

1. Felder

1. Jedes Feld sollte frei sein von allem, was ein unnötiges Risiko für die Spieler darstellt. z.B. scharfe Felsen und Gegenstände etc.
2. Beide Spieler und Schiedsrichter (von nun an Marshall genannt) müssen sich frei am Feld bewegen können, die Spielfelder sollen keinen ausgedehnten Sumpf oder Wasserregionen aufweisen und auch keinen zu dichten Bewuchs (Unterholz) und ähnliches enthalten.
3. Die Felder müssen klar abgegrenzt sein und es darf keine Person außerhalb der Abgrenzung durch einen Paintball gefährdet werden. Gegebenenfalls sind hierfür Netze und Sicherheitszonen zu errichten.
4. Alle Flaggenstationen müssen von beiden Teams gut und in gleicher Zeit erreichbar sein. Bei einem Center-Flag Spiel ist die Center Station in der Mitte des Feldes zu plazieren.
5. Die auf dem Spielfeld plazierten Deckungen etc. sollen keines der Teams bevorzugen, es soll möglichst das bessere Team gewinnen unabhängig davon, von welcher Feldseite es gestartet ist.
6. Ein fünf Spieler Feld sollte ca. 50 bis 80 Meter breit und 120 bis 200 Meter lang sein.
7. Pro 12 Teams sollte mindestens ein, besser zwei Spielfelder vorhanden sein.

1. Feld Personal

1.11. Jedes Spielfeld sollte bis fünf Spieler (pro Team) mindestens 4 Feldmarshalls haben. Darüber 6 Feldmarshalls und pro fünf weiterer Spieler zwei zusätzliche Marshalls.

1.12. Nur Marshalls die dem Feld zugeteilt sind können für dieses Feld richten.

1.13. Für je zwei Felder muß mindestens ein Chrono-Marshall vorhanden sein.

Marshalls

2.0. Standards

2.01. Jeder Marshall sollte mit den Regeln vertraut sein und sollte sein möglichstes tun um nach diesen Regeln das Spiel zu richten.

2.02. Jeder Marshall sollte seine Entscheidungen absolut unparteiisch treffen. Sollte dies nicht der Fall sein ist dieser Marshall sofort von seinen Pflichten zu entbinden und sollte für mindestens ein Jahr nicht mehr als Marshall herangezogen werden.

2.03. Marshalls dürfen Funkgeräte zur Verständigung untereinander verwenden.

2.04. Marshalls müssen auffällig gekleidet sein und durch Aufschriften an der Kleidung als solche gekennzeichnet sein. Der Oberschiedsrichter (Ultimate Marshall) sollte besonders gekennzeichnet sein.

2.1. Informationen

2.11. Jedes Team sollte vor dem Start der ersten Runde wissen zu welcher Zeit es auf welchen Plätzen spielt, bei weiteren Runden (z.B. Semi Finale, Finale) sind Pausen einzurichten, in denen die Felder anzuzeigen sind und sich die Teams orientieren können.

2.12. Jedes Team sollte vor dem Turnierstart Gelegenheit haben sich die Felder ansehen zu können.

2.13. Marshalls dürfen hierbei nur Sicherheitshinweise geben. Andere Hinweise sind verboten.

2.2. Spielkontrolle

2.21. Der Ultimate Marshall am Feld sollte eine Minute vor Spielstart ein Zeichen geben, das alle Teams klar und deutlich hören können. In der Form "3,2,1 one Minute".

2.22. Das Spiel wird von Ultimate Marshall gestartet sodaß alle Teams es klar und deutlich hören können. Dies geschieht entweder durch einen geeigneten Signalgeber (Hupe, etc.) oder durch einen Ruf : "3,2,1 Game on" oder "3,2,1 go, go, go".

2.23. Das Spiel endet nachdem der Ultimate Judge klar und deutlich anzeigt durch einen Signalgeber oder durch den Ruf "Game over Field *Feldnummer*".

2.24. Bei einer Notsituation wird das Spiel und die Zeit angehalten durch einen zweimaligen Signalton oder durch den Ruf "Game halted" oder "Game neutral".

Das Spiel wird nach Klärung des Notfalles wie unter Punkt 2.22. wieder aufgenommen.

Spielstruktur

3.0. Punktevergabe

3.01. Bei einem Get-the-Flag Spiel 10 Mann und eine Flagge pro Team werden maximal 100 Punkte vergeben:

- I. ein Team bekommt 3 Punkte für jeden markierten Gegenspieler
- II. ein Team bekommt 20 Punkte wenn es die gegnerische Flagge als erstes bekommt.
- III. ein Team bekommt 50 Punkte wenn es erfolgreich die gegnerische Flagge in seine Flaggenstation bringt.

3.02. Bei einem Center Flagg Spiel, 5 Mann pro Team eine Flagge pro Feld werden maximal 60 Punkte vergeben :

- I. ein Team bekommt 3 Punkte für jeden markierten Gegenspieler
- II. ein Team bekommt 10 Punkte wenn es die Center Flagge als erste bekommen.
- III. ein Team bekommt 35 Punkte wenn es die Flagge in der gegnerischen Flaggenstation plziert.

