



REGLAMENTO AXL

3V3 / 5V5

2026

CONTENIDO

1. REGLAMENTACIONES

1.1 Información

1.2 Tamaño del campo y requisitos

2. MODO DE DISPARO

2.1 Requisitos e infracciones del modo de disparo

3. LOS ÁRBITROS

3.1 Equipo de arbitraje

3.2 Arbitraje

3.3 Señales manuales y banderas de los árbitros

4. EQUIPOS

4.1 Miembros del equipo

4.2 Rosters

4.3 Límites de roster – 3v3

4.4 Límites de roster – 5v5

4.5 Determinación del puntaje de clasificación

4.6 Determinación de la categoría del jugador

4.7 Límites de clasificación – 3v3

4.8 Límites de clasificación – 5v5

5. ESTRUCTURA DEL TORNEO

5.1 Ordenamiento de preliminares

5.2 Avance desde preliminares

5.3 Estructura general de playoffs

6. EQUIPAMIENTO

6.1 Requisitos generales

6.2 Máscara

6.3 Cubre caño (Barrel Sock)

6.4 Vestimenta

6.5 Protecciones

6.6 Paintballs

6.7 Otro equipamiento

6.8 Equipamiento prohibido

7. MARCADORAS DE PAINTBALL

7.1 Sistema de aire

7.2 Marcadora

7.4 Caño

7.5 Loader

8. ESTRUCTURA DEL PARTIDO

8.1 Tiempo de juego

8.2 Sistema Split Deck

8.3 Planillas de puntuación

9. EL JUEGO

9.1 Área de staging

9.2 Inspección previa de marcadoras

9.3 Inicio del partido

9.4 Procedimiento de inicio

9.5 Cronografiado en el campo

9.6 Paint checks

9.7 Interrupción del juego

9.8 Buzzer

9.9 Overtime

9.10 Fin del juego

10. HITS Y ELIMINACIONES

10.1 Definición de hit

10.2 Jugadores y hits

10.3 Eliminaciones

11. PUNTUACIÓN

11.1 Puntos

11.2 Abandonos (Forfeits)

11.3 Puntaje de ronda

11.4 Desempates

11.5 Clasificación del torneo

12. PENALIZACIONES

12.1 Aplicación de penalizaciones

12.2 Regla de jugadores insuficientes

12.3 Colusión

13. SUSPENSIONES, EXPULSIONES, DESCALIFICACIONES Y MULTAS

13.1 Aplicación por conducta antideportiva grave

13.2 Apelaciones

13.3 Conflictos en el reglamento

14. MISCELÁNEOS

14.1 Mantenimiento y limpieza

14.2 Circunstancias imprevistas

1. REGLAMENTACIONES

1.1 INFORMACIÓN

1.1.1. Es responsabilidad de los jugadores y del staff de todos los equipos participantes conocer y comprender las reglas que rigen los eventos AXL.

1.1.2. Si el significado de alguna parte de este reglamento no es claro, la interpretación más simple y la más coherente con el conjunto de las reglas será la correcta.

Las omisiones no constituyen vacíos legales.

Cuando se brindan ejemplos, estos no representan todas las posibilidades, sino que son solo ejemplos representativos.

1.2 TAMAÑO DEL CAMPO Y REQUISITOS

1.2.1. El tamaño estándar del campo AXL es de **45 x 36 metros**, con una grilla de **3 x 3 metros** (ver Apéndice A).

1.2.2. La base de salida debe medir **2 x 1,2 metros** y estar ubicada en el centro del límite posterior del campo.

1.2.3. El límite del campo de juego debe estar claramente marcado y ubicado a un mínimo de **1,5 metros** de la red de contención.

1.2.4. Los obstáculos deben colocarse a un mínimo de **1,5 metros** del límite del campo.

La disposición de los obstáculos debe respetar el layout oficial del evento.

1.2.5. Para cumplir con el formato AXL, el campo debe contar con:

- buzzers en las bases
- señales sonoras fuertes y claramente audibles

1.2.5.1. El tiempo oficial de juego y el marcador son responsabilidad del **scorekeeper**.

1.2.5.2. Los tableros de puntuación del campo y del pit están destinados a mejorar la experiencia de jugadores y espectadores.

En caso de falla de estos tableros, **el tiempo y puntaje del scorekeeper serán los oficiales.**

1.2.6. Ningún jugador o miembro del equipo puede modificar el campo de juego en ningún momento.

- Modificar el campo intencionalmente durante un partido resultará en la **eliminación inmediata** del jugador.
- Modificar el campo antes o durante el torneo implicará la **suspensión del jugador por el resto del torneo.**

2. MODO DE DISPARO

2.1 REQUISITOS E INFRACCIONES DEL MODO DE DISPARO

2.1.1. Las marcadoras pueden entrar en **ramping** en el **cuarto disparo**, luego de **tres disparos en semi-automático**, siempre que el tiempo entre cada disparo no supere los **200 milisegundos** (equivalente a 5 disparos por segundo).

2.1.1.1. La marcadora puede mantenerse en ramping mientras el tiempo entre dos disparos consecutivos no supere los **200 milisegundos**.

2.1.2. Si en algún momento el gatillo no es accionado dentro de los 200 ms del disparo anterior, los **siguientes tres disparos como mínimo** deberán ser en modo **semi-automático**.

2.1.3. La marcadora no debe disparar más de **una bola cada 95 milisegundos**, lo que equivale a **10,5 bolas por segundo (bps)**.

2.1.4. Un jugador cuya marcadora dispare **dos tiros entre 10,6 y 10,8 bps** recibirá una **penalización mayor**.

2.1.5. Un jugador cuya marcadora dispare **dos tiros entre 10,9 y 12,4 bps** provocará que el **partido se otorgue automáticamente al equipo rival**.

2.1.6. Un jugador cuya marcadora dispare **dos tiros por encima de 12,5 bps**:

- hará que el partido se otorgue automáticamente al equipo rival
- será **suspendido por el resto del torneo**

2.1.7. Cualquier marcadora ilegal (modo o configuración ilegal) **no está permitida** en el campo de juego.

- Portar una marcadora ilegal implica **penalización mayor**.
- Si el jugador ingresa al campo con una marcadora ilegal luego de haber sido advertido por un árbitro, recibirá una **penalización mayor grave (gross major)**.

3. LOS ÁRBITROS

3.1 EQUIPO DE ARBITRAJE

3.1.1. El equipo de árbitros recomendado está compuesto por:

- (a) Árbitro Principal
- (b) Árbitros de Campo
- (c) Anotador (Scorekeeper)

3.1.2. Se recomienda que cada campo cuente como mínimo con:

- (a) **3 Árbitros de Campo + 1 Árbitro Principal** para formato **3v3**
- (b) **7 Árbitros de Campo + 1 Árbitro Principal** para formato **5v5**

3.1.3. Todos los Árbitros de Campo y Árbitros Principales están bajo la autoridad directa del **Árbitro General** del evento.

3.2 ARBITRAJE

3.2.1. El Árbitro Principal de cada campo es la máxima autoridad dentro de ese campo.

3.2.2. El Árbitro General es la máxima autoridad del evento en todo lo relacionado con el desarrollo del juego y disputas dentro del campo.

