten. Siehe auch e) in der 60 Sekunden Regel.

h) Newcomer / Novice / Amateur

Wenn ein Spieler eines Teams einen Minor Penalty verursacht,

- und bei dem zu bestrafende Team nur noch ein aktiver Spieler (der zu bestrafende Spieler selbst) auf dem Feld verblieben ist, erhält das gegnerische Team einen automatischen Punkt. Das betroffene Team startet im nächsten Punkt mit nur 4 Spielern

- und bei dem zu bestrafende Team nur noch zwei aktive Spieler (der zu bestrafende Spieler selbst und ein weiterer) auf dem Feld verblieben sind, erhält kein Team einen Punkt. Das betroffene Team startet im nächsten Punkt mit 5 Spielern –siehe auch c)-

Wenn ein Spieler eines Teams einen Major Penalty verursacht,

- und bei dem zu bestrafende Team nur noch ein aktiver Spieler (der zu bestrafende Spieler selbst) auf dem Feld verblieben ist, erhält das gegnerische Team einen

automatischen Punkt. Das betroffene Team startet im nächsten Punkt mit nur 3 Spielern

- und bei dem zu bestrafende Team nur noch zwei aktive Spieler (der zu bestrafende Spieler selbst und ein weiterer) auf dem Feld verblieben sind, erhält das gegnerische Team einen automatischen Punkt. Das betroffene Team startet im nächsten Punkt mit nur 4 Spielern

- und bei dem zu bestrafende Team nur noch drei aktive Spieler (der zu bestrafende Spieler selbst und zwei weitere) auf dem Feld verblieben sind, erhält kein Team einen Punkt. Das betroffene Team startet im nächsten Punkt mit 5 Spielern

4.8. SPIELABBRUCH, SPIELUNTERBRECHUNGEN, FREEZE

a) Sollten vor Start des nächsten Punktes **15 oder weniger Sekunden** Restspielzeit vorhanden sein, endet das Spiel vorzeitig.

b) In extremen Situation kann der laufende Punkt angehalten werden, z.B.: bei Gefährdung Unbeteiligter. Wenn es die Situation erlaubt starten die verbleibenden Spieler an ihren zuletzt eingenommen Positionen, anderfalls kann auch die Zeit auf den zuletzt vergebenen Punkt zurückgesetzt werden. Dabei wird die 10 Sekunden Warnung erneut ausgerufen, das Spiel startet mit dem Startsignal. Die Spieler müssen zum Breakout mit ihrem Lauf den Boden berühren.

c) Das Spiel kann jederzeit zwischen den Punkten aufgrund eines technischen Defektes unterbrochen werden.

5 Ausrüstung

5.1. KLEIDUNG

a) Die Spielerkleidung darf nur aus einer langen Spielerhose und Langarm Jersey bestehen.

b) Spieler dürfen zusätzlich noch eine Short und ein kurzes Shirt darunter tragen

c) Die Polsterung von Jerseys ist nicht auf bestimmte Teile beschränkt. Die Dicke der Polsterung darf 0,5cm nicht überschreiten, darf nur aus schaumstoffähnlichem Material bestehen und darf nicht vom Original des Herstellers abweichen

d) Die untere Lage Kleidung muss in der Hose stecken

e) Spieler dürfen keine extrem Übergroße Kleidung tragen. Kleidung ist übergroß, wenn sie mehr als 3 Größen zu groß ist

f) Spieler dürfen keine Kleidung tragen, die sehr saugfähig ist oder eine glatte Nylon Fleece oder Gummioberfläche hat (Lotuseffekt)

g) Spieler dürfen bis zu 2 Dinge auf dem Kopf tragen.

h) Mützen und Headbands dürfen nicht vom Original des Herstellers abweichen und dürfen nicht weiter als 3cm unter das Schlüsselbein reichen

i) Headbands dürfen nicht breiter sein als 7cm

j) Spielschuhe dürfen keine Metall Spikes oder Ähnliches besitzen

k) Jeder Oberschiedsrichter darf Einzelteile der Kleidung verbieten

5.2. SCHUTZAUSRÜSTUNG

a) Spieler müssen auf dem Spielfeld eine Maske tragen, die sich in originalelem und einwandfreiem Zustand befindet und mit einem CE Prüfzeichen ausgestattet sein.

