



Regelwerk 2015
Version 3.0

Stand April 2015
Änderungen vorbehalten

Inhalt

1. Struktur

- 1.1. X3 NEWCOMER
- 1.2. X3 NOVICE
- 1.3. X5 AMATEUR
- 1.4. X5 CHALLENGER
- 1.5. X5 PROFESSIONAL
- 1.6. TURNIERMODI
- 1.7. RANKING

2. Spielaufbau

- 2.1. RACE TO 2
- 2.2. RACE TO 4
- 2.3. SPIELVERLÄNGERUNG OVERTIME
- 2.4. SPIELVERLÄNGERUNG 1ON1 SHOOTOUT
- 2.5. AUSZEITEN
- 2.6. SPIELSTART

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, ORGA
- 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 AUSRÜSTUNG
- 5.7. VERBOTENE AUSRÜSTUNG, 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. X3 NEWCOMER

- a) besteht aus bis zu 20 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 3 gegen 3
- c) gespielt wird CENTER FLAG mit race to 1
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events

1.2. X3 NOVICE

- a) besteht aus bis zu 20 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 3 gegen 3
- c) gespielt wird CENTER FLAG mit race to 2
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events

1.3. X5 AMATEUR

- a) besteht aus bis zu 15 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 5 gegen 5
- c) gespielt wird CENTER FLAG mit race to 2
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events

1.4. X5 CHALLENGER

- a) besteht aus bis zu 12 Teams in jeder Region
- b) Gespielt wird 5 gegen 5
- c) gespielt wird CENTER FLAG mit race to 4
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events

1.5. X5 PROFESSIONAL

- a) besteht aus bis zu 12 Teams
- b) Gespielt wird 5 gegen 5
- c) gespielt wird CENTER FLAG mit race to 4
- c) Spieltage im Eventmodus
- d) pro Jahr 4 Events an verschiedenen Standorten

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
 - zwei Gruppen in der Vorrunde, innerhalb der Gruppen einmal Jeder gegen Jeden, Halbfinale der Gruppen Ersten und Zweiten, Finale
 - drei Gruppen in der Vorrunde, innerhalb der Gruppen einmal Jeder gegen Jeden, Halbfinale der Gruppen Ersten und des besten Gruppen Zweiten, Finale
- b) Ein Spiel um Platz 3 ist optional

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. oder durch die insgesamt erzielte Anzahl von Siegpunkten des Tages
- 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, 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 direkten Vergleiche des ganzen Jahres 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

2. Spielaufbau

2.1. RACE TO 2

- a) Jede Begegnung dauert 6 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
 - ein Team 2 Punkte erzielt hat
- 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. RACE TO 4

- a) Jede Begegnung dauert 12 Minuten (reine Spielzeit)
- b) Nach jedem zweiten 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
 - ein Team 4 Punkte erzielt hat
- 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 3 Minuten
- c) Die Overtime endet mit dem ersten erzielten Punkt oder nach Ablauf der Spielzeit

2.4. SPIELVERLÄNGERUNG (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
- 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 die

Begegnung und das 1on1 Shootout endet sofort

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 keinen oder 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 kann jeder Spieler des Teams, der zur Begegnung auf dem Roster steht, am 1on1 Shootout teilnehmen

o) Kein Spieler kann zwei mal am 1on1 Shootout teilnehmen. Es sei denn, alle auf dem Roster 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 vor dem Breakout die Startbase mit dem Markierer berühren

e) Sollte dies nicht der Fall sein besteht die Möglichkeit des "Touchback"

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, 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

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
- die verantwortliche Person des Gegners aufgibt (das Handtuch wirft)
- in einer race to 4 Begegnung 3 Spieler des gegnerischen Teams eine Strafe in der Penaltybox absitzen. Danach werden alle Strafen, die keine Major Penaltys sind, gelöscht
- das gegnerische Team nicht antritt (no Show)
- durch einen automatischen Punkt gemäß 4.7.

b) Aufgeben (das Handtuch werfen) kann nur eine verantwortliche Person des jeweiligen Teams aus der Pitbox

d) Die verantwortliche Person wird vor Spielbeginn bestimmt und mit einer Armbinde markiert

3.2. FLAGGE

a) Jeder Punkt startet mit einer Flagge, die sich zentral auf dem Spielfeld befindet

