

Bases



6° Fecha Liga Recreativa Metropolitana de Paintball

Campo X-Wolf, La Nogalada Parcela 8ª Camino al Principal,

Pirque(Campo Principal)

Frente de Batalla(Campo Auxiliar, desde 15 equipos o +)

Domingo 11 de Septiembre 2016

Inscripciones y Nóminas:

- La inscripción cuesta 40.000 pesos por equipo
- Nómina será máximo 8, y habrán 5 jugadores en cancha (Avezados serán 4 en cancha)
- Plazo máx inscripción, martes 6 de Septiembre 2016 hasta las 18:00 horas.
- Todo Equipo debe inscribirse a través de uno de los campos asociados

Equipamiento:

- Sólo se permitirá el uso de marcadoras mecánicas a no más de 280 pies por segundo
- Si algún jugador no posee material propio la Organización le proporcionará (excluye ropa)
- Se prohíbe el uso de: remotos, gatillo electrónico, hooper electrónico
- Los tiros quedan limitados a no más de 200 por round (capacidad del Hopper)
- Se arrendará traje militar si se requiere (1000 CLP c/u)

Seguridad y Protocolos:

- Todo jugador debe entrar a la cancha con su máscara puesta y mantenerla puesta, sopena castigo de 1 Pto al equipo Esto sin perjuicio de otras sanciones.
- Todo jugador debe salir de la cancha con el condón o símil en el cañón, sopena castigo de 1 Pto al equipo. Esto sin perjuicio de otras sanciones.
- .-El equipo debe estar listo y equipado antes de que termine la partida precedente en curso sopena perder por WO o entrar con menos jugadores. (mínimo 2 jugadores)
- .-Toda Marcadora propia que traigan los jugadores no puede exceder los 280 fps de crono. Estas deberán certificarse toda vez que la Organización lo requiera antes de entrar a la cancha.
- .-Queda estrictamente prohibida la ingesta de bebidas alcohólicas
- .-Está prohibido fumar en el recinto, salvo que el Anfitrión determine un área especial para fumar que esté a distancia prudente de las principales áreas del torneo.

Puntajes:

- .-5 Ptos Partido Ganado
- .-4 Ptos Partido Ganado por WO o Bye
- .-3 Ptos Partido Ganado por DQ, ya que el rival capturó la bandera estando marcado
- .-2 Ptos Partido Empatado
- .-0 Ptos Partido Perdido
- .-Se dará al menos 1 derecho a inscribirse a la final por cada 8 equipos participantes.
- .-Serán máximo 24 cupos

Formato de la Fecha Según Cantidad de Equipos Inscritos:

Equipos Inscritos	Campo Anfitrión Principal				Campo Anfitrión Auxiliar			
	Formato	Equipos	Cantidad Juegos	Total Juegos	Formato	Equipos	Cantidad Juegos	Total Juegos
5	RR Doble Vuelta	5	8	20	-	0	0	0
6	RR Doble Vuelta	6	10	30	-	0	0	0
7	RR + 2 rondas	7	7-8.	27	-	0	0	0
8	Round Robin	8	7	28	-	0	0	0
9	Round Robin	9	8	36	-	0	0	0
10	Round Robin	10	9	45	-	0	0	0
11	Suizo 9 Rondas	11	8-9.	45	-	0	0	0
12	Suizo 8 Rondas	12	8	48	-	0	0	0
13	Suizo 8 Rondas	13	7-8.	48	-	0	0	0
14	Suizo 7 Rondas	14	7	49	-	0	0	0
15	Suizo 7 Rondas	10	7	35	RR Doble Vuelta	5	8	20
16	Suizo 7 Rondas	10	7	35	RR + 3 rondas	6	8	24
17	Suizo 8 Rondas	11	7-8.	40	RR Doble Vuelta	6	10	30
18	Suizo 7 Rondas	12	7	42	RR Doble Vuelta	6	10	30
19	Suizo 7 Rondas	13	6-7.	42	RR Doble Vuelta	6	10	30
20	Suizo 7 Rondas	13	6-7.	42	RR + 2 rondas	7	7-8.	27
21	Suizo 7 Rondas	14	7	49	RR + 2 rondas	7	7-8.	27
22	Suizo 7 Rondas	14	7	49	Round Robin	8	7	28
23	Suizo 7 Rondas	14	7	49	Round Robin	9	8	36
24	Suizo 7 Rondas	14	7	49	Suizo 7 Rondas	10	7	35

Se jugará una **semifinal** en el **Campo Principal** entre el **primer lugar** del **Campo Auxiliar** y el **segundo lugar** del **Campo Principal**. El ganador jugará la **final** con el **primer lugar** del **Campo Principal**, definiendo así los 3 primeros lugares de la fecha.