3.2.3. Cualquier decisión del Árbitro General es **definitiva e inapelable**.

3.3 SEÑALES MANUALES Y BANDERAS DE LOS ÁRBITROS

3.3.1. Eliminado

El árbitro señalará la eliminación de un jugador colocando una mano sobre su cabeza y apuntando con la otra mano extendida hacia el jugador eliminado.

El árbitro **no puede reincorporar** a un jugador una vez señalada la eliminación.

Al mismo tiempo, el árbitro gritará fuerte y claramente: **“HIT”**.

3.3.2. Limpio (Clean)

El árbitro indicará que un jugador está limpio y no ha sido eliminado cruzando ambos brazos, señalando que el jugador está **“Safe”**.

3.3.3. Señales de penalización

3.3.3.1. Los árbitros pueden señalar penalizaciones lanzando:

- bandera **amarilla** (penalización menor)
- bandera **roja** (penalización mayor o mayor grave)

3.3.3.2. El tipo de señal de penalización debe mantenerse consistente entre todos los árbitros durante un partido.

3.3.4. Penalización menor (uno por uno)

3.3.4.1.

El árbitro primero señalará la eliminación del jugador que cometió la infracción.

Luego lanzará una bandera amarilla al aire.

El árbitro mantendrá un brazo levantado hasta que la penalización sea aplicada y gritará **“PENALTY”** a cada jugador eliminado por dicha sanción.

3.3.5. Penalización mayor (dos por uno) o mayor grave (tres por uno)

3.3.5.1.

El árbitro primero señalará la eliminación del jugador infractor. Luego lanzará una bandera roja al aire y anunciará verbalmente la penalización.

Mantendrá ambos brazos levantados y los bajará a medida que se apliquen las eliminaciones correspondientes.

Gritará **“PENALTY”** a cada jugador eliminado.

3.3.6. 60 segundos restantes de juego

Todos los árbitros levantarán las manos y golpearán repetidamente un puño contra la palma de la otra mano.

3.3.7. 10 segundos antes del inicio del partido

Todos los árbitros levantarán ambas manos abiertas apuntando hacia el campo.

El Árbitro Principal podrá anunciar **“10 segundos”**.

Las manos deben bajarse inmediatamente después de la señal sonora.

3.3.8. Tiempo

Uno o más árbitros levantarán los brazos colocando una mano sobre la muñeca de la otra.

4. EQUIPOS

4.1 MIEMBROS DEL EQUIPO

4.1.1. Representante del equipo, Entrenador, Capitán

(a) El Representante del equipo es responsable de la organización, supervisión y disciplina de los miembros del equipo.

(b) Es la **única persona autorizada** para discutir cuestiones con el Árbitro Principal o con los organizadores del torneo.

(c) Debe estar presente en las reuniones de capitanes o técnicas, si se

realizan.

(d) Una misma persona puede cumplir las funciones de Representante y Entrenador.

4.1.2. Jugadores

(a) Solo los jugadores que cumplan con el reglamento del torneo pueden participar.

(b) Los jugadores deben respetar todas las reglas del torneo AXL.

(c) Los jugadores no pueden interferir con el trabajo de los árbitros.

(d) Cualquier jugador suplente incluido en el roster puede reemplazar a un jugador titular o suspendido en cualquier momento del torneo.

4.1.3. Equipo de apoyo (Pit Crew)

(a) El pit crew forma parte del equipo y asiste a los jugadores entre partidos.

(b) Los miembros del pit crew no pueden jugar a menos que estén registrados como jugadores.

(c) El pit crew solo puede ingresar al campo con autorización de los árbitros.

4.2 ROSTERS

4.2.1. Todos los jugadores que participen del evento deben figurar en el roster del equipo.

4.2.2. Solo las personas registradas como jugadores en el roster pueden jugar en eventos AXL.

4.2.3. Todos los equipos deben presentar rosters completos al momento de la inscripción.

Un jugador no puede ser removido del roster una vez iniciado el torneo.

Los rosters solo serán aceptados una vez abonadas todas las tarifas

correspondientes.

4.3 LÍMITES DE ROSTER – 3v3

4.3.1. Máximo **6 personas** en el roster.

4.3.2. Máximo **6 jugadores**.

4.3.3. Máximo **2 miembros de staff**.

4.4 LÍMITES DE ROSTER – 5v5

4.4.1. Máximo **10 personas** en el roster.

4.4.2. Máximo **10 jugadores**.

4.4.3. Máximo **5 miembros de staff**.

4.5 DETERMINACIÓN DEL PUNTAJE DE CLASIFICACIÓN

4.5.1. Los jugadores serán asignados a una categoría según un **puntaje de clasificación**, calculado en base a su historial de participación y rendimiento en torneos anteriores.

4.5.2. Cada jugador obtiene un puntaje de evento por cada roster en el que figure como jugador.

4.5.3. El puntaje del evento se determina mediante la fórmula establecida por AXL.

4.5.4. Si no hay datos disponibles, el evento será puntuado con **55 puntos**.

4.5.5. Si existen datos de la ronda en la que el equipo fue eliminado, el puntaje se asignará según la posición final obtenida en el evento.

- Si solo hay datos de preliminares y el equipo fue eliminado en preliminares, se utilizará la posición final en esa instancia.

4.5.6. Si no hay datos de la ronda de eliminación, el equipo recibirá el **promedio de los puntajes** de todos los equipos eliminados en esa ronda.

4.5.7. Ajustes por edad del jugador (41 años o más)

Los puntajes con al menos 3 temporadas de antigüedad se reducen según edad:

- 41 años → 95 %
 - 42 años → 90 %
 - 43 años → 85 %
 - 44 años → 80 %
 - 45 años → 75 %
 - 46 años → 70 %
 - 47 años → 65 %
 - 48 años → 60 %
 - 49 años → 55 %
 - 50 años o más → 50 %
 - 65 años o más → no podrá clasificarse por encima de División 5
-

4.5.8. Ajustes por antigüedad del puntaje

- 2 temporadas → 90 %
 - 3 temporadas → 70 %
 - 4 temporadas → 50 %
 - 5 temporadas → 35 %
 - 6 temporadas → 25 %
 - 7 temporadas → 21 %
 - 8 o más → 17 %
 - Puntajes Pro o Semi-Pro con 10+ temporadas → 12 %
-

4.6 DETERMINACIÓN DE LA CATEGORÍA DEL JUGADOR

4.6.1. La categoría del jugador se determina por su puntaje de clasificación.

4.6.2. El puntaje de clasificación es la suma de los **segundos, terceros y cuartos puntajes más altos** del jugador.

4.6.3. Si el jugador tiene un solo puntaje, su clasificación será el **50 %** de dicho valor.

4.6.4. Si tiene dos o tres puntajes, se descarta el puntaje más alto de División 3 o inferior y se suman los restantes.

4.7 LÍMITES DE CLASIFICACIÓN – 3v3

- Open: División 4 o menor
- Novato: Sin clasificación fuera de la temporada en curso

4.8 LÍMITES DE CLASIFICACIÓN – 5v5

- Open: cualquier categoría

5. ESTRUCTURA DEL TORNEO

5.1 ORDENAMIENTO DE PRELIMINARES

5.1.1. Los equipos serán ordenados según su ranking en la división correspondiente.

5.2 AVANCE DESDE PRELIMINARES

5.2.1. Avanzará la misma cantidad de equipos por bracket.

5.2.2. Si no es divisible, avanzarán equipos comodín (wildcards).

5.2.3. Primero se seleccionan por bracket, luego los comodines por puntaje general.

5.3 ESTRUCTURA GENERAL DE PLAYOFFS

- 2 equipos → sin playoffs
 - 3 equipos → final directa
 - 6 o menos → 1º a final, 2º-3º a semi
 - 7 a 10 → semifinales
 - Más de 10 → eliminación directa según tabla oficial
-

6. EQUIPAMIENTO

6.1 REQUISITOS GENERALES

6.1.1. AXL está autorizada a publicar listas específicas de equipamiento permitido o prohibido en sus torneos.

Se recomienda enfáticamente a los jugadores utilizar equipamiento aprobado para evitar sanciones o suspensiones.