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

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 ORGA

- a) Der Oberschiedsrichter ist die höchste Autorität auf dem Spielfeld
- b) Jede Entscheidung des Oberschiedsrichters auf dem Spielfeld ist endgültig
- c) Jede Entscheidung eines Schiedsrichters auf dem Spielfeld ist endgültig
- d) Der Koordinator des Standortes übernimmt die Orga und das Scorekeeping der Spieltage und ist damit für deren Ablauf verantwortlich. Ausserdem übernimmt er die Rolle des Regelhabers
- e) Der Koordinator kann Dritte mit der Orga und dem Scorekeeping, sowie mit der Position des Regelhabers beauftragen
- f) Der Regelhaber wird keine Entscheidungen des Oberschiedsrichters revidieren
- g) Der Regelhaber ist die höchste Autorität neben dem Spielfeld und steht dem Oberschiedsrichter bei Regelfragen zur Seite

4.2. TREFFER, ELIMINIERUNGEN, OUTCALLS

- a) Alle Schiedsrichter auf dem Feld können Eliminierungen und Outcalls aussprechen
- b) Jeder Paintball, der einen Spieler oder seine Ausrüstung trifft oder streift und eine Markierung hinterlässt, die darauf hindeutet, dass dies passiert ist, ist ein Treffer
- c) 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 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 der Maske
 - 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
 - einen Verstoß bezüglich der Markierer Regeln, festgestellt zwischen den Punkten
 - das Verlieren einer Laufsocke
 - absichtliches Markieren eines bereits eliminierten Spielers
 - das Übertreten der Spielfeldmarkierung
 - das selbstständige Anzeigen einer Eliminierung
- 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 muss das Spielfeld schnell und 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. 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.

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 dafür verantwortlich sich selbst 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 nicht offensichtlichen Treffers, seine begonnene Bewegung zu Ende führen. Dabei darf er nicht schießen oder aktiv am Spielgeschehen teilnehmen

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 aussprechen

c) Strafen werden verhängt gegen den betroffenen Spieler und/oder gegen des Spielers Team. Eines Spielers Team ist das Team, in dessen Auftrag der Spieler handelt falls er weder als Spieler noch als Helfer auf einem Roster gelistet ist

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 sofort wenn der bestrafte Spieler in der Box ist

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 beendet und durch den Oberschiedsrichter bestätigt wurde

- nach Beendigung des Spiels, wenn das 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) Der betroffene Spieler hat nach dem Signal des Schiedsrichters 3 Sekunden Zeit die Strafbox 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 Punkt absitzen

n) Begeht ein Spieler mehrere Vergehen bzw. ein Vergehen mehrmals, wird er auch mehrmals bestraft

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)
 - das Rufen eines Schiedsrichters zur Überprüfung eines offensichtlichen Treffers
- e) Der Minor Penalty wird durch das Werfen eines gelben Tuches angezeigt
- f) Minor Penalty (Race to 4)

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 (Race to 2)

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 bzw. one for one)

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
 - weiterspielen trotz mehrmaliger Anzeige der Eliminierung durch einen Schiedsrichter
 - exzessives und eine Verletzung in Kauf nehmendes Markieren eines bereits eliminierten Spielers
 - Schießen aus der Penaltybox
 - Schießen eines eliminierten Spielers beim Verlassen des Spielfeldes
 - Schießen, gestikulieren oder reden eines Spielers, der zuvor eine Markierung selbst angezeigt hat (Dead Mans Walk)
 - Blockieren der Laufwege eines Spielers oder Schiedsrichters
 - ein Spieler richtet, nachdem er markiert wurde, seinen Markierer um mehr als 90 Grad nach dem Gegner (Spinning)
 - Wischen oder Verdecken von Treffern oder sich absichtlich der Kontrolle eines Schiedsrichters entziehen
 - Dirty Hang der Flagge an der gegnerischen Base
- d) Der Major Penalty wird durch das Werfen eines roten Tuches angezeigt

- e) Major Penalty (Race to 4)

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 (Race to 2)

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 bzw two for one)

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 Luftquellen oder Markierern

- die Benutzung von Druckluftflaschen ohne CE/PI Prüfzeichen oder überschrittenem Prüfdatum

- aggressives Verhalten oder körperliche Gewalt gegen Spieler, Schiedsrichter, Orga, Offizielle, Personal, Zuschauer oder Besucher

- 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 Sports Promotions GmbH weiter geleitet werden

f) nach Beratung der Geschäftsleitung mit dem Regelinhaber kann die Suspension ggf. weiter verlängert werden

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 bedeuten einen automatischen Punkt für das gegnerische Team

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

g) Race to 4

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. Dies gilt ebenso in den letzten 60 Sekunden der Spielzeit.

h) Race to 2

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 –siehe auch b)-

4.8. SPIELABBRUCH, SPIELUNTERBRECHUNGEN, FREEZE

a) Sollten vor Start des nächsten Punktes 10 oder weniger Sekunden Restspielzeit vorhanden sein, endet das Spiel

b) In besonderen Situation kann der laufende Punkt angehalten werden, zB. bei schweren Verletzungen o.Ä. Wenn es die Situation erlaubt starten die verbleibenden Spieler an ihren zuletzt eingenommen Positionen. 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.