La tabla final de clasificación desde el **4° lugar** en adelante se definirá por % de rendimiento.

Qué equipos jugarán en cada campo se definirá mediante sorteo simple, sin embargo el **Campo Principal** podrá solicitar localía para equipos institucionales.

Anexos:

- 1.- Sanciones Posibles
- 2.- Reglas a Considerar
- 3.- Recomendaciones
- 4.- Puntaje, Partidas y Posiciones
- 5.- Nóminas
- 6.- Observadores
- 7.- Otros
- 8.- Campos Asociados, Fechas y Contactos
- 9.- Glosario

1.0 Sanciones Posibles:

1.1 Definición

- 1.1.1-*Amonestación*: Llamada de atención verbal a un jugador.
- 1.1.2-*Castigo con 1Pto*: Restar 1 Pto de la tabla general al equipo
- 1.1.3-*Eliminación*: Eliminar al jugador infractor
- 1.1.4-*Penalidad Menor o 1x1*: Eliminar a un jugador activo además del infractor
- 1.1.5-*Penalidad Mayor o 2x1*: Eliminar a 2 jugadores activos además del infractor

1.2 Cuándo Aplica cada Sanción

- 1.2.1-*Amonestación*:
 - Desacatar al árbitro
 - Lenguaje excesivo
 - No salir rápido o por la vía más directa al ser eliminado
 - Intento de Coaching

- 1.2.2-*Castigo 1Pto*:
 - Amonestación reiterada fuera de la cancha
 - Entrar sin máscara a la cancha
 - Salir sin condón de la cancha
 - Reclamos no hechos por vía capitán

- 1.2.3-*Eliminación*:
 - Amonestación reiterada dentro de la cancha
 - Recibir un impacto válido
 - Entrar con la marcadora cronada a más de 280fps
 - Sacarse la máscara, incluye el caso que sea casualidad
 - Disparar más de lo necesario a un rival para eliminarlo
 - Disparar entre los hoyitos de los parapetos
 - Mover Parapetos(excluye situaciones casuales)
 - Recibir coaching desde fuera de la cancha
 - No estar tocando el Banner con el cañón en la partida
 - Colocar el condón es señal de ser un jugador inactivo

1.2.4-*Penalidad Menor*:

- Continuar jugando (disparar, moverse o coachear) con un impacto válido u otra causal de Eliminación.
- Alejarse de un árbitro que se acerca con clara intención de realizar una revisión de marca.

1.2.5-Penalidad Mayor:

- Continuar jugando con un impacto válido u otra causal de Eliminación y además impactar a un jugador rival.
- Limpiarse un impacto legal
- Actitud Antideportiva

1.3 Otros acerca de Sanciones

1.3.1-Para la Penalidad Menor el Árbitro arrojará al cielo una bandera Amarilla y para la Penalidad Mayor arrojará una Roja. (O en su defecto hará señales y viva voz)

1.3.2-Para castigo de 1Pto, este se deducirá de la partida en curso idealmente. De no ser posible, se deducirá de una de las partidas más cercanas.

1.3.3-Para los últimos 60 segundos de una partida, las sanciones pueden o no subir un grado a criterio del árbitro que sancione.

1.3.4-Si en algún momento los jugadores activos de un equipo no alcanzan a cubrir el precio de una penalidad, lo que falte de ejecutar de la sanción se extiende para la partida posterior.