3.03. Die Punkte werden nach Ende des Spieles vom Ultimate Marshall vergeben und eingetragen.

3.04. Die Punkte für markierte Spieler werden vergeben, wenn der Spieler ordnungsgemäß markiert wurde, wenn der Spieler freiwillig das Feld vor Spielende verläßt oder wenn der Spieler wegen einer Regelwidrigkeit vom Spielfeld verwiesen wird.

3.05. Ein erster Flaggenriß tritt auf wenn ein noch im Spiel befindlicher Spieler als erster physisch die Flagge (Center Flagg oder Opponent Flagg) ergreift, bevor dies ein anderer Spieler kann.

3.06. Punkte für eine plzierte Flagge werden vergeben, wenn ein Spieler die zu plzierende Flagge in die Flaggenstation bringt und dort mit der Flagge die Markierung berührt.

3.1. Zeit und Start

3.11. Ein Get-the-Flagg Spiel endet frühestens mit der Plazierung der Flagge oder nach 25 Minuten.

3.12. Ein Center-Flagg Spiel endet frühestens mit der Plazierung der Flagge oder nach 15 Minuten. Für die Varianten Speedball oder Hyperball kann diese Zeit auf bis zu 5 Minuten verkürzt werden. Die Verkürzung muß vor dem Turnier angekündigt werden.

3.13. Es wird von jedem Team erwartet, daß es sich mindestens 5 Minuten vor Spielbeginn beim Chrono einzufinden hat.

3.14. Spieler die den Chrono passiert haben, werden in eine spezielle Zone gebracht, die von einem Marshall überwacht wird. Die Spieler dürfen diese Zone erst verlassen um mit den Field Marshalls die Startzonen zu betreten.

3.15. Spieler sind selbst dafür verantwortlich alte Treffer oder Spritzer zu entfernen.

3.16. Spieler dürfen das Feld nicht mit Werkzeug und nur mit erlaubten Equipment betreten. Zuwiderhandeln wird mit Disqualifikation des Teams bestraft.

3.17. Jeder Spieler bekommt ein Armband in spezieller Farbe seines Teams und hat dieses am linken Arm zu tragen. Beim Ausscheiden des Spielers hat er dieses dem Marshall zu übergeben.

3.18. Spieler müssen sich vor dem Startsignal innerhalb von 1,5 Meter von ihrer Flaggenstation befinden. Jeder Spieler der sich nicht beim Signal in dieser Zone befindet wird als markiert betrachtet.

3.19. Der Ultimate Marshall gibt dann eine Minute vor Beginn eine Warnung und startet eine Minute nach der Warnung das Spiel. (siehe auch oben)

3.2. Chronokontrolle vor dem Spiel

3.21. Vor jedem Spiel müssen sich die Teams beim Chrono einfinden.

3.22. Der Chrono Marshall muß folgende Dinge kontrollieren.

- I. Die Präsenz von Fremdstoffen im Lauf des Markierers.
- II. Den festen Sitz aller Komponenten am Markierer. (Schrauben, Flaschen, AFLS. Systeme, etc.)
- III. Alle Ventile müssen voll geöffnet sein.
- IV. Alle Geschwindigkeitsregler (Velocity Adjuster) müssen fixiert sein. (z.B. Turnament Cap)
- V. Zusätze die es dem Spieler ermöglichen würden die Austrittsgeschwindigkeit nachträglich zu verändern.

3.23. Spieler die diesen Test nicht bestehen werden darüber informiert und haben 5 Minuten Zeit dies zu beheben. Andernfalls dürfen sie das Spielfeld für dieses Spiel nicht betreten.

3.24. Spieler die diesen Test bestehen dürfen zum Chronographen und werden dort überprüft. Dazu wird der Chrono Marshall 3 Schüsse über den Chronographen abgeben.

3.25. Die Spieler dürfen das Feld betreten, wenn ihr Markierer beim Chronographen immer unter 300fps als Ergebnis erzielt hat.

3.26. Spieler die über dieser Marke liegen haben Zeit dies zu korrigieren und dürfen sonst das Feld nicht betreten.

3.27. Wenn Spieler mehr als einen Tank auf das Spielfeld mitnehmen, kann der Chrono Marshall darauf bestehen, den Markierer mit allen Tanks zu testen.

3.28. Spieler die den Test nicht bestehen können darauf bestehen das Feld ohne Markierer zu betreten oder werden sonst als Markiert betrachtet.

3.3. Armbänder

3.31. Die Armbänder sollten mindestens einen Zentimeter breit sein und lang genug um am linken Oberarm getragen werden zu können. Sie sollten einen Verschuß haben, der es ermöglicht das Band eng am Oberarm zutragen. Empfohlen werden dehbare Stoffe mit Klettverschuß.

