



## **BASES DEL 1º TORNEO EL SUPERVIVIENTE PAINTBALL**

### **1. INFORMACIÓN**

**1.1.1.** Los equipos y sus jugadores son responsables por conocer y entender estas reglas, así como también estar atentos a los cambios que pudieran ocurrirle a las mismas.

**1.1.2.** Habrá una reunión de capitanes antes del inicio de los juegos. El objetivo de la reunión es informar a los jugadores sobre la administración y organización del evento y sobre los posibles cambios o agregados a las presentes reglas. Cada equipo deberá tener uno o dos jugadores participando de esta reunión.

#### **1.2. Árbitros**

**1.2.1.** Los árbitros del campo serán la autoridad máxima en dicho campo. 1.2.1.1. Cualquier decisión tomada por los árbitros es definitiva.

**1.3. Registro e identificación de los Jugadores** 1.3.1. Al momento de la inscripción al torneo, todos los equipos deberán registrarse aportando nombre del equipo, pueblo y documentación ( nombre completo y numero de DNI de cada uno de los integrantes).

**1.4. Áreas restringidas** 1.4.1. Solo las personas debidamente autorizadas por la organización, tendrán permiso para entrar en las áreas restringidas, tales como el área de concentración o el campo de juego.

### **2. CATEGORIAS**

**2.1.** Edad minima 14 años. Es obligatorio presentar la autorización paterna para los menores de edad

**2.2.** Número de jugadores por equipo.

**2.2.1.** Los equipos serán de 5 jugadores, pudiendo inscribir 2 reservas.

**2.3.** El numero mínimo de equipos son 32.

### **3. ESTRUCTURA**

#### **3.1. Estructura de los partidos**

##### **3.1.2. Un partido finaliza cuando:**

###### Campo 1.(Bandera central)

- 1- Un jugador coja la bandera central y la lleve a su propia base sin recibir paint-ball.
- 2- Un equipo no tenga ningún jugador activo.
- 3- La duración del juego es de 15min con posibilidad de desempate.

###### Campo 2.(Posesión de bandera)

- 1- Un jugador tome la bandera contraria sin recibir paint-ball.
- 2- Un equipo no tenga ningún jugador activo.
- 3- La duración del juego es de 15min con posibilidad de desempate.

###### Campo 3.(Supervivencia)

- 1- Un equipo no tenga ningún jugador activo.
- 2- La duración del juego es de 15min con posibilidad de desempate.

#### **3.2. Estructura del torneo**

1ª Fase, dieciseisavos de final: Se jugaran tres partidos en tres campos diferentes, clasificándose el que gane dos partidos, cada jugador dispondrá de un cargador con 200 paint-balls para los 3 partidos.

2ª Fase, octavos de final: Se jugaran tres partidos en tres campos diferentes, clasificándose el que gane dos partidos, cada jugador dispondrá de un cargador con 200 paint-balls para los 3 partidos.

3º Fase, cuartos de final: Se jugaran tres partidos en tres campos diferentes, clasificándose el que gane dos partidos, cada jugador dispondrá de un cargador con 200 paint-balls para los 3 partidos.

Semifinal: Se jugaran tres partidos en tres campos diferentes, clasificándose el que gane dos partidos, cada jugador dispondrá de un cargador con 200 paint-balls para los partidos.

Final de consolación: Se jugara a partido único en el escenario 3, (Supervivencia) cada jugador recibirá un cargador con 100 paint-balls.

Final: Se jugara a partido único en el escenario 3, (Supervivencia) cada jugador recibirá un cargador con 100 paint-balls.

### **4. EL JUEGO**

#### **4.1. Campos de Juego**

4.1.1. Los campos de juego miden 60 x 40 metros aproximante.

4.1.2. El campo de juego esta cercado.

4.1.3. Los campos de juego tendrán 2 bases de salida opuestas, dentro del terreno de juego.

4.1.4. Los equipos tendrán permiso para caminar en el campo de juego, antes del inicio de los partidos.

**4.2. Bandera, posesión de bandera y colocación de bandera.** 4.2.1. La posesión de la bandera ocurre la primera vez en un juego en que un jugador toma la posesión de la bandera del equipo contrario, la bandera propia nunca puede ser tocada por el mismo equipo, solo pueden protegerla en el lugar

donde este. 4.2.2. La colocación de bandera ocurre cuando un jugador pone en su base la bandera del equipo contrario, ganando así la partida.

**4.2.3.** Si un jugador es eliminado cuando es portador de la bandera, deberá Dejarla caer en el punto de la eliminación.

**4.3.** Check in del equipo (presentación).

4.3.1. Cada equipo deberá presentarse en la estación de concentración 30 minutos antes de su juego. Si a falta de 5 minutos para comenzar la partida no se presentase un equipo quedaría automáticamente desclasificado.