1.3.5-Todas las sanciones anteriores no va en perjuicio de otras sanciones que pudiere ameritar el caso

2.0. Reglas a considerar

2.1 Dentro del juego o en relación a èl

2.1.1 **Distancia Mínima** no existe distancia mínima para disparar una paintball a un rival. Es decir para marcar a un rival, siempre hay que dispararle, no existe la jugada "hacer rendir al rival", sin embargo cualquier jugador puede darse a la baja en cualquier momento expresándolo verbalmente y levantando una mano, sin necesitar un motivo para ello

2.1.2. **Coaching** se prohíbe todo tipo de coaching desde dentro o fuera de la cancha, la única excepción es la información proporcionada de un jugador activo a otro jugador activo

2.1.3 **Reclamación** toda reclamación debe ser hecha únicamente por el capitán del equipo, no antes de terminar la partida en curso y no después de empezada la siguiente. Cada equipo tendrá derecho a una apelación por toda la fecha, la cuál deberá ser resuelta por el Árbitro Principal antes de comenzar la partida siguiente.

2.2 Otras reglas

2.2.1 **Pintura Semi-Cerrada** sólo se admitirá el uso de paintball compradas al concesionario el día del evento, o bien paintballs que correspondan a la misma marca del concesionario. (Frente de Batalla)

3.0 Recomendaciones

- 3.1 Se recomienda al equipo usar vestimenta distintiva que los identifique. Deberán usar petos si así fuere necesario para hacer distinción dentro de la cancha.
- 3.2 Se puede usar hasta un máximo de 2 capas de ropa, y se prohíbe el uso de ropa excesivamente acolchada como parcas por ejemplo. También queda prohibida la vestimenta que contenga como colores predominantes el amarillo, naranja o la combinación de ambos. Se podrá objetar toda vestimenta que se considere que atenta contra la igualdad de condiciones.
- 3.3 Se recomienda llegar al menos media hora antes del inicio de las partidas para instalarse, equiparse y asistir a la reunión de capitanes. Todo lo dicho en la reunión de capitanes se considerará cláusulas adjuntas a las presentes bases
- 3.4 Cada equipo es responsable de limpiar todas sus marcas de pintura entre partidas. Nunca se aceptará como argumento válido el que la mancha es de una partida pasada y se aplicarán las sanciones que correspondan.
- 3.5 Cada equipo es responsable tanto de llenar los hoppers con paintball antes de entrar a jugar, como también de vaciarlos al final de cada partida. El no hacer esto apenas se sale del campo de juego se considerará una donación de pintura para el equipo entrante

4.0 Puntajes, Partidas y Posiciones

- 4.1.-Cualquier caso no contemplado para efectos de puntaje, los árbitros podrán decidir en forma arbitraria, pero nunca excediendo los 5 Ptos totales a repartir por una sola partida
- 4.2.-Si hubiera que detener una partida por motivos de seguridad que se puedan atribuir a algún jugador en particular, el equipo perderá esa partida
- 4.3.-Desempate
 - 4.3.1-**Sistema Suizo**: Se decidirá por Sistema **Bucholz** (suma del puntaje de todos los oponentes)
 - 4.3.2-**Round Robin**: Se decidirá por **encuentro personal**
 - 4.3.3-**Llaves**: Se decidirá por **Berger** luego **Azar**
- 4.4.-Las partidas tendrán una duración máxima de 5 minutos.

5.0 Nóminas

- 5.1.-Las nóminas de equipos pueden variar para fechas posteriores sin restricciones. Sin embargo para la Final se evaluará que la nómina presentada siga siendo representativa del equipo originalmente clasificado.
- 5.2.-Se aceptará sólo un cambio de última hora el mismo día del evento antes de comenzar las partidas
- 5.3.-Los equipos avezados sólo pueden entrar al campo de juego con 4 jugadores activos, esto a modo de hándicap.

5.4.-**Equipo Avezado** se considerará equipo avezado, aquel que tenga en cancha a por lo menos 2 jugadores con experiencia RPL, CPL u otras ligas, como también jugadores que estén muy por encima de la media o bien jueguen regularmente en el último tiempo. Es responsabilidad de cada **Garante** acusar si los equipos que presentan corresponden a esta denominación. La **Organización** podrá objetar.

6.0 Observadores:

6.1. Todo observador debe estar a mínimo 30 centímetros de la malla perimetral. Si no hubiere malla o esta estuviera dañada en la zona del observador, este debe usar máscara, la cual es su propia responsabilidad conseguir y portar.