3.32. Die Armbänder gegnerischer Teams müssen unterschiedliche Farben haben.

3.4. Flaggen

3.41. Flaggen sollten mindestens 30 cm lang und 15 cm breit sein.

4 Informationen

4.01. Der Veranstalter vergibt Informationen zu : Startgeld, Hotels, Organisation, Teilnehmer, Ort und Zeit des Regel- und Captains Meeting und eine Verzichtserklärung an alle Teams die diese Informationen benötigen.

4.02. Ein Regel Meeting wird vor Beginn jedes Turniers abgehalten und ist zur Klärung von Unklarheiten der Spieler gedacht, es sollen nicht die gesamten Regeln referiert werden. Der Ultimate Marshall sollte dieses Meeting leiten.

4.03. Ein Captains Meeting sollte vor Beginn jedes Turniers stattfinden. Dieses Meeting ist dazu gedacht die Organisation und den Ablauf des Turniers den Teams zu erklären.

4.04. Eine Liste mit der kompletten Einteilung wann und auf welchem Feld ein Team in der ersten Runde zu spielen hat, sollte spätestens 2 Stunden vor dem Turnier aufliegen. Empfohlen wird dies bereits am Vortag kund zu tun.

4.05. Die Spielfelder sollten bereits am Tag vor dem Turnier zur Besichtigung freigegeben werden.

4.06. Die Teams können ab diesem Zeitpunkt die Spielfelder besichtigen, es ist auch möglich Testspiele zu machen, sofern dies der Veranstalter erlaubt. Die Teams dürfen jedoch keine Veränderungen am Spielfeld vornehmen, ansonsten werden sie sofort Disqualifiziert und als letzte mit 0 Punkten in der Wertung geführt.

4.08. Nur qualifizierte Personen, dürfen mit Genehmigung des Veranstalters ein Spiel filmen, fotografieren oder in irgend einer anderen Art aufzeichnen und kommentieren.

Equipment

5.0. Kleidung

5.01. Jeder darf nur ein paar Unterwäsche tragen, die dem Wetter entsprechen sollte und aus mindestens einem paar Unterhosen und einem kurz- oder langarm T-Shirt bestehen sollte.

5.02. Jeder Spieler darf nur ein paar Hosen tragen und ein langarm Shirt oder Hemd. Die Farben können beliebig gewählt sein, sie dürfen aber nicht den Armbändern entsprechen oder der Kleidung der Marshalls gleichen. Ebenso dürfen sie kein Tarnmuster aufweisen oder irgendwie an militärische Kleidung erinnern.

5.03. Die Oberbekleidung sollte passend sein und nicht zu weit. Sollte die Kleidung zu weit sein, darf ein Marshall die Kleidung enger machen, mittels Bändern oder Tape.

5.04. Die Kleidung darf nicht aus hochabsorbierenden Material bestehen, wie Fell oder Fleece und auch nicht aus sehr glatten Material wie Nylon oder Gummi.

5.05. Spieler dürfen ein paar Handschuhe, mit oder ohne ganzen Fingern tragen. Diese dürfen auch Pads zum Schutz der Hände haben.

5.06. Der Kopfschutz der Spieler darf nicht über 1.5cm vor das Nasenbein vorne und über die Schulterblätter hinten reichen.

5.1. Sicherheitsbekleidung

5.11. Spieler müssen Sicherheitsbrillen, die speziell für Paintball entwickelt sind tragen. Diese dürfen nicht beschädigt sein und ein Marshall hat das recht sie zu testen, indem er mit einem Testmarkierer darauf feuert.

5.12. Spieler müssen einen Gesichtsschutz tragen.

5.13. Spieler dürfen einen Ohrenschutz tragen.

5.14. Spieler dürfen Elbogenschützer verwenden.

5.15. Spieler dürfen Knie- und Schienbeinschützer verwenden.

5.16. Männliche Spieler dürfen einen Hodenschutz tragen und weibliche Spieler dürfen einen Brustschutz tragen.

5.2. Markierer

5.21. Spieler dürfen einen Kaliber .68 pump oder halbautomatischen Paintball Markierer benutzen, der aus einem Lauf einem Abzug und einem auf Gravitation beruhendem Magazin besteht. Zweifachabzüge sind verboten. (Dabei handelt es sich um Abzüge die feuern bei betätigen und bei loslassen des Abzuges.)

5.22. Markierer bei denen die Schußgeschwindigkeit verstellt werden kann müssen mit einer Sicherheitseinrichtung versehen sein, das dies nicht während eines Spieles geschehen kann, wie z.B. ein Turnament Cap oder Beaver Tail etc.

5.23. Markierer dürfen in beliebiger Feuerrate und beliebig viele Paintballs verschießen, jedoch nur wenn sichergestellt ist das beim ziehen des Abzuges nur eine Ladung Gas abgegeben wird.

5.24. Läufe dürfen mit Löchern und oder Rillen versehen sein, dürfen jedoch keinen zusätzlichen Schalldämpfer aufweisen. Am Feld darf nur ein Lauf verwendet werden.