**4.4.** Inicio del juego.

4.4.1. El primer equipo que se presentara completo en el área de concentración tendrá derecho a elegir el lado del campo. En caso de que hayan llegado al mismo tiempo, el lado será sorteado por un arbitro.

4.4.2. El arbitro iniciará el juego con una cuenta de 10 segundos, seguida de un silbato.

4.4.3. El jugador que dispare antes del inicio del juego será eliminado.

4.4.4. El jugador cuyo cañón de la marcadora y uno de sus pies, no estuvieran tocando la base de salida al inicio del juego, seria penalizado con 3 minutos de baja.

4.4.5. Cada jugador tendrá en su pod 200 paint-balls para cada 3 partidos exceptuando la final y la final de consolación que tendrá 100 paint-balls, en el caso que se quede sin paint-balls los otros miembros de su equipo pueden otorgarles paint-balls propias de su carga inicial, queda claro que no se realizan recargas adicionales en los juegos, las paint-balls son proporcionadas por la organización en cada partido. En el caso que el jugador quede sin paint-balls puede seguir en juego hasta que este sea alcanzado por una paint-ball o termine el tiempo del juego.

**4.5.** Jugadores dados de baja

4.5.1. Un jugador dado de baja debe llevar su marcadora o una mano abierta sobre su cabeza y dirigirse a la zona de seguridad inmediatamente por el camino mas corto o según la indicación del arbitro.

**4.6.** Tiros/Impactos

4.6.1. Un tiro o impacto, es cualquier marca dejada por una paint-ball, impactando o explotando en el jugador o en cualquier parte del equipamiento que este en su posesión, no es baja si el disparó impacto en el arma.

4.6.2. Un impacto obvio es un impacto valido que el jugador que lo recibe debiera haber sentido, visto u oído, o en cualquier parte de su cuerpo. Un jugador con un impacto obvio es dado de baja.

**4.7.** Interrupciones del juego

4.7.1. Un juego podrá ser interrumpido por los árbitros en caso de emergencia, condiciones climáticas peligrosas u otros.

4.7.2. Un juego será interrumpido por los árbitros, al grito de “Alto el juego” o por el mismo dispositivo utilizado para iniciar o finalizar la partida.

4.7.3. Los jugadores deberán colocar el seguro en sus marcadoras cuando el juego sea interrumpido, y no podrán quitarse sus mascarar, a menos que tengan el permiso del arbitro para hacerlo.

4.7.4. Cuando la causa de la interrupción fuera solucionada, el arbitro reiniciara el juego de la misma forma que lo había iniciado originalmente, con la diferencia de que ahora los jugadores estarán en las posiciones previas a la interrupción, y no en la base de salida.

## **5. EQUIPAMIENTOS**

**5.1.** Protecciones Las protecciones obligatorias serán facilitadas por la organización así como; mono protector, protección de pecho y espalda, protección de cuello, guantes y careta protectora.

Las protecciones no obligatorias podrán ser traídas por el jugador así como; pañuelo o gorra (con la visera en la nuca), rodilleras...

## **5.2. Marcadoras**

5.2.1 Semiautomática marca Tippmann FT-12, calibre 0,68, aire comprimido.

5.2.2. Cualquier marcadora que presente un mal funcionamiento dentro del campo de juego, debe ser llevada a inspección del arbitro, para que se tomen las medidas necesarias, con esta actitud el jugador continúa "activo".

## **5.3. Paintballs**

5.3.1. Los jugadores contarán con 200 paint-balls por 3 partidos, excepto en la final y final de consolación que contarían con 100 sin poder realizar recargas.

## **6. CÓDIGO DE CONDUCTA**

**6.1.** Los participantes deben, en todo momento, comportarse como atletas, de forma tal que su conducta no se refleje desfavorablemente en el Campeonato.

**6.2.** Los participantes pondrán el máximo empeño para demostrar profesionalismo e integridad en apoyo al deporte de Paintball.

**6.3.** Les esta prohibido a los jugadores, la ingesta de bebidas alcohólicas y/o el uso de drogas durante el torneo. La no observación de esta regla, resultara en la expulsión inmediata del jugador.

## **7. INSCRIPCIÓN Y PAGO**

**7.1.** La fecha limite para inscribirse es el día 31/07/2019, cada equipo tendrá que aportar los datos de los participantes (nombre completo y DNI) y el nombre de su equipo.

**7.2.** El pago se realizará el viernes 02/08/2019 en horario de 16:00 a 21:00, cada equipo enviará un representante para abonar la tasa de inscripción y recoger los horarios de las partidas.

## **8. PREMIOS**

-Primer premio: 500€

-Segundo premio: 300€

-Tercer premio: 150€