Nach Ermessen des Oberschiedsrichters kann der Punkt auch wiederholt werden.

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. Sie dürfen nur getragen werden, sofern diese nicht vom Original des Herstellers abweichen

5.4. MARKIERER

- a) Spieler dürfen einen einzelnen, .68 Kaliber, pumpbetriebenen oder halbautomatischen Paintball Markierer, der nur einen Lauf und nur einen Abzug besitzt, spielen
- b) Ein Markierer muss allen deutschen Vorschriften und Gesetzen für Farbmarkierungswaffen entsprechen. Jeder Markierer muss mit dem F/Kaliber/Händler Stempel ausgestattet sein

5.5. PAINTBALLS

- a) auf allen Xseries Veranstaltungen darf ausschließlich nur Paint autorisierter Hersteller gespielt werden
- b) Eine Liste der lizenzierten Paintmarken ist auf der Homepage www.xseries-paintball.com einzusehen
- c) Paintballs dürfen keine rote Schale besitzen
- d) Als Füllung von Paintballs ist einzig und allein die Farbe gelb zugelassen. Eine entsprechende RAL Tabelle ist auf der Homepage www.xseries-paintball.com einzusehen
- e) Im Zweifelsfall ist die Orga vor Spielbeginn zu informieren und zu befragen
- f) Verstöße gegen die, unter 5.5. aufgeführten Regeln, haben den sofortigen Abbruch und Verlust des 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, vorgesehen um Pötte zu tragen
- 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, das diese Entscheidungen negativ beeinflussen könnten
- g) Spieler dürfen Gegenstände mitführen, wenn dies aus gesundheitlichen Gründen nötig ist und sofern diese nicht den Spieler Polstern oder Paint absorbieren. Der Spieler muss dies dem Oberschiedsrichter 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 dürfen das Spielfeld nur in den Pausen, nach Bestätigung des Punktes durch den Oberschiedsrichter, betreten (Podrunner)
- e) Während eines Spieles ist keinerlei Kommunikation durch Teammitglieder zum Spielfeld hin erlaubt
- f) Nur autorisiertes Personal und gelistete Spieler haben Zutritt zum Stagingbereich, Spielfeld und zu den Pitboxen
- g) Alle Spieler müssen eine gültige ID Karte besitzen und vorzeigen können
- h) Die Sicherheit im Spielerbereich und den Pitboxen zu stören bzw. negativ zu beeinflussen kann einen Verweis nach sich ziehen

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 erlaubt (ausgenommen X3 Newcomer)
- c) Während eines Spieles ist keinerlei Kommunikation durch gelistete Spieler, eines gerade spielenden Teams, zum Spielfeld hin erlaubt
- d) Personen können gelistete Spieler oder Zuschauer sein, niemals beides gleichzeitig
- e) Zuschauer dürfen die Zuschauerbereiche nicht verlassen um Informationen an die Pitbox weiter zu geben
- f) Die Kommunikation durch Zuschauer zum Spielfeld darf nur verbal und per Handzeichen erfolgen. Stimmverstärker (zB. Flüstertüten oder Megaphone), optische Signale (zB. Schilder oder Regenschirme) sowie technische Hilfsmittel (zB. Lichter und Trillerpfeife) sind verboten
- g) Das Berühren des Sicherheitsnetzes ist verboten
- h) Der Sicherheitsabstand zum Sicherheitsnetz beträgt 1 Meter. Es ist verboten diesen Abstand zum Netz zu unterschreiten

7. Mannschaftsgröße, Roster, Spielerbeschränkungen

7.1. MANNSCHAFTSGRÖSSE, ROSTER

Race to 2

- a) Es dürfen nicht mehr als 20 Personen im System gemeldet werden
- b) Es dürfen nicht mehr als 20 Personen je Spieltag eingesetzt werden
- c) Je Spiel dürfen 10 Personen auf dem Roster eingetragen werden und zum Einsatz kommen
- d) Es darf nicht mehr als 1 Spieler, der nächst höheren Spielklasse, bei Spielstart auf dem Platz stehen (kein Spieler im X3 Format, dieses ist geschützt vor Spielern aus den höheren Spielklassen)

Race to 4

- 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

- a) Spieler werden nach dem zweiten Einsatz in einer nächst höheren Spielklasse automatisch zu einem Spieler der höheren Spielklasse

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 vor Ort zu klären
- c) Sollte dies nicht möglich sein, so bitten wir um ein formelle schriftliche Beschwerde per Email an [info\(at\)xseries-paintball.com](mailto:info@xseries-paintball.com)

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
3 Wiederholungen



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