5.25. Magazine dürfen die Gravitation oder Motoren als Lademechanismus verwenden.

5.26. Paintball Markierer die vollautomatisch feuern können sind verboten.

5.27. Spieler dürfen ein Remote Gassystem verwenden. Der Schlauch darf über oder unter der Kleidung getragen werden.

5.28. Spieler dürfen keine Abdeckungen wie Neopren oder ähnliches für ihre Magazine verwenden.

5.3. Zusätzliches Equipment

5.31. Spieler dürfen zusätzliche Loader, Pots oder Clips mit sich führen.

5.32. Spieler dürfen ein kleines Handtuch mit sich führen, das nicht die Farbe der Armbänder oder Flaggen hat.

5.33. Spieler dürfen beliebig viele Squeegies mit sich führen.

5.34. Spieler dürfen zusätzliche Gastanks mit sich führen.

5.4. Verbotenes Equipment

5.41. Verboten sind jegliche Art von Funk oder anderen elektronischen Kommunikationseinrichtungen.

5.42. Alles nicht in den Regeln aufgeführte Equipment ist verboten und darf lediglich durch den Ultimate Marshall genehmigt werden.

5.5. Equipment Austausch und Besitz

5.51. Zwei nicht markierte Spieler dürfen Equipment austauschen.

5.52. Ein markierter Spieler hat das Spielfeld mit allem zu verlassen, was er im Moment des Markierens getragen hat.

5.53. Spieler müssen alles an Paint oder Gas, das während des Spieles eingesetzt wird, bei sich am Körper tragen.

Teams

6.01. Alle Spieler müssen 18 Jahre oder älter sein. Spieler die 16 Jahre oder älter sind dürfen mit schriftlicher Genehmigung der Erziehungsberechtigten spielen.

6.02. 5 Mann Teams dürfen 3 Ersatzspieler haben. Pro weiterer 5 Mann dürfen 2 zusätzliche Ersatzspieler angeführt werden.

6.03. Teams müssen ihre Spieler und Ersatzspieler vor dem Turnierbeginn bekanntgeben. Der Zeitpunkt wird vom Veranstalter bestimmt soll aber vor dem Captains Meeting sein.

6.1. Gebühren

6.11. Die Gebühren wie Startgeld, Gasgebühren und ähnliches werden vom Veranstalter bestimmt, sollen aber so gering wie möglich gehalten werden, um möglichst vielen Teams die Teilnahme zu erleichtern.

Chronographie

7.0. Im Spiel Chrono

7.01. Ein Field Marshall darf jederzeit einen Chronotest verlangen, wenn sich der Verdacht ergibt, daß sich die Schußgeschwindigkeit eines Markierers erhöht hat.

7.02. Wird ein Spieler dabei erwischt, daß er die Geschwindigkeit seines Markierers erhöht hat über das Limit von 300fps, dann wird er sofort disqualifiziert und gilt als markiert.

7.03. Wird ein Spieler dabei erwischt, wie er während des Spieles die Schußgeschwindigkeit verändert, wird er sofort disqualifiziert und gilt als markiert.

7.04. Entsteht bei einem Vergehen laut 7.02. und 7.03. der Verdacht einer mutwilligen Zuwiderhandlung, so liegt es im Ermessen des Ultimate Marshall geeignete Sanktionen gegen das Team zu treffen. Dies kann bis zur Disqualifizierung des Teams vom Turnier gehen, wobei alle Punkte dieses Teams gestrichen werden und es als letztes angeführt wird.

7.1. Chrono nach dem Spiel

7.11. Von jedem Team werden 2 oder mehr Spieler vom Ultimate Marshall bestimmt, welche nach dem Spiel zum Chrono müssen. Diese Spieler dürfen bis nach dieser Prozedur keine Veränderung an ihrem Markierer vornehmen.

7.12. Die Markierer der ausgewählten Spieler werden wie beim Chronotest vor dem Spiel untersucht.

7.13. Wird ein Spieler bei diesem Test erwischt, daß sein Markierer die Grenze von 300fps übersteigt, so erhält dieses Team 5 Punkte Abzug.

7.14. Liegt hierbei die Schußgeschwindigkeit über 310fps so werden 10 Strafpunkte abgezogen und für jedes weitere fps über 310fps werden 2 weitere Strafpunkte abgezogen.

7.15. Liegt die Schußgeschwindigkeit über 325fps wird das Team zusätzlich vom nächsten Spiel disqualifiziert.

7.16. Liegt die Schußgeschwindigkeit über 340fps wird das Team zusätzlich vom Turnier ausgeschlossen.

7.17. Liegt die Schußgeschwindigkeit über 350fps so liegt es im Ermessen des Veranstalters ein Feldverbot und zusätzliche Sanktionen (z.B. Ausschluß aus einer Turnierserie etc.) zu verhängen.

7.18. Sollte ein Spieler den Chronotest verweigern tritt 7.16. in Kraft.

Spielablauf

8.0. Game Over

8.01. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist oder ein Marshall eine plazierte Flagge erklärt, so gibt der Ultimate Marshall ein Game Over Zeichen wie oben beschrieben.