5.3. OPTIONALE SCHUTZAUSRÜSTUNG

a) Spieler dürfen Slideshorts tragen, sofern diese nicht vom Original des Herstellers abweichen und nicht mit den Regeln der erlaubten Kleidung im Widerspruch stehen.

b) Spieler dürfen jeweils ein Paar Knie-, Ellbogen- und Armschoner tragen sofern diese nicht vom Original des Herstellers abweichen.

c) Spieler dürfen ein Paar Handschuhe tragen, sofern diese nicht vom Original des Herstellers abweichen und nicht mit den Regeln der erlaubten Kleidung im Widerspruch stehen.

d) Spieler dürfen einen Neopren Halsschutz tragen, sofern dieser nicht vom Original des Herstellers abweicht und nicht dicker als 0,5cm ist.

e) Männliche Spieler dürfen einen Leistenschutz tragen, Weibliche Spieler einen zusätzlichen Brustschutz.

f) Sogenannte Brust Protektoren oder Bounce Shirts gelten als Lage und nicht als Schutzkleidung (5.1.b entfällt hierdurch). Sie dürfen nur getragen werden, sofern diese nicht vom Original des Herstellers abweichen.

5.4. MARKIERER

a) Spieler dürfen einen halbautomatischen Paintball Markierer spielen.

b) Ein Markierer muss allen deutschen Vorschriften und Gesetzen für Farbmarkierungswaffen entsprechen. Jeder Markierer muss mit dem F/Kaliber/Händler Stempel ausgestattet sein.

c) Die maximale Schussfolge darf 10.5 BPS nicht überschreiten.

5.5. PAINTBALLS

a) Auf allen Xseries Veranstaltungen darf ausschließlich Paint autorisierter Hersteller gespielt werden.

b) Eine Liste der lizenzierten Paintmarken ist auf der Homepage www.xseries-paintball.de einzusehen. Für die Saison 2018 sind folgende Hersteller grundsätzlich zugelassen: Possessed / Fotai / ART / VALKEN / Tomahawk

c) Als Füllung von Paintballs ist einzig die Farbe gelb zugelassen. Eine entsprechende RAL Tabelle ist auf der Homepage www.xseries-paintball.de einzusehen oder unter: info@xseries-paintball.de zu erfragen.

d) Rote Schalenfarbe ist verboten!

e) Verstöße gegen die, unter 5.5.c+d) aufgeführten Regeln, haben den sofortigen Verlust des Punktes und bei zweimaligem Verstoß den Verlust des Spiels zur Folge.

f) Jeder Spieler darf maximal 4 Pötte und einen Hopper auf das Feld mitnehmen. Ein Tausch zwischen spielenden Spielern vor Beginn und während des Spieles, auf dem Spielfeld ist, erlaubt. Bereits eliminierte Spieler dürfen keine Pötte hinterlegen oder tauschen.

g) Die maximale Anzahl von Pötten darf bei Newcomer/Novice $3 \times 4 = 12$ Pötte/Team nicht übersteigen. Im Extremfall kann somit 1 Spieler 12 Pötte tragen, wenn die anderen Beiden Spieler gar keine Pötte mitnehmen. Bei einem Short-Start reduziert sich die Anzahl um jeweils 4 Pötte pro nichtausführbare Spielerstrafe.

h) Die maximale Anzahl von Pötten darf bei Amateur/Challenger/Pro $5 \times 4 = 20$ Pötte nicht übersteigen. Sollte sich ein oder mehrere Spieler, bei Spielstart, in der Penaltybox befinden so dürfen diese jeweils maximal 4 Pötte tragen. Diese 4 Pötte pro Spieler werden dem Team pauschal angerechnet, unabhängig der realen Anzahl.

Bei einem Short-Start reduziert sich die Anzahl um jeweils 4 Pötte pro nichtausführbare Spielerstrafe.

i) Die maximale Kapazität der Pötte darf 140 Paintballs (800ml) nicht überschreiten.

j) Die maximale Kapazität des Hoppers darf 280 Paintballs (1500ml) nicht überschreiten.

k) Verstöße gegen die Paintbegrenzung 5.5.f-j) haben den Verlust des gesamten Spiels zur Folge.