6.1.2. Dos jugadores vivos pueden intercambiar equipamiento durante el juego.

6.2 MÁSCARA

6.2.1. Las máscaras utilizadas por jugadores y cualquier otra persona deben:

- estar diseñadas específicamente para paintball
- encontrarse en buen estado
- tener lentes sin daños

Deben cumplir o superar los estándares **EC y ASTM**.

Los fabricantes deben presentar pruebas de laboratorio independientes al menos **10 días antes** del torneo.

6.2.2. Las máscaras deben usarse **en todo momento** en áreas donde se permita disparar marcadoras, incluyendo:

- Campos de juego
- Zonas de cronógrafo
- Zonas de tiro

6.2.3. Violaciones a esta regla:

- Primera infracción → advertencia oficial al capitán
- Segunda infracción → exclusión del torneo
- Si no se puede asociar a un equipo → expulsión del predio

6.2.4. Toda persona dentro del campo debe usar **protección facial completa**, sin modificaciones.

No está permitido levantar, girar o alterar la protección facial u orejeras.

6.2.5. Se permiten ventiladores de máscara y elementos decorativos **no acolchados ni absorbentes**.

6.3 CUBRE CAÑO (BARREL SOCK)

6.3.1. Todas las marcadoras con sistema de aire conectado deben tener el cubre caño colocado correctamente **en todo momento**, dentro y alrededor del predio del torneo, incluyendo:

- estacionamientos
- hoteles oficiales

Quitar el caño, introducir un squeegee o usar un tapón **no reemplaza** al cubre caño.

6.3.2. Excepciones:

- (a) Chequeo de velocidad en cronógrafo

- (b) Disparos de prueba en zonas habilitadas
- (c) En el campo antes del inicio del partido
- (d) Limpieza de marcadoras

6.3.3. Sanciones:

- Primera infracción → advertencia al capitán
- Segunda infracción → exclusión del torneo
- Sin equipo asociado → expulsión del predio

6.4 VESTIMENTA

6.4.1. Cada jugador puede usar **máximo dos capas de ropa**, salvo que la temperatura oficial sea inferior a **10 °C**, donde se permiten **tres capas**.

Cada capa equivale a una remera de algodón estándar (~150 g/m²).

Capas permitidas:

- ropa interior
- remera manga corta o larga (una o dos según temperatura)

6.4.2. La capa exterior debe ser:

- pantalón largo
- jersey de manga larga

6.4.3. El color **amarillo está prohibido**, excepto si:

- no supera **0,25 cm** de distancia de otro color
- no excede el **10 %** de un área de 5x5 cm

La ropa blanca debe estar razonablemente limpia.

Un árbitro puede exigir cambio si está excesivamente manchada.

6.4.4. La ropa:

- no puede estar rota
- debe calzar correctamente

- no puede ser oversized

Está prohibido usar materiales:

- altamente absorbentes (felpa, fleece)
- acolchados excesivos
- demasiado resbalosos (nylon, goma)

6.4.5. El acolchado cosido (“quilting”) cuenta como **dos capas** en la zona donde esté presente.

6.4.6. Está prohibido el uso de calzado con:

- tapones metálicos
- tapones cerámicos
- clavos o puntas

6.4.7. Jerseys y camisetas deben ir **completamente dentro del pantalón o arnés**.

6.4.8. Se permite **un solo par de guantes acolchados**.

6.4.9. Se permite usar hasta **dos elementos en la cabeza**.

- No pueden extenderse más de **2 cm por debajo de los hombros**
- Vinchas permitidas hasta **5 cm de ancho y 1 cm de espesor**

6.4.10. Si un jugador es detectado usando ropa ilegal durante el juego, será **eliminado**.

6.4.11. No se permiten **stickers** en la vestimenta.

6.4.12. Chalecos y bolsillos no pueden estar diseñados como acolchado.

6.5 PROTECCIONES

6.5.1. Las protecciones no pueden modificarse respecto al diseño original del fabricante.

6.5.2. Se permite **una capa** de protección de antebrazo y codo.

6.5.3. Se permite **una capa** de protección de rodilla y canilla.

6.5.4. Se permite protección de pecho específica para paintball:

- máximo **2 cm** de espesor
- cuenta como **una capa de ropa**

6.5.5. Se permiten pantalones de slide sin modificaciones.

6.5.6. Se permite protección inguinal.

6.5.7. Se recomienda protección de cuello de neoprene ajustado:

- máximo **2 cm** de espesor
- bufandas están prohibidas

6.5.8. Se recomienda protección de cabeza:

- máximo **1 cm** de espesor

6.6 PAINTBALLS

6.6.1. Los jugadores pueden transportar **la cantidad de paintballs especificada en cada evento.**

6.6.2. Las paintballs deben cumplir normas ASTM y criterios ambientales de AXL.

6.6.3. Deben ser **totalmente solubles en agua.**

6.7 OTRO EQUIPAMIENTO

6.7.1. Se permiten pods y squeegees sin acolchado ni absorción.

6.7.2. Se permite **un solo arnés** para pods.

6.7.3. Se permite **un solo dispositivo de control de tiempo.**

6.7.4. Elementos médicos están permitidos si no están acolchados ni absorbentes.

El jugador debe notificar previamente a los árbitros.

6.8 EQUIPAMIENTO PROHIBIDO

6.8.1. Equipamiento prohibido incluye:

- Color amarillo (o similares Pantone 101–109, 116, etc.)
- Dispositivos de comunicación o escucha
- Dispositivos incendiarios o de humo
- Paintballs tóxicas, no biodegradables o alteradas
- Botellas de aire vencidas o sin certificación

6.8.2. Jugadores con equipamiento prohibido no podrán ingresar al campo.

Si se detecta durante el juego → **eliminación**.

6.8.3. Está prohibido cualquier equipamiento con contenido ofensivo o discriminatorio.

6.8.4. Todo equipamiento no expresamente permitido está prohibido salvo autorización del Árbitro General.

7. MARCADORAS DE PAINTBALL

7.1 SISTEMA DE AIRE

7.1.1. Solo se permite el uso de **aire comprimido o CO₂** como gas propulsor.

Las estaciones de carga deben cumplir con los requisitos de seguridad correspondientes.