8.1. Checkout Prozedur

8.11. Markierte Spieler müssen das Feld auf Anweisung eines Marshall am kürzesten Weg verlassen und sich in die Zone für markierte Spieler begeben. (Neutral Zone) Bei Zuwiderhandeln werden geeignete Maßnahmen von den Marshalls verhängt. Den Anweisungen der Marshalls ist auf jeden Fall Folge zu leisten.

8.12. Alle nicht markierten Spieler werden nach dem Ende des Spieles vor verlassen des Feldes geprüft ob sie auch tatsächlich nicht markiert sind.

8.13. Spieler dürfen das Feld nur auf Anweisung eines Marshalls wieder betreten.

8.2. Spielende Prozedur

8.21. Zumindest ein Marshall muß vor dem Verlassen des Feldes die Spieler auf Markierungen untersuchen.

8.3. Spielverlust

8.31. Ein Spielverlust wird ausgesprochen, wenn ein Team es versäumt rechtzeitig alle Tests vor dem Spiel abzuschließen oder wenn es sich weigert das Feld zu betreten.

8.32. Erhält ein Team einen Spielverlust so bekommt das andere Team das Maximum an Punkten.

8.33. Wenn beide Teams einen Spielverlust haben, so bekommen beide Teams 0 Punkte zugesprochen.

8.34. Ist ein Spielverlust ausgesprochen, wird dieser nicht mehr revidiert, außer es handelt sich um eine Notsituation (einer der Spieler des Teams mußte mal, etc.) oder um äußere Einwirkungen (Wetter, etc.).

8.4. Spielstopp

8.41. Ein Spielstopp tritt nur in Notsituationen in Kraft wie, Verletzung, Wetter oder andere "Göttliche Einflüsse".

8.42. Nur der Ultimate Marshall kann einen Spielstopp erklären.

8.43. Bei einem Spielstopp notiert der Ultimate Marshall die Zeit des Stopps und die anderen Marshalls notieren die Positionen der nicht markierten Spieler. Die nicht markierten Spiele werden vor verlassen ihrer Position gechecked.

8.44. Nur Spieler die von den Marshalls die Erlaubnis bekommen dürfen in zugewiesenen Positionen (Wiederherstellung) auf das Feld zurückkehren. Natürlich unter Berücksichtigung eventueller Strafmaßnahmen.

8.45. Das Spiel wird vom Ultimate Marshall wieder gestartet.

Paintcheck

9.0. Wann wird gechecked

9.01. Ein Paintcheck wird durchgeführt, wenn ein Marshall sehen will ob ein Paintball geplatzt ist und somit einen Spieler ordnungsgemäß markiert hat.

9.02. Ein Paintcheck wird durchgeführt wenn ein Spieler unter Beschuß gerät und der Marshall den Spieler nicht direkt sehen kann.

9.03. Ein Paintcheck wird durchgeführt wenn ein Marshall von einem anderen Marshall dazu aufgefordert wird.

9.04. Ein Paintcheck kann durchgeführt werden wenn ein Marshall von einem Spieler dazu aufgefordert wird. Es obliegt dem Marshall dieser Aufforderung nachzukommen oder nicht.

9.1. Neutralität

9.11. Marshalls werden versuchen Paintchecks durchzuführen ohne einen Spieler für neutral zu erklären. Sind aber dazu aufgerufen dies zu tun wenn nötig.

9.12. Ein Spieler gilt als Neutral, wenn ein Marshall bei ihm steht den Ruf "Neutral" macht und eine Hand über den Kopf hebt.

9.13. Ein Marshall hat einen Spieler als neutral zu erklären, wenn er diesen bei seinen Handlungen stören könnte.

9.14. Ein neutraler Spieler darf nicht mehr beschossen werden und kann somit auch nicht mehr markiert werden. Der neutrale Spieler hat sich passiv zu verhalten und darf nicht mehr ins Spiel eingreifen. Der neutrale Spieler hat allen Anweisungen durch den Marshall folge zu leisten.

9.15. Die Neutralität eines Spielers wird durch den Marshall aufgehoben durch senken der Hand und den Ruf "In" oder "Eliminated". Bei dem Ruf "In" setzt dieser Spieler das Spiel fort, bei dem Ruf "Eliminated" gilt er als ordnungsgemäß markiert.

9.16. Spieler die nicht als neutral erklärt worden sind dürfen während des Paintchecks markiert werden.

9.2. Flaggenträger

9.21. Wenn ein Spieler mit der Flagge die Flaggenstation berührt, wird der nächst stehende Marshall den Ruf "Time" geben und der Spieler gilt als neutral.

9.22. Der Flaggenträger wird dann sofort einem Paintcheck unterzogen.

9.23. Ist der Flaggenträger nicht markiert und die Flagge somit plaziert, so gibt der Marshall das Kommando "Game Over" an den Ultimate Marshall weiter, der dann das Spiel mit "Game Over..." wie oben beschrieben beendet.

