

Paintball Gårdens Lokal

1. Varje lag ansvarar för att egna skräpet , flaskor och gamla batterier placeras på plats utsedd av arrangören.
2. Pipplugg eller barrelbag måste bäras överallt förutom vid Chronograf området och strax innan matchstart inne på banan.

Banorna & Spelet

1. Matchtid är fem (5) minuter och det gäller att föra centrumflaggan till motspelarnas startbur. När ena laget hängt flaggan är det Game Over.
2. Poäng : Eliminerad motspelare : fem (4) poäng per spelare.
Första flaggtagning (first grab): tjugofem (25) poäng.
Flagg Hängning : Femtio (50) poäng.
För egna omarkerade spelare : en (1) poäng per spelare.
Flagg-transit ger inga poäng.
Totalt : 100 poäng. (20 + 25 + 50 + 5)
3. First Grab tilldelas det lag som tar flaggan först i en match, men spelaren måste omarkerad ta sig till annat värn på banan och vara omarkerad i minst 10 sekunder innan poäng delas ut.
Om flaggbäraren blir markerad släpper han flaggan där han står och flaggan är öppen för hämtning av samtliga spelare på plan. Om domare finns i närheten kommer flaggan hängas upp på dess ursprungliga plats.
4. Samtliga lag förväntas vara på plats fem minuter innan matchstart.
När de båda lagen kliver in på banan så lottas det vilken sida man skall spela på. Om något av lagen inte har sina fem spelare på plats när det är dags att kliva på banan får det andra laget välja sida.
5. Vid spelstart skall samtliga spelare ha båda fötterna innanför startburen som finns i mitten på varje kortsida. Spelarna skall vara kvar bakom buren tills "Game-On" eller annan startsignal ges. Innan matchstart tillfrågas spelarna om dom är klara och när båda lagen är klara för start ges "10 Sekunder" varning , därefter kan startsignalen när som helst gå. Bössan får hållas hur man vill vid start.
6. Tjafs på banan med domarna är ej välkomnat , spelarna har rätt att fråga vart träffen sitter såvida det inte är en uppenbar träff, då kan domaren ta one-4-one.
Se till att kliva av självmant eller begär en check på er själva för att undvika one-4-one.
Eventuella oklarheter tar lagkaptenen upp med huvuddomaren efter matchen.
7. Spelare som begärt check på sig själv får inte skjuta eller röra på sig tills dess att en domaren gjort spelaren "Ren".

8. Dead Mans Walk, ej tillåtet eftersom armband inte används.
9. Markerade spelare kliver närmast väg av banan och går raskt till egen startbur med ena handen uppsträckt i luften. Markerade spelare skall stå kvar i startburen tills dess att domarna räknat klart poängen och eventuella oklarheter har retts upp med lagkaptenerna. Efter detta kan spelarna hämta sina pottar och lämna banan.
11. One-4-one , offensivt spel med träff som inte är uppenbar för spelaren.
Two-4-one , offensivt spel med uppenbar träff.
Three-4-one samt varning , tilldelas dom som ertappas med Wiping.
11. Finns det inga medspelare att rycka ut när en spelare begått en two-4-one får laget tjugofem (25) minuspoäng istället. 50 minus vid three-4-one.
12. Om spelaren som hänger flaggan är markerad döms One-4-one ut efter ovan nämnda tabell , blir det inga spelare kvar på plan när one-4-one har dömts ut går flagghängningen automatiskt över till det andra laget.
Om flaggbäraren / hängaren är markerad dras one-4-one och flaggan går tillbaka till mitten innan nästa spelare kan hämta och hänga flaggan.
En spelare kan välja att springa tillbaka med flaggan själv för att det skall gå snabbare.
13. Medveten Bonus-bollning = One-4-one.

UppebarTräff (obvious) – till uppenbar träff räknas träffar som spelaren absolut borde känt eller sett själv, om spelaren har en uppenbar träff och begär paintcheck på sig själv kan one-4-one tilldelas.

Utrustning och Chronografering

1. Samtliga bössor skall vara säkrade så att man inte kan justera trycket utan verktyg. (Shocker spelare bör vara extra noga med sin låsring). Kan trycket justeras manuellt delas max 50 minuspoäng ut till laget. Automag behöver inte ha Tourney Cap.
2. Max utgångshastighet 280 FPS. Vid Chronografering får inget skott gå över 280 FPS , det är alltså inte 900 FPS totalt som gäller utan 300 FPS / skott. Två (2) minuspoäng per fot över 300 FPS max 50 minuspoäng.
3. Ett tryck ett skott, endast Semi-Auto tillåtet.
Ingen Turbo, 3-skotts eller studsande avtryckare.
Spelare med Intimidator skall ställa Debounce på minst 10.
4. ANSIKTSMASK måste bäras vid alla tillfällen inne på banan och vid Chronografering. Mask utan öronskydd är tillåtna så länge öronen täcks med mössa eller annat skydd. Faceplaten måste täcka hakan så dom med dubbelhaka bör inte klippa i faceplaten.
5. Max tre lager tyg varav högst två långärmade. Ex. T-Shirt, Polo och DYE Top.
Inga Fleece tröjor som stoppar boll på en meters håll. Domarna har rätt att kroppsvisitera spelare för att konstatera tjockleken på klädsel och speciellt kvinnliga spelare.
Neoprene skydd är endast tillåtet på Flaskan.

Varning

1. Spelare som betar sig osportsligt eller medvetet torkar bort en träff får en varning. När ett lag samlat på sig tre varningar totalt får laget endast spela med fyra spelare resten av turneringen. Laget får välja bort någon av spelarna som lyckats skaffa sig en varning. Den spelare som fått två eller fler varningar måste automatiskt avstå sin spelplats när laget lyckats samla på sig tre varningar. Avsiktlig fysisk kontakt resulterar i direkt avstängning för spelaren och laget får spela med fyra spelare resten av turneringen.
Ex. på osportsligt betende : Svära på motspelare , urinera på domare , klämma kvinnliga motspelare på tutterna , medveten övermarkering av motspelare osv. samt Wiping.

Regler inför X-ball finalerna.

1. De två lagen med bäst poäng i varje klass kommer att spela X-ball liknade finaler.
2. Finalerna i varje klass kommer att bestå av max sju matcher som dom två finalisterna spelar mot varandra och bäst till fyra poäng (fyra flagghängningar) vinner finalen. Om en utav dom sju fem minuters matcherna resulterar i en game over innan flaggan är hängd blir det inget poäng till något av lagen oavsett hur många spelare dom markerat. När första laget nått fyra poäng , fyra vinster alltså är finalen avgjord och dom kvarvarande matcherna behövs inte spelas.
3. One-4-one existerar inte, Vid en one-4-one plockar man givetvis av den markerade spelaren och torkar rent spelaren han eventuellt markerat, nästkommande match får spelaren stå över vilket innebär att laget får spela med en man mindre. Spelare som torkas rent är neutrala och motspelarna får inte avancera mot denna spelare innan han blir signalerad som ren. Two-4-one - två (2) spelare står över nästkommande match och vid flagghängning får spelarna komma med i spelet igen. Vid en avgörande och sista match där det ena laget har tre poäng och detta laget drar på sig en one-4-one och vinner matchen kan huvuddomaren låta poängen från den matchen utebli och kalla till omspel.