La presión máxima permitida es de **4500 psi**, o el límite legal local si fuera menor.

Las fechas de certificación deben estar vigentes durante todo el evento.

7.1.2. Las botellas deben estar fabricadas conforme a estándares internacionales de seguridad.

El uso de botellas con certificación vencida está prohibido y resultará en **suspensión del jugador** del evento.

7.1.3. Las botellas de alta presión pueden estar cubiertas con neoprene por razones de seguridad.

7.1.4. Un jugador solo puede ingresar al campo con **una botella**, la cual debe estar conectada a la marcadora.

7.1.5. Está estrictamente prohibido arrojar la botella al suelo, especialmente si está conectada a la marcadora.

La violación de esta norma implicará la **suspensión del jugador** del evento.

7.2 MARCADORA

7.2.1. Los jugadores pueden usar **una sola marcadora** calibre **.68**, compuesta por:

- un solo caño
- un solo sistema de disparo

Los disparadores de doble acción están prohibidos.

7.2.2. El disparador se define como el elemento móvil que entra en contacto con el dedo.

Cada ciclo de disparo requiere:

- presionar el disparador
- soltar el disparador

7.2.3. La marcadora debe tener **guardamonte**, sin modificaciones respecto al diseño original del fabricante.

7.2.4. Las marcadoras electrónicas deben estar bloqueadas en **modo torneo**.

El jugador no debe poder ajustar:

- dwell
- debounce
- modo de disparo

durante el juego.

Cualquier marcadora capaz de disparar en modos ilegales debe requerir **herramientas externas o desarme significativo** para cambiar de modo.

7.2.5. Las marcadoras con reguladores externos de velocidad deben estar modificadas de forma tal que **no puedan ajustarse sin herramientas**.

7.2.6. No se permite cubrir la marcadora, loader o caño con tela, neoprene u otros materiales.

7.2.7. Se permite **un sticker por lado** de la marcadora, de hasta **5 x 10 cm**. Los stickers **no pueden contener color amarillo**.

7.4 CAÑO (BARREL)

7.4.1. Los caños pueden tener:

- porting
- ranuras
- rifling
- inserts

No pueden tener supresores de sonido.

7.4.2. Solo se permite **un caño por jugador** en el campo.

7.4.3. Está prohibido cualquier sistema que modifique la trayectoria de la paintball.

7.4.4. Los caños no pueden estar cubiertos ni tener stickers.

7.5 LOADER (HOPPER)

7.5.1. Los loaders no pueden ser transparentes.

7.5.2. Se recomienda loader de color sólido, aunque no es obligatorio.
El Árbitro Principal puede prohibir un loader si considera que dificulta el arbitraje.

7.5.3. Los loaders no pueden estar cubiertos con ningún material.

7.5.4. Se permite **un sticker por lado**, de hasta **5 x 10 cm**, sin color amarillo.

7.5.5. Se permiten tapas transparentes.

7.5.6. Solo se permite **un loader por jugador**.

7.5.7. El Árbitro Principal puede exigir la remoción de cualquier sticker que se asemeje a un impacto.

8. ESTRUCTURA DEL PARTIDO

8.1 TIEMPO DE JUEGO

Cada partido se juega con **tiempo limitado**, según el formato:

- **3v3** → 5 minutos
- **5v5** → 8 minutos

El tiempo comienza a correr al inicio oficial del partido.

8.2 SISTEMA SPLIT DECK

8.2.1. Los eventos que utilicen el sistema **Split Deck** seguirán la estructura normal del formato **X-Ball**, con los agregados que se detallan a continuación.

8.2.2. Los equipos **A y B** disputan un punto y, a continuación, se inicia su período de descanso.

Durante el período de descanso de los equipos **A y B**, los equipos **C y D** disputan un punto.

8.2.3. El período de descanso correspondiente a un partido (equipos A y B) será de **al menos dos (2) minutos**.

8.2.4. El tiempo de descanso entre los puntos de los dos partidos que se juegan bajo el sistema Split Deck será de **un (1) minuto**.

8.2.5. Si alguno de los partidos (**A y B** o **C y D**) finaliza, el partido restante continuará disputándose con el **período estándar de descanso de dos (2) minutos** entre puntos.

8.3 PLANILLAS DE PUNTUACIÓN (SCORE SHEETS)

8.3.1. Cualquier árbitro o personal designado puede completar una planilla de puntuación.

El anotador puede mostrar la planilla al capitán de cada equipo.

8.3.2. Cualquier corrección debe ser inicialada por el Árbitro Principal, salvo errores matemáticos evidentes, que también pueden ser corregidos por el anotador.

8.3.3. Si uno o ambos capitanes no están de acuerdo con la planilla y se niegan a firmarla, el Árbitro Principal decidirá si debe modificarse o validarla por su cuenta.

8.3.4. El Árbitro Principal o el responsable del tablero pueden corregir errores administrativos o matemáticos en cualquier momento.

9. EL JUEGO

9.1 ÁREA DE STAGING (PIT / PADDOCK)

9.1.1. Ninguna persona incluida en el roster puede usar dispositivos electrónicos, mecánicos o amplificadores de voz para comunicarse durante un partido.

9.1.2. No se permite **ningún tipo de comunicación** desde el área de staging hacia el campo durante el juego.

La comunicación puede ser verbal o no verbal (gestos, sonidos, señales).

9.1.2.1. Estas infracciones pueden resultar en:

- advertencia simple
- penalización mayor

9.1.2.2. La penalización se aplicará al momento de la infracción sobre los jugadores activos más cercanos del equipo sancionado.

9.1.3. Si se detecta un patrón de comunicación ilegal, el equipo puede ser **multado o perder el partido**.

9.1.4. Solo personas autorizadas, registradas y acreditadas pueden ingresar al área de staging.

9.1.5. Todos los jugadores y staff deben portar y exhibir su identificación AXL cuando se les solicite.

No hacerlo implica **denegación de acceso** al staging.

9.1.6. Evadir los controles de seguridad puede resultar en **expulsión del evento** y futuros eventos AXL.

9.2 INSPECCIÓN PREVIA DE MARCADORAS

9.2.1. Todos los partidos serán precedidos por una inspección de marcadoras, donde se controlará:

- velocidad
- modo de disparo
- cumplimiento general del reglamento

La inspección se realiza en el campo antes del horario del partido.

9.2.2. Los árbitros pueden inspeccionar:

- presencia de objetos extraños en caño, feed o loader
- dispositivos que permitan cambiar velocidad o modo sin herramientas

9.2.3. Luego de pasar la inspección, la marcadora puede ser verificada por:

- runaway
- bounce
- velocidad
- cadencia
- modos ilegales

9.2.4. Procedimiento de inspección

(a) Runaway gun

Se dispara rápidamente la marcadora y luego se deja de accionar el disparador.

Si dispara **más de un tiro adicional** dentro de los **100 ms**, se considera runaway y **no puede usarse**.