Markierte Spieler

10.0. Merkliche Treffer

10.01. Ein merklicher Treffer tritt auf wenn ein Spieler getroffen wird, der Paintball aufplatzt und der Spieler dies durch die Kleidung spüren kann. Dies können Spieler selbst beurteilen oder ein Marshall kann diesen Treffer gesehen haben und beurteilen ob dieser Reagieren hätte müssen.

10.02. Wenn ein Spieler glaubt so einen Treffer erhalten zu haben, gibt er dies durch den Ruf "Hit" oder "Out" an und gilt als ordnungsgemäß markiert.

10.03. Solche Spieler haben ihr Armband dem nächsten Marshall zu geben und ihr Ausscheiden durch eine erhobene Hand zu signalisieren. Es ist sofort ein Barrel Blug anzubringen und das Feld am nächsten Weg oder nach Anweisung des Marshalls zu verlassen.

10.04. Spieler die so getroffen worden sind sollten dies wie oben bekannt geben und nicht nach einem Paintcheck verlangen, da dies den Spielverlauf beeinträchtigt.

10.05. Spieler die in Bewegung sind während sie so einen Treffer erhalten haben ihre Bewegung abzubrechen und nach Punkt 10.02. zu verfahren.

10.06. Sollten Spieler solch einen Treffer erhalten haben, jedoch nicht sehen können ob der Paintball geplatzt ist, weil sie z.B. hinten getroffen wurden, haben sofort beim nächsten Marshall einen Paintcheck zu verlangen. Falls einer der Teamkollegen das Platzen des Paintballs verifizieren kann, hat der Spieler nach Punkt 10.02. zu verfahren.

10.07. Sollten Spieler die oben genannten Regeln 10.01. bis 10.06. verletzen werden Strafpunkte für unerlaubtes Weiterspielen vergeben.

10.1 unmerkliche Treffer

10.11. Ein unmerklicher Treffer tritt auf, wenn ein Spieler getroffen wird, der Paintball aufplatzt aber der Spieler dies nicht bemerken kann, weil er auf harten Equipment getroffen wird und die Stelle für ihn nicht ersichtlich ist.

10.12. Spieler mit solchen Treffern werden sobald diese erkannt werden ausscheiden, es werden jedoch keine Strafpunkte für unerlaubtes Weiterspielen vergeben.

10.13. Sollte ein Spieler im weiteren Verlauf selbst bemerken, daß er einen solchen Treffer erhalten hat oder sollte dies einer seiner Mitspieler bemerken, so hat er nach Punkt 10.02. zu verfahren.

10.2. Ausscheiden

10.21. Ein Spieler scheidet aus und gilt als ordnungsgemäß Markiert, wenn er oder irgend etwas das er an sich oder bei sich trägt von einem Paintball getroffen wird und dieser aufplatzt und einen Fleck (Splat) hinterläßt. Platzt so ein Paintball nicht auf so scheidet der Spieler nicht aus. Wird ein Spieler von einem anderen Spieler markiert, welcher bereits markiert ist so scheidet dieser Spieler nicht aus. Wenn ein Paintball platzt bevor er den Spieler oder etwas das er an oder bei sich trägt trifft, z.B. Spritzer von einer Deckung, so scheidet der Spieler nicht aus. Stellt ein Marshall fest, daß ein Spieler einen Splat hat, der eindeutig einen Treffer darstellt, so scheidet dieser Spieler sofort aus.

Ein Splat gilt als ordnungsgemäß Markiert, wenn der Fleck mindestens die Größe einer 5 ATS Münze hat.

Wenn sich zwei Spieler gegenseitig Markieren, der Marshall aber nicht feststellen kann, welcher zuerst getroffen hat, so scheidet beide Spieler aus.

Wenn ein Marshall einen Spieler trotz eines Terffers wie oben beschrieben weiterspielen lassen kann, so muß der Marshall zuerst den Fleck abwischen und durch den Ruf "Go On" oder "In" dies bekannt geben.

10.22. Spieler scheiden aus, wenn sie selbst oder etwas das sie an oder mit sich tragen die Spielfeldabgrenzung berührt. Ein Marshall darf einmal und nur einmal einen Spieler warnen, wenn er Gefahr läuft dies zu tun.

10.23. Spieler scheiden aus, wenn sie nicht mehr das Armband ihres Teams ersichtlich am linken Oberarm tragen.

10.24. Spieler die unerlaubtes Equipment oder Werkzeug am Spielfeld tragen oder verwenden, scheiden sofort aus und werden dem Ultimate Marshall bekannt gegeben.

10.25. Spieler die sich mehr als 5 Meter von ihrem Equipment entfernen, mit Ausnahme von Squeegies, Pots, Handtuch und Loader, scheiden sofort aus.

10.26. Spieler die sich unsportlich und unfair verhalten wie z.B.: Widersetzen gegen eine Entscheidung eines Marshalls, einer Anweisung eines Marshalls nicht nachkommen, einen bereits markierten und als solchen ersichtlichen Spieler beschießen, einen Paintcheck fordern um den Spielverlauf zu beeinträchtigen, etc. scheiden sofort und ohne Recht auf Widerspruch aus.