6.2 **Prohibición de Coaching** Se prohíbe expresamente a todo observador dar información a los jugadores activos mediante gritos, señal o cualquier otra forma de comunicación. Esto podría ocasionar sanciones para el equipo como también expulsión del recinto del observador.

6.3 Se aceptarán espectadores, quienes pueden asistir en forma gratuita, sin embargo estos siempre tendrán que acatar las disposiciones del presente reglamento, el reglamento interno del campo, como también a la autoridad presente durante la jornada.

6.4 El Anfitrión y Organización se reservan el derecho de admisión

7.0 Otros

7.1.-Sólo deberán entrar a cancha los jugadores que les toque jugar, salvo expresa autorización de la autoridad. Le excepción es cuando un capitán entre a la cancha para usar su única oportunidad de apelar un fallo.

7.2.-Si un jugador recibe un impacto y no sabe si este reventó y no puede verificarlo por sí mismo, puede tomar cobertura en el parapeto más cercano y debe pedir a un árbitro o compañero de equipo que lo revise. En el intertanto no puede disparar. Si disparase, se arriesga a una penalidad en caso que la bola haya quebrado. Esta acción debe ser lo más rápido posible y no lo excluye de poder recibir algún otro tiro que cause su eliminación en ese intertanto mientras es revisado.

7.3.-Aun cuando todos los jugadores de un equipo hayan sido eliminados, los árbitros podrán seguir sancionando a los jugadores del equipo activo que estén marcados con penalidad menor, o mayor si correspondiera. Si producto de la eliminación, este equipo quedara sin jugadores para capturar la bandera, este equipo perderá y el otro equipo obtendrá 3Ptos.

7.4.-Está estrictamente prohibido que los jugadores limpien su mancha dentro del campo de juego, esta acción sólo deberá hacerse al salir del campo

7.5.-Por último, todo lo que no contemplen las bases queda al sentido común y conciencia de los competidores y espectadores, entendiéndose que los árbitros serán la autoridad máxima y su decisión será la final en todo asunto relacionado con juego y

puntajes, mientras que el organizador general será la autoridad máxima para todo los demás asuntos que pudieren producirse.

8.0 Campos Asociados, Fechas y contactos

- 1°Fecha 20 de Marzo, Pirque
Frente de Batalla +56998792533 importadorapp@gmail.com
- 2°Fecha 24 de Abril, Rinconada de Maipú
No Mercy +56998649649 asc1970@hotmail.com
- 3°Fecha 29 de Mayo, Las Vizcachas, Puente Alto
Zona 0 +56986699630 fmora@zona0.cl
- 4°Fecha 3 de Julio, Calera de Tango
War Like Pb +56995679752 contacto@warlikepaintball.cl
- 5°Fecha 7 de Agosto, Padre Hurtado
Pro Paintball +56961555553 actividades.propaintball@gmail.com
- 6°Fecha 11 de Septiembre, Pirque
X Wolf +56982884577 contacto@xwolfpaintball.cl
- 7°Fecha 15 ó 16 de Octubre, Lampa
2R Lampa +56978525175 educ.f.rlagos@gmail.com
- 8°Fecha 19 ó 20 de Noviembre, Catemito, San Bernardo
Planet Pb +56977485823 fe.irrazabal@gmail.com
- Gran Final 17 ó 18 de Diciembre, Pirque
Frente de Batalla

9.0 Glosario y Definiciones:

Banner: Parapeto ubicado en la posición inicial de los equipos. No puede utilizarse como cobertura.

Pintura SemiCerrada: Significa que la pintura a utilizar está limitada a cierta marca que esponsorrea el evento

Impacto Legal: Paintball disparada por un jugador activo que impacta en el cuerpo del jugador o cualquier otro objeto que este porte, y además quiebra dejando una mancha. No es impacto legal una paintball que quiebra en un parapeto y salpica la pintura al jugador.

Jugador marcado: Jugador que ha recibido un impacto legal o cualquier otra causa de eliminación

Sistema Suizo: Sistema utilizado en ajedrez para fabricar torneos mediante el sorteo ronda a ronda de los rivales en función de ciertos criterios. Todos los equipos jugarán igual cantidad de rondas.

Coaching: Se refiere a la acción de brindar información acerca de los movimientos del rival, mediante cualquier sistema de comunicación