5.6. WEITERE AUSTRÜSTUNG

a) Spieler müssen eine Druckluftflasche benutzen, die am Markierer befestigt oder durch einen Schlauch mit diesem verbunden ist.

b) Druckluftflaschen dürfen eine Neopren Schutzhülle, einen Plastik oder Gummischutz besitzen, sofern diese nicht vom Original des Herstellers abweicht.

c) Druckluftflaschen müssen einen CE/PI Stempel haben und das Prüfdatum darf noch nicht abgelaufen sein.

d) Spieler dürfen ein Pack tragen, um Pötte zu tragen. Das Pack muss über dem Jersey getragen werden.

e) Spieler müssen eine Laufsocke mitführen und diese Abseits der Felder und auf dem Feld nach Ansage eines Schiedsrichters benutzen.

f) Ein Schiedsrichter kann verlangen Sticker zu entfernen, wenn er der Meinung ist, dass diese irreführend/störend sind.

g) Spieler dürfen Gegenstände mitführen, wenn dies aus gesundheitlichen Gründen nötig ist. Der Spieler muss dies dem Oberschiedsrichter und Regelinhaber vor dem Spiel mitteilen um Fehlentscheidungen vorzubeugen.

5.7. VERBOTENE AUSTRÜSTUNG, FARBEN

a) Farben und Muster, die Schiedsrichter Entscheidungen negativ beeinflussen könnten, sind verboten.

b) Alle elektronische, digitale und visuelle Signal- oder Kommunikationsgeräte sind auf und neben dem Spielfeld verboten.

c) Die Farbe Gelb ist auf der Ausrüstung und Kleidung verboten. Sollte ein Spieler gelbähnliche Farben nutzen, riskiert er dadurch Fehlentscheidungen und seinen Ausschluss.

d) Jede Kleidung oder Ausrüstung, die nicht ausdrücklich verboten ist, kann vom Oberschiedsrichter verboten werden.

6. Bereiche

6.1. PITBOXEN, STAGINBEREICH, SPIELFELD

a) Nur die Teams, die Spielen, dürfen sich in der Pitbox aufhalten.

b) Nur die Teams, die Spielen, dürfen das Spielfeld betreten.

c) Auf der Pitboxseite sind keine Zuschauer erlaubt.

d) Helfer/Crew dürfen das Spielfeld nur in den Pausen (nach Bestätigung des Punktes durch den Oberschiedsrichter) betreten, wenn sie auf dem Spielroster als Helfer/Crew gelistet sind. Das Mindestalter beträgt auch hier 18 Jahre!

e) Während eines Spieles ist keinerlei Kommunikation zum Spielfeld hin erlaubt.

- f) Nur autorisiertes Personal und gelistete Spieler/Crew haben Zutritt zum Stagingbereich, Spielfeld und zu den Pitboxen.
- g) Alle Spieler müssen eine gültige ID Karte vorzeigen können. Sollte das Passbild nicht eindeutig sein, muss der Spieler zusätzlich seinen Personalausweis oder Führerschein vorzeigen können.

6.2. ZUSCHAUERBEREICH, COACHING

- a) Der Zuschauerbereich befindet sich in der Regel auf der Snakeseite des Spielfeldes
- b) Während eines Spieles ist die Kommunikation durch Zuschauer zum Spielfeld hin nicht erlaubt! Pfeifen, Regenschirme, Tafel, etc sowie das „mitlaufen“ ist verboten.
- g) Das Berühren des Sicherheitsnetzes ist strengstens untersagt. Der Sicherheitsabstand zum Sicherheitsnetz beträgt 1 Meter. Es ist verboten diesen Abstand zum Netz zu unterschreiten.