(b) Velocidad y cadencia

- Velocidad máxima: **300 pies por segundo (fps)**
- Cadencia máxima: **10,5 bps**

9.2.5. Si una marcadora no pasa la inspección, el jugador será informado y podrá corregirla si el tiempo lo permite.

9.2.6. Si no puede ajustarse a tiempo, el jugador puede:

- entrar al campo sin marcadora
- o permanecer en el staging

9.2.7. Las marcadoras pueden ser inspeccionadas nuevamente **en cualquier momento del partido**, a criterio del Árbitro Principal.

9.3 INICIO DEL PARTIDO

9.3.1. Un equipo puede iniciar el partido con menos jugadores que el máximo permitido.

9.3.2. Los jugadores deben comenzar dentro del campo, con:

- la punta del caño tocando la base
- o la mano tocando la base si juega sin marcadora

9.3.3. Un falso inicio **no elimina automáticamente** al jugador si vuelve inmediatamente a tocar la base.

9.3.4. Incluso si suena la señal antes de que vuelva, puede hacerlo y seguir jugando.

Si no vuelve a tocar la base → **eliminado**.

9.3.5. Si el jugador postea la marcadora o dispara antes o después de la señal, será **eliminado**, toque o no la base.

9.3.6. Todo el equipamiento debe estar encima del jugador al inicio del partido.

9.3.7. El cubre caño puede retirarse una vez dentro del campo.

9.3.8. El tiempo comienza a correr con la señal de inicio.

9.3.9. El tiempo oficial lo controla el anotador mediante el sistema de cuenta regresiva.

9.3.10. Todo jugador o staff excedente debe estar **fuera del área de juego** antes del inicio.

9.4 PROCEDIMIENTO DE INICIO

9.4.1. Inicio del partido

- Se debe utilizar una señal clara y fácilmente reconocible para iniciar cada partido.
- Cuando no exista sistema eléctrico, el inicio debe darse con silbato u otro dispositivo similar.
- Todos los árbitros dentro del campo bajarán sus manos para confirmar el inicio del partido.

9.5 CRONOGRAFIADO EN EL CAMPO

9.5.1. El cronografiado en juego puede realizarse en cualquier momento, a criterio de cualquier Árbitro de Campo, para verificar:

- velocidad
- límite de cadencia (Rate of Fire)

Los árbitros intentarán hacerlo de manera que interfiera lo menos posible con el desarrollo del juego.

9.5.2. Un jugador cuya marcadora registre:

- **≤300 fps**
- **≤10,5 bps**

podrá continuar jugando sin penalización ni eliminación.

9.5.3. Si la marcadora registra:

- **301 a 314 fps** → Eliminación + **penalización menor**

9.5.4. Si registra:

- **315 a 329 fps** → Eliminación + **penalización mayor**

9.5.5. Si registra:

- **≥330 fps** → Eliminación + **penalización mayor grave**

9.5.6. Dos disparos entre **10,6 y 10,8 bps** → **penalización mayor**

9.5.7. Dos disparos entre **10,9 y 12,4 bps** → **partido otorgado automáticamente al equipo rival**

9.5.8. Dos disparos por encima de **12,5 bps**:

- partido otorgado al rival
- suspensión del jugador por el resto del torneo

9.5.9. En todos los casos donde se aplique penalización por cronografiado en juego, el árbitro debe mostrar el resultado al jugador.

9.6 PAINT CHECKS

9.6.1. Los paint checks se realizan para determinar si una paintball:

- impactó
- se rompió
- dejó marca válida

9.6.2. El árbitro puede realizar un paint check cuando:

- observa disparos sobre un jugador
- no puede ver claramente el área impactada
- otro árbitro lo solicita

9.6.3. El árbitro **puede** realizar un paint check a pedido del jugador, pero **no está obligado**.

9.7 INTERRUPCIÓN DEL JUEGO

9.7.1. Si ocurre un falso inicio por error arbitral o mala comunicación, el Árbitro Principal detendrá el juego y lo reiniciará como si nunca hubiera comenzado.

9.7.2. El juego solo puede detenerse por:

- emergencia
- condiciones climáticas peligrosas
- fuerza mayor
- pelea física en el campo

9.7.3. Los árbitros marcarán la posición de los jugadores al detenerse el juego.

Al reanudarse, los jugadores vivos serán recolocados en esas posiciones.

9.7.4. Al grito de **“Time”**, todos los jugadores deben permanecer en su posición.

9.7.5. Si el juego se interrumpe, el cronómetro se detiene.

Al reiniciar, se utiliza nuevamente el procedimiento de inicio.

9.7.6. El Árbitro Principal puede ordenar que todas las marcadoras sean apoyadas en el suelo hasta que el campo vuelva a ser seguro.

9.8 BUZZER

9.8.1. Existen buzzers instalados en las bases.

9.8.2. Cualquier jugador vivo puede presionar el buzzer.

9.8.3. Al presionar el buzzer en la base rival:

- el tiempo se detiene
- el juego queda congelado
- el jugador será sometido a paint check

9.8.4. Si el jugador está limpio, el punto se otorga a su equipo.

9.8.5. Un equipo **no puede ganar** si el jugador que presiona el buzzer tiene impacto válido.

9.8.6. El jugador será revisado siempre, incluso si se autoelimina luego de presionar el buzzer.

9.8.7. Si el jugador recibe penalización y:

- hay jugadores suficientes para cumplirla
- y el rival no tiene jugadores vivos

→ el resultado será **empate**

9.8.8. Si no hay jugadores suficientes para cumplir la penalización → **gana el rival**

9.8.9. Penalización mayor o mayor grave que deje al equipo sin jugadores vivos → **gana el rival**

9.8.10. Penalización menor que deje al equipo sin jugadores vivos → **empate**

9.8.11. Si el jugador recibe penalización y el rival tiene jugadores vivos → **gana el rival**, sin importar cuántos jugadores tenga el equipo que presionó el buzzer.

9.9 OVERTIME – 3v3 / 5v5

9.9.1. El overtime solo se juega en playoffs.

9.9.2. Empate tras el mejor de tres → overtime.

9.9.3. Se inicia del mismo lado del último partido.

9.9.4. One-on-One de **3 minutos**, muerte súbita.

9.9.5. Si empata, descanso de 1 minuto y cambio de jugador.

9.9.6. Se repite hasta definir ganador.

9.9.7. Nadie puede jugar más de un One-on-One, salvo que todos los jugadores activos ya lo hayan hecho.

9.10 FIN DEL JUEGO

9.10.1. Un partido se considera oficialmente finalizado cuando el Árbitro Principal anuncia el resultado tras producirse cualquiera de las situaciones que finalizan el juego.

Los jugadores y su equipamiento pueden seguir siendo inspeccionados hasta que abandonen el campo.

9.10.2. El partido finaliza cuando ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:

- (a) Un jugador presiona el buzzer.
- (b) El último jugador recibe una penalización (menor, mayor o mayor grave).
- (c) Un jugador recibe una penalización y el equipo no tiene jugadores suficientes para cumplirla.

- (d) Un jugador recibe penalización mayor o mayor grave y la sanción elimina a todos los jugadores restantes del equipo.
- (e) Se agota el tiempo de juego.

9.10.3. Ningún jugador puede reingresar al campo sin autorización de un Árbitro de Campo.

9.10.4. En caso de fallas técnicas, el cuerpo arbitral tendrá la decisión final sobre si el buzzer fue presionado antes del sonido final.