10.27. Spieler die vorgeben getroffen worden zu sein, durch Ruf, verstecken des Armbands, hochhalten der Hand oder des Markierers oder einsetzen des Barrel Plug, scheiden sofort aus.

10.28. Entsteht der Verdacht, daß ein Markierer über die Grenze von 300fps feuert, so wird nach den Regeln unter Punkt 7 verfahren und der Spieler scheidet gegebenenfalls sofort aus.

10.29. Spieler können durch die Entscheidung eines Marshalls ausscheiden, weil sie sich wie unter Punkt 10.26. oder 10.27. verhalten haben oder andere negative Aktionen, die das Spiel nachteilig beeinflussen, getan haben.

10.30. Der Marshall hat seine Entscheidung, daß ein Spieler ausscheidet kund zu tun durch den Ruf "Out" oder "Eliminated".

10.31. Ein Spieler der ausgeschieden ist, hat sein Armband abzugeben, das Spielfeld am kürzesten Weg oder nach Anweisung des Marshalls zu verlassen und sich in die dafür vorgesehene Zone (Neutral Zone) zu begeben.

Flaggen

11.0. Flaggenträger

11.01. Ein Spieler der eine Flagge trägt, muß diese offen tragen und darf sie nicht einstecken oder irgendwie versteckt tragen.

11.02. Ein nicht markierter Spieler darf die Flagge an einen anderen nicht markierten Spieler weiter geben.

11.03. Wird ein Spieler der die Flagge trägt markiert, so gilt folgendes :

- I. Bei einem Get-the-Flagg Spiel muß der Spieler an Ort und Stelle bleiben und die Flagge in Augenhöhe vor sich halten, bis ein anderer Spieler die Flagge von ihm nimmt. Der markierte Flaggenträger muß die Flagge jedem anderen Spieler aushändigen.
- II. Bei einem Center-Flag Spiel, scheidet der Spieler normal aus und die Flagge wird vom am nächsten befindlichen Marshall wieder zur Center Station zurückgebracht.

11.1. Plazieren der Flagge

11.11. Wenn ein Spieler die zu erreichende Station mit der Flagge berührt, gilt das Spiel als Neutral und somit angehalten. Der nächst stehende Marshall tut dies durch den Ruf "Time" kund und führt einen Paintcheck an dem Spieler durch.

11.12. Wird festgestellt, daß der Spieler die Flagge plaziert hat, aber bereits markiert ist, scheidet der Spieler aus und die Flagge wird zu ihrer Ausgangsstation zurückgebracht.

11.13. Wird festgestellt, daß der Spieler die Flagge plaziert hat und nicht markiert ist, gilt das Spiel sofort als beendet, der Marshall gibt den Ruf "Game Over" an den Ultimate Marshall weiter, der dann das Spiel offiziell beendet.

Strafen

12.0. Unerlaubtes Weiterspielen

12.01. Als unerlaubtes Weiterspielen gilt, wenn ein Spieler der bereits markiert ist sich so verhält, als wäre er noch im Spiel und wenn ein Spieler Handlungen am Spielfeld tätigt die nur im Spiel befindlichen Spielern erlaubt sind.

12.02. Die Strafe für unerlaubtes Weiterspielen ist das Ausscheiden eines weiteren Spielers vom Team des zu bestrafenden Spielers, ausgenommen sind Spieler, die unter weiter oben genannte Ausnahmebedingungen fallen. Geschieht das unerlaubte Weiterspielen mutwillig und hat die Gegenmannschaft bereits starken Schaden genommen, so können weitere Spieler vom Spiel ausgeschlossen werden.

12.1. Wischen

12.11. Wischen wird definiert als das Abwischen eines Flecks (Splat) von einem Spieler um zu verhindern, daß dieser Ausscheidet oder das ein Marshall den Splat entdeckt.

12.12. Wischen wird bestraft mit dem sofortigen Ausscheiden des Spielers und dem Ausscheiden von zwei seiner Teamkollegen.

12.2. Frachtzug

12.21. Ein Frachtzug ist wenn mehrere Spieler hintereinander sich bewegen in der Absicht, daß der Anführende Spieler mehrere Treffer bekommt und so verhindert das nachfolgende Spieler getroffen werden.

12.22. Marshalls werden dem Frachtzug erlauben weiter zu laufen, es werden jedoch alle markierten plus einem weiteren Spieler aus dem Frachtzug ausscheiden.

12.3. Unerlaubtes Eingreifen

12.31. Natürlich dürfen Zuschauer das Spiel beobachten jedoch ist es ihnen untersagt :

- I. Den Spielern Anweisungen zu zurufen.
- II. Für die Spieler hörbare Kommentare abzugeben
- III. Markierer in der Hand zu halten ohne Barrel Plug

IV. Oder irgend anders in das Spiel einzugreifen

12.32. Sollten diese Eingriffe ein Team benachteiligen, so werden vom anderen Team einer oder mehrere Spieler ausscheiden.