7. Mannschaftsgröße, Roster, Spielerbeschränkungen

7.1. MANNSCHAFTSGRÖSSE, ROSTER

Newcomer / Novice / Amateur

- a) Es dürfen nicht mehr als 15 Personen im System gemeldet werden.
- b) Es dürfen nicht mehr als 15 Personen je Spieltag eingesetzt werden.
- c) Je Spiel dürfen 10 Personen auf dem Roster eingetragen werden und zum Einsatz kommen.
- d) In der Klasse „Amateur“ darf nicht mehr als 1 Spieler pro Team, der nächst höheren Spielklasse, bei Spielstart auf dem Platz stehen.
- e) In den Klassen Newcomer/Novice darf auf Antrag beim Regelinhaber ein Spieltag pro Saison die Regel 7.1.d) angewendet werden. Dies ist jedoch nur bei einer nachweisbaren schlüssigen Begründung zu gestatten. Die Finalveranstaltung und das 5. Event ist generell davon ausgenommen.

Challenger / Professional

- e) Es dürfen nicht mehr als 20 Personen im System gemeldet werden.
- f) Es dürfen nicht mehr als 20 Personen je Spieltag eingesetzt werden.
- g) Je Spiel dürfen 12 Personen auf dem Roster eingetragen werden und zum Einsatz kommen.
- h) Es darf nicht mehr als 1 Spieler der nächst höheren Spielklasse, bei Spielstart auf dem Platz stehen.
- i) Ein Vergehen gegen 7.1.d oder 7.1.h hat einen automatischen Punkt für den Gegner zur Folge.

7.2. SPIELERBESCHRÄNKUNGEN AUSHELFEN

- a) Spieler werden nach dem zweiten Einsatz in einer nächst höheren Spielklasse automatisch zu einem Spieler der höheren Spielklasse.
- b) Zum Aushelfen in anderen Teams ist ein Antrag auf der Homepage im Teamlogin zu stellen. Dieser muss spätestens 48h vor dem Spieltag eingehen. Ihr erhaltet nach Prüfung eine e-mail, welche ihr dem Ligakoordinator/Regelinhaber ausgedruckt vorlegt. Eure reguläre id-Karte vom Stammteam ist mitzuführen.

- c) Spieler die noch keine gültige Xseries ID Karte besitzen können nicht von 7.2.b) profitieren.
- d) Neuansmeldungen oder auch Nachmeldungen zum Teamroster sind jederzeit möglich. In kurzfristigen Fällen empfehlen wir die rechtzeitige Verfügbarkeit der ID Karte unter: +49 179 474 6711 abzuklären. Die Spielberechtigung ist nur bei Vorlage einer gültigen Xseries-ID am Spieltag möglich. Der Spieler kann sich nicht darauf berufen im System eingetragen zu sein.
- e) Die Teilnahme und das Betreten des Feldes und der Pit/Stagingarea als Spieler ist nur bei Vorlage der Xseries ID gestattet.
- f) Nach den regulären Spieltagen werden die Roster geschlossen und es können keine neuen Spieler mehr hinzugefügt werden.
- g) Ein Spieler kann je Event nur auf einem Roster gelistet sein.

8. Beschwerden

- a) Beschwerden über den laufenden Punkt dürfen nur vom Teamcaptain des jeweiligen Teams, in der Spielpause, dem Oberschiedsrichter auf dem Feld entgegen gebracht werden (in einer respektvollen Art und Weise).
- b) Beschwerden über den Spieltag bitten wir direkt mit dem Veranstalter/Regelinhaber vor Ort zu klären.
- c) Beschwerden über den Veranstalter/Regelinhaber erfolgen an: info@xseries-paintball.de

Vielen Dank für die Unterstützung bei der Ausarbeitung und Erstellung des Regelwerkes geht an:
Daniel Wagenbrenner / Thomas Neumann / Thomas Seifferth

9. Schiedsrichter Handzeichen

a) 10 Sekunden Warnung

Die Schiedsrichter heben die Arme zur 10 Sekunden Warnung und lassen sie beim ertönen des Startsignals fallen



b) 60 Sekunden Warnung

Die Schiedsrichter schlagen über dem Kopf eine Faust in die flache Hand um den Spielern anzuzeigen, dass die Restspielzeit nur noch 60 Sekunden beträgt



c) Player Clean

Der Schiedsrichter zeigt einen Spieler nach einem Check als nicht getroffen (clean) an, indem er die Arme vor der Brust überkreuzt und wieder öffnet



d) Outcall

Der Schiedsrichter zeigt allen Spielern an, dass ein Spieler eliminiert wurde, indem er eine Hand nach oben Streckt und mit der freien Hand auf den Spieler zeigt

