





REGLAS PAINTBALL

7. PAINT CHECKS

Si un jugador cree haber tocado a un contrario en un punto difícil de ver a simple vista, tiene derecho a una verificación por parte arbitral, gritando ("Chequeo"). El árbitro tocará al jugador cuestionado gritando "Neutral", cesando todos los tiros sobre este jugador en tanto dura la verificación. En caso de que no existiera marca, el árbitro concede cuatro segundos para ubicarse adecuadamente antes de gritar "Limpio" y después "Play Balls", momento en que se volverá a jugar normalmente. Las mismas reglas se aplicarán cuando un jugador pida un chequeo sobre sí mismo (grita "Check me"), en una línea de "fair play" imprescindible en todo juego de Paintball. Un chequeo no dura más de 15 segundos, tiempo máximo que el árbitro empleará para emitir su fallo. Atención: "La utilización abusiva del "Chequeo" por parte de un jugador, será sancionable".

8. FIN DEL PARTIDO

El partido se considera terminado a partir del momento en que un jugador de un equipo captura la bandera rival y la lleva a su base SIN SER TOCADO, depende de lo establecido esto puede ser simplemente capturar la bandera. También acabará cuando finalice el tiempo de juego previsto, aunque no se haya producido captura de bandera o en función de la misión establecida.

9. PUNTUACIÓN

Existen muchas posibilidades de contabilizar los puntos en una competición. Los puntos se otorgarán: 50 puntos por la captura completa de la bandera. 25 puntos por la captura de la bandera sin completar el retorno a su base. 20 puntos por un empate. 5 puntos por cada jugador contrario tocado. En todo caso, habría que descontar las penalizaciones en las que hubiesen podido incurrir los jugadores de ambos equipos.