12.4. Vergabe von Strafen

12.41. Marshalls dürfen Strafen für unerlaubtes Weiterspielen oder Wischen verhängen.

12.42. Nur der Ultimate Marshall darf Punkte die von einem Team gewonnen wurden aberkennen.

12.43. Marshalls müssen verbale Warnungen aussprechen bei

- I. Erstes ignorieren eines neutralen Spielers
- II. Unerlaubt kein Barrel Plug eingesetzt
- III. Erstes vergessen einen Paintcheck zu fordern
- IV. Erstes benutzen von unangebrachten Worten oder Beschimpfen von Mitspielern

12.44. Marshalls dürfen das ausscheiden eines Spielers erzwingen bei :

- I. Zweites Vergehen gegen einen Neutral Ruf
- II. Zweites vergessen einen Paintcheck zu fordern
- III. Zweites benutzen von unangebrachten Worten oder Schimpfworten
- IV. Aggressives Vorgehen gegen einen neutralen Spieler
- V. Wenn ein Spieler das Feld verläßt oder die Abgrenzung bewegt
- VI. Wenn ein Spieler getroffen wurde ohne dies zu merken
- VII. Wenn ein Spieler Werkzeug am Feld hat
- VIII. Wenn ein Spieler sich weiter als vorgesehen vor dem Start von seinem Startpunkt entfernt
- IX. Wenn ein Spieler die vorgeschriebene Sicherheitsbekleidung nicht trägt

12.45. Ein weiterer Spieler scheidet aus wenn

- I. Ein Spieler Werkzeug am Feld hat
- II. Frachtzug
- III. Unerlaubtes Weiterspielen
- IV. Wiederbetreten des Feldes nachdem man ausgeschieden ist
- V. Für den physischen (körperlichen) Kontakt mit einem Gegenspieler

12.46. Weitere Spieler können ausgeschlossen werden

- I. Längeres unerlaubtes Weiterspielen
- II. Benutzen eines Vollautomatischen Markierers
- III. Nicht beachten von Beschlüssen der Marshalls

12.48. Strafpunkte werden vergeben bei :

- I. Wenn man markiert ist und dies bei Paintcheck am Ende des Spieles bemerkt wird und sich der Treffer an einer nicht offensichtlichen und nicht spürbaren Position befindet werden 10 Strafpunkte verhängt.
- II. Wenn man markiert ist und dies bei Paintcheck am Ende des Spieles bemerkt wird und sich der Treffer an einer offensichtlichen oder spürbaren Position befindet werden 50 Strafpunkte verhängt.

12.5. Zusätzliche Strafen

12.51. Ein Marshall darf weitere Spieler vom Spiel ausschließen, wenn diese seinen Aufforderungen nicht folgen leisten oder ihn oder andere Spieler physisch angreifen.

12.52. Werden alle Spieler eines Teams ausgeschlossen so bekommt das Gegenteam automatisch die Punkte für eine platzierte Flagge.

12.53. Der Ultimate Marshall darf Strafen und Strafpunkte verhängen, wenn ein Spieler in mehr als einem Team am Turnier teilnimmt.

MISCELLANEOUS

13.0. Grundsätzliches

13.01. Teams und Spielern ist es verboten offensive, diskriminierende und militärische Kleidung, Bilder und Logos zu tragen, sowie irgendwelche offensive, diskriminierende oder militärische Parolen und Worte zu sagen.

13.02. Teams und Spielern ist es verboten irgend etwas zu sagen oder zu tun, das die Reputation des Turniers, der Turnierserie, des Veranstalters oder eines Sponsors negativ beeinflusst. Dies betrifft auch aber nicht nur Sachen wie: Beschädigung von Hotelräumen, Abfeuern von geladenen Markierern außerhalb der dafür bestimmten Sicherheitszonen, absichtliche Zerstörung von Privateigentum, Arten von physischen aggressiven Angriffen auf andere Personen, eine kriminelle Straftat, etc.

13.03. Bei einem solchen Vergehen darf der Ultimate Marshall geeignete Strafen verhängen, Angefangen von Sperren für das nächste Spiel bis hin zu mehrjährigen Ausschluß von Turnieren des Landes und oder Veranstalters.

13.1. Aufräumen und Sauberkeit

13.11. Alle Teams sollten die gleichen Voraussetzungen haben, wie Parkplätze und Aufbewahrungsplätze, Zeltplätze, Tische und Stühle. Die Teams sollten die Regeln und Einrichtungen des Veranstalters respektieren und alle geliehenen oder zur Verfügung gestellten Gegenstände, ausgenommen natürliche Abnutzung, im Zustand der Übernahme zurückgeben oder hinterlassen.

13.12. Alle Teams, Spieler und sonstige Mitwirkende haben ihren eigenen Müll selbst in die vorgesehenen Abfallbehälter oder Container zu entsorgen.

13.13. Sollten Teams die Regeln unter Punkt 13.1. nicht beherzigen dürfen Entsorgungs- oder Wiederherstellungsstrafen in der Höhe bis ATS 2500.- verhängt werden. Das Team darf dann an keinem Turnier mehr teilnehmen bis diese Strafe voll bezahlt wurde.