10. HITS Y ELIMINACIONES

10.1 DEFINICIÓN DE HIT

10.1.1. Un jugador es eliminado si una paintball disparada por una marcadora de un jugador vivo:

- impacta al jugador o algo que esté usando o transportando
- se rompe
- deja una marca visible

Casos especiales:

- Si impacta pero **no se rompe**, no es eliminación.
- Si la paintball impacta primero otro objeto y se rompe antes de marcar al jugador, **no es eliminación**.

10.1.2. Si el árbitro no puede identificar claramente el origen de una marca que **parece un impacto**, el jugador será declarado eliminado (pueden aplicarse penalizaciones).

Una marca sólida y redonda generalmente se considera hit válido.

10.1.3. Si dos jugadores rivales son impactados simultáneamente, o el árbitro no puede determinar quién fue impactado primero, **ambos jugadores serán eliminados**.

10.1.4. Los árbitros intentarán limpiar manchas, salpicaduras o pintura apoyada antes de decidir.

Si un jugador continúa jugando con pintura que se asemeja a un impacto válido, lo hace bajo su propio riesgo.

10.1.5. Solo los árbitros pueden remover impactos inválidos.
Un jugador solo puede hacerlo con autorización del árbitro.

10.2 JUGADORES Y HITS

10.2.1. Los jugadores son responsables de estar atentos a posibles impactos recibidos.

10.2.2. Si un jugador recibe un impacto, debe cesar el juego inmediatamente y señalar su eliminación.
No hacerlo constituye playing on (seguir jugando estando eliminado).

10.2.3. Si un jugador recibe disparos y no puede verificarse por sí mismo un posible impacto en ciertas zonas (por ejemplo: visor, cuello, espalda, arnés), debe detener el juego inmediatamente y llamar a un árbitro para un paint check.
No hacerlo constituye playing on.

10.2.4. Los jugadores que se encuentren en movimiento y reciban disparos pueden continuar hasta la cobertura más cercana, siempre que exista una cobertura entre ellos y el oponente más cercano.
Si no existe dicha cobertura, deben alejar su movimiento del oponente y detenerse inmediatamente.
Una vez alcanzada la cobertura, el jugador debe verificarse inmediatamente si recibió un impacto.

Cualquiera de las siguientes acciones constituirá playing on:

- disparar
- postear la marcadora
- comunicarse
- no verificarse inmediatamente
- no señalar su eliminación en caso de estar impactado

10.2.5. Los jugadores que reciban impactos en zonas que pueden auto-verificarse, no pueden solicitar un paint check.

Solicitar un paint check en estas circunstancias constituye playing on.

10.2.6. Los jugadores que reciban un impacto en equipamiento no abandonado, del cual se encuentren a menos de dos (2) metros (exceptuando squeegees, pods, arneses y loaders), serán considerados impactados y eliminados.

10.3 ELIMINACIONES

10.3.1. Los árbitros eliminarán jugadores en el campo por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

- a) Solicitudes abusivas de paint check.
- b) Incumplimiento reiterado de las instrucciones de un árbitro.
- c) Salir del campo de juego o mover intencionalmente la cinta de delimitación.
- d) Estar marcado con un impacto válido.
- e) No realizar el *touch back* al inicio del partido cuando la punta del caño no estaba tocando la base al momento de la señal.
- f) Postear la marcadora o disparar antes o después de la señal de inicio, independientemente de si luego se realiza el *touch back*.
- g) No utilizar la máscara dentro del campo durante el tiempo de juego.
- h) No utilizar o no asegurar correctamente la correa de la máscara durante el juego.
- i) Interferencia o comunicación durante el partido desde el área de pits por parte de personas vinculadas al equipo.
- j) Disparos excesivos (disparar a un jugador más veces de lo razonablemente necesario para lograr su eliminación).
- k) Modificar intencionalmente el campo de juego durante el partido.
- l) Forzar el paso entre dos bunkers colocados juntos para formar uno solo.
- m) Jugadores que sean encontrados con equipamiento prohibido en el campo o manipulando su marcadora en violación a las normas del reglamento de marcadoras serán eliminados inmediatamente.
- n) Jugadores que se separen de cualquier pieza de equipamiento o

vestimenta que hayan ingresado al campo por más de dos (2) metros, excepto squeegees, pods, arneses y loaders, serán eliminados inmediatamente.

o) Jugadores que recojan cualquier equipamiento (incluso abandonado) que tenga un impacto serán considerados eliminados.

p) Un jugador que coloque un cubre caño en su marcadora mientras el equipo rival tenga uno o más jugadores activos.

10.3.2. Los jugadores que incurran en conducta antideportiva serán eliminados.

La conducta antideportiva incluye, pero no se limita a:

a) No acatar una orden de un árbitro.

b) Evitar deliberadamente a un árbitro para impedir el cronografiado de una marcadora o una decisión arbitral.

c) Disparar a árbitros.

d) Disparar con intención maliciosa a un jugador claramente eliminado con el objetivo de herir o intimidar.

e) Disparos excesivos, definidos como disparar más de lo razonablemente necesario para lograr la eliminación.

f) Solicitar paint checks con el objetivo de distraer a los árbitros de revisarse a sí mismos o a sus compañeros, o para utilizar a los árbitros para localizar jugadores rivales.

10.3.3. Los jugadores son responsables de **remover impactos antiguos** o informar de los mismos a un árbitro **antes del inicio del partido**, para que puedan ser tratados de manera que no resulte en la eliminación del jugador.

10.3.4. Los jugadores eliminados deben **detener el juego inmediatamente** y realizar lo siguiente:

a) Señalizar su eliminación colocando una mano sobre la cabeza.

b) Abandonar el campo de juego con todo el equipamiento que

transportaban al momento de la eliminación, utilizando la ruta más directa fuera del campo o cualquier otra indicada por un árbitro.

Los jugadores que:

- utilicen rutas no directas con el fin de ocultar su eliminación, o
- se nieguen a seguir las indicaciones de un árbitro para abandonar el campo

serán considerados como **playing on**.

11. PUNTUACIÓN

11.1 PUNTOS

11.1.1. Un punto es otorgado:

- Al presionar el buzzer contrario como jugador activo.
- Si el Coach contrario “concede” el punto.
- Si una penalidad Mayor o Mayor grave durante los últimos 60 segundos de partido.
- Si el equipo contrario empieza con más jugadores de lo permitido.
- Si en cualquier momento del juego el equipo contrario recibe una penalidad mayor o mayor grave y elimina a todos los jugadores restantes.
- Si en cualquier momento del juego el equipo contrario recibe una penalidad menor, mayor o mayor grave y no tiene suficientes jugadores para eliminar.
- Si el ultimo jugador del equipo contrario recibe una penalidad menor, mayor o mayor grave.
- Si el equipo contrario uso una marcadora disparando a mas de 10.8bps

- Si el jugador del equipo contrario que presionó el buzzer resulta estar eliminado y el equipo que no presionó el buzzer tiene cualquier número de jugadores activos.

11.2 ABANDONOS (FORFEITS)

11.2.1. Un partido será declarado como **forfeit** (abandono) si un equipo:

- No se presenta a jugar.
- No cuenta con la cantidad mínima de jugadores requeridos.
- Se retira del partido voluntariamente.

11.2.2. En caso de abandono:

- El equipo infractor perderá el partido.
- El equipo oponente será declarado ganador y se le otorgará un puntaje promedio de sus otros partidos. El mínimo puntaje a obtener será 1 – 0.

11.2.3 Un partido declarado como abandonado no volverá a ser reprogramado excepto que la razón del abandono haya sido responsabilidad del staff y la ronda a la que pertenece no haya terminado aún.

11.3 PUNTAJE DE RONDA

11.3.1. Los equipos serán rankeados según los puntos de partidos obtenidos en la ronda:

- Un partido ganado otorga 5 puntos.
- Un partido empatado otorga 1 punto.
- Un partido perdido otorga 0 puntos.

11.4 DESEMPATES

11.4.1. En cualquier grupo de **dos o más equipos empatados**, los criterios de desempate se aplicarán **de manera sucesiva** hasta que uno o más equipos ganen el desempate, o ningún equipo gane y uno o más equipos pierdan el desempate.

11.4.2. Si uno o más equipos ganan un criterio de desempate, dichos equipos serán removidos del grupo y quedarán **clasificados por encima** de todos los demás equipos del grupo.

11.4.3. Si ningún equipo gana y uno o más equipos pierden un criterio de desempate, dichos equipos serán removidos del grupo y quedarán **clasificados por debajo** de todos los demás equipos que permanezcan en el grupo.

11.4.4. En el caso de que uno o más equipos sean removidos del grupo y queden **solo dos equipos aún empatados**, el desempate entre esos dos equipos restantes se determinará por su **enfrentamiento directo (head-to-head)**.

11.4.5. En grupos de **más de dos equipos empatados**, donde **dos de los equipos empatados se hayan enfrentado entre sí** pero **no hayan jugado contra los otros equipos empatados**, el ganador del enfrentamiento directo entre esos dos equipos será clasificado más alto **únicamente si quedan ubicados de manera consecutiva** luego de aplicar el criterio de desempate por **diferencia de puntos**.

11.4.6. En caso de empate en una ronda que **no sea de enfrentamientos directos**, los empates se resolverán, **en el siguiente orden**, por:

- **Enfrentamientos directos (head-to-head)** entre los equipos empatados
(Un equipo gana si ganó **todos** los enfrentamientos directos disputados entre los equipos empatados y es mejor en los criterios de desempate restantes frente a cualquier equipo empatado contra el cual no haya jugado.
Si ningún equipo gana, un equipo pierde si perdió **todos** los enfrentamientos directos disputados entre los equipos empatados y es peor en los criterios de desempate restantes frente a cualquier equipo empatado contra el cual no haya jugado).

- **Diferencia de puntos** en todos los partidos jugados entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Diferencia de puntos** en todos los partidos jugados.
- **Menor cantidad de puntos en contra** en los partidos jugados entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Menor cantidad de puntos en contra** en todos los partidos jugados.
- **Mayor tiempo restante** en los partidos ganados entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Mayor tiempo restante** en todos los partidos ganados.
- **Menor tiempo restante** en los partidos perdidos entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Menor tiempo restante** en todos los partidos perdidos.
- **Seed** de ingreso al torneo.

11.5 CLASIFICACIÓN DEL TORNEO

11.5.1. Los puestos **1 a 4** se determinan por los resultados de los partidos finales.

En caso de que **no se dispute un partido por el tercer y cuarto puesto**, las posiciones de **tercer y cuarto lugar** se determinarán según lo siguiente:

11.5.2. Los equipos eliminados en la **misma ronda de enfrentamiento directo (head-to-head)** continuarán siendo clasificados de acuerdo con su posición en la **ronda no head-to-head más reciente**.

11.5.3. En grupos de **más de dos equipos empatados**, donde **dos de los equipos empatados se hayan enfrentado entre sí** pero **no hayan jugado contra los otros equipos empatados**, el ganador del enfrentamiento directo entre esos dos equipos será clasificado más alto **únicamente si**

quedan ubicados de manera consecutiva luego de aplicar el criterio de desempate por **diferencia de puntos**.

11.5.4. Las **rondas preliminares** se clasificarán según los siguientes criterios, en este orden:

- **Enfrentamientos directos (head-to-head)** entre los equipos empatados
(Un equipo gana si ganó **todos** los enfrentamientos directos disputados entre los equipos empatados y es mejor en los criterios de desempate restantes frente a cualquier equipo empatado contra el cual no haya jugado.
Si ningún equipo gana, un equipo pierde si perdió **todos** los enfrentamientos directos disputados entre los equipos empatados y es peor en los criterios de desempate restantes frente a cualquier equipo empatado contra el cual no haya jugado).
- **Diferencia de puntos** en todos los partidos jugados entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Diferencia de puntos** en todos los partidos jugados.
- **Menor cantidad de puntos en contra** en los partidos jugados entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Menor cantidad de puntos en contra** en todos los partidos jugados.
- **Mayor tiempo restante** en los partidos ganados entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Mayor tiempo restante** en todos los partidos ganados.
- **Menor tiempo restante** en los partidos perdidos entre los equipos empatados
(solo aplica si **todos los equipos empatados jugaron entre sí**).
- **Menor tiempo restante** en todos los partidos perdidos.
- **Seed** de ingreso al torneo.

12. PENALIZACIONES

12.1 APLICACIÓN DE PENALIZACIONES

12.1.1. Aplicación de penalizaciones

12.1.1.1.

Cualquier penalización que ocurra **antes de que el árbitro confirme que el jugador que presionó el buzzer está limpio** y que el punto queda confirmado, será aplicada **en el punto actual**.

12.1.1.2.

Cualquier penalización que ocurra **después de que el árbitro confirme que el jugador que presionó el buzzer está limpio** y que el punto queda confirmado, será aplicada **en el punto siguiente**.

12.1.1.3.

Cualquier penalización que ocurra **después de que un punto haya sido concedido**, será aplicada **en el punto siguiente**.

12.1.2. Advertencias verbales

Los árbitros emitirán **advertencias verbales** por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

(a)

Primera infracción por no obedecer las instrucciones de un árbitro.

12.1.3. Eliminación

Los árbitros eliminarán jugadores en el campo por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

(a) Solicitudes abusivas de paint check.

(b) Incumplimiento reiterado de las instrucciones de un árbitro.

(c) Salir del campo de juego o mover la cinta de delimitación.

- (d) Estar marcado con un impacto válido.
 - (e) No realizar el *touch back* cuando la punta del caño no estaba tocando el frente de la base al momento de la señal de inicio.
 - (f) Postear la marcadora o disparar luego de la señal de inicio, independientemente de si posteriormente se realiza el *touch back*.
 - (g) No utilizar la máscara dentro del campo durante el tiempo de juego.
 - (h) No utilizar o no asegurar la correa de la máscara durante el tiempo de juego.
 - (i) Interferencia o comunicación durante el partido desde el área de pits por parte de una persona afiliada al equipo.
 - (j) Disparos excesivos (disparar a un jugador más veces de lo razonablemente necesario para lograr su eliminación).
 - (k) Modificar intencionalmente el campo de juego durante el partido.
 - (l) Un jugador que se fuerce a pasar entre dos bunkers que han sido posicionados juntos para formar un solo bunker.
 - (m) Jugadores que sean encontrados con equipamiento prohibido en el campo o manipulando sus marcadoras en violación de las disposiciones especificadas en la sección de marcadoras serán eliminados inmediatamente.
 - (n) Jugadores que se separen de cualquier pieza de equipamiento o vestimenta que hayan ingresado al campo de juego por más de **dos (2) metros**, excepto squeegees, pods, arneses y loaders, serán eliminados inmediatamente.
 - (o) Un jugador que coloque un cubre caño en su caño mientras el equipo rival tenga cualquier cantidad de jugadores activos.
 - (p) Un jugador que sea encontrado utilizando vestimenta ilegal durante el partido.
-

12.1.4. Penalización menor

(remoción del jugador que cometió la infracción y de un compañero de equipo)

La aplicación de la penalización **uno por uno (one-for-one)** a los jugadores en el campo se realizará por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

- (a) Continuar jugando con un impacto en cualquier parte del cuerpo o del equipamiento
(por ejemplo: disparar, postear, hablar, avanzar).
 - (b) Presentarse como jugador activo al finalizar un partido teniendo un impacto.
 - (c) Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a **301–314 pies por segundo**.
 - (d) Comunicarse con cualquier persona luego de haber sido señalado eliminado por un árbitro.
 - (e) Poseer vestimenta o equipamiento prohibido en el campo de juego.
 - (f) Cualquier persona que dispare hacia la línea del público o hacia la línea de fondo del oponente durante un período de descanso.
 - (g) Cualquier persona que incurra en un comportamiento agresivo o insultante hacia otra persona, **excepto un árbitro**.
 - (h) Tener jugadores o miembros del staff del equipo que excedan la cantidad de jugadores permitidos para jugar un punto y que no se encuentren más allá de la línea de fuera de límites más cercana al pit del equipo al inicio del punto.
- Salvo que el staff o jugador se encuentre en el campo de juego en las inmediaciones de la base de salida, esto resultará en un **punto automático para el equipo rival** (19.3.2.(d)).
-

12.1.5. Penalización mayor

(remoción del jugador que cometió la infracción y de dos compañeros de equipo)

La aplicación de la regla **dos por uno (two-for-one)** a los jugadores en el campo se realizará por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

- (a) Eliminar a un jugador luego de haber sido marcado con un impacto válido.
- (b) Pasar por múltiples bunkers luego de haber sido marcado con un impacto válido.
- (c) Primera infracción de un jugador portando una marcadora ilegal en el campo de juego.

(d) Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a **315–329 pies por segundo**.

12.1.5.1.

Se removerá un compañero de equipo **por cada jugador** que un jugador impactado elimine después del primer jugador eliminado que dio origen a la penalización mayor.

12.1.6. Penalización mayor grave (Gross Major)

(remoción del jugador que cometió la infracción y de tres compañeros de equipo)

La aplicación de la regla **tres por uno (three-for-one)** a los jugadores en el campo se realizará por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

(a) Wiping.

Se considera *wiping* cuando un jugador remueve activamente y de manera deliberada, o intenta remover, marcas de pintura con el fin de evitar ser eliminado o evitar una sanción arbitral.

(b) Jugadores que sean observados descartando squeegees, trapos o pods que tengan un impacto o marcas de pintura que se asemejen a un impacto, con el objetivo de evitar la eliminación o una sanción arbitral, serán sancionados por *wiping*.

12.1.7. Suspensión menor

(remoción del jugador que cometió la infracción y de tres compañeros de equipo; además, el jugador infractor recibirá una suspensión menor — suspendido por el resto del partido y el siguiente partido de su equipo—)

La aplicación de la suspensión menor a los jugadores en el campo se realizará por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

(a) Un jugador eliminado que dispare a otro jugador desde fuera de límites.

(b) Reingresar al campo luego de ser eliminado con el fin de interferir en el

partido en curso sin haber sido solicitado por un árbitro.

(c) Segunda infracción de un jugador portando una marcadora ilegal en el campo de juego.

(d) Disparar a un jugador con intención maliciosa de causar daño.

(e) Manipular la propia marcadora durante el partido.

Está prohibido utilizar herramientas o ajustar configuraciones durante el juego, desde el inicio del punto hasta que el jugador abandona el campo y reingresa al área de pits.

Se exceptúa únicamente encender y apagar la marcadora y el sistema de visión de la marcadora.

(f) Cualquier persona que incurra en un comportamiento agresivo o insultante hacia un árbitro.

(g) Cualquier persona que arroje cualquier equipamiento dentro del campo de juego, **excepto una fuente de aire o equipamiento descartable.**

(h) Utilizar una marcadora que haya sido cronografiada en el campo a **330 pies por segundo o más.**

12.1.8. Suspensión mayor

(remoción del jugador que cometió la infracción y de tres compañeros de equipo; además, el jugador infractor recibirá una suspensión mayor — suspendido por el resto del evento, entre otras posibles sanciones—)

La aplicación de la suspensión mayor a los jugadores en el campo se realizará por las siguientes infracciones (lista no limitativa):

(a) Segunda infracción por disparar a un jugador con intención maliciosa de causar daño.

(b) Cualquier persona que incurra en contacto físico hostil con otra persona, incluyendo disparar a alguien que no esté participando en un punto o disparar desde fuera del campo.

(c) Cualquier persona que incurra en contacto físico intencional con un oficial.

(d) Cualquier persona que arroje una fuente de aire, esté o no conectada a una marcadora.

(e) Cualquier persona que dispare intencionalmente en dirección a otra

persona que no esté utilizando una máscara de paintball.

(f) Segunda infracción de cualquier regla relacionada con el uso de máscara (6.2).

(g) Segunda infracción de cualquier regla relacionada con el cubre caño (6.3).

12.2 REGLA DE JUGADORES INSUFICIENTES

12.2.1. Aplicación de penalizaciones menor, mayor y mayor grave cuando no quedan suficientes jugadores activos:

- El punto se detiene y el punto se **otorga al equipo rival**.
- El equipo rival **no necesita tener jugadores activos** para que se le otorgue el punto.
- En el **siguiente punto**, el equipo sancionado comenzará con **menos jugadores**, con el fin de cumplir completamente la penalización aplicada.

12.2.2.

Si el **último jugador** de un equipo recibe una penalización **menor, mayor o mayor grave**, el punto se **otorga automáticamente** al equipo rival.

12.2.3.

Aplicación de una penalización **menor** cuando queda **exactamente la cantidad de jugadores activos necesaria** para cumplir la penalización y el equipo rival **no tiene jugadores activos**.

El punto finalizará y **no se otorgará punto a ningún equipo**.

12.2.4.

Aplicación de una penalización **mayor o mayor grave** cuando queda **exactamente la cantidad de jugadores activos necesaria** para cumplir la penalización.

El punto se **otorgará al equipo rival**.

El equipo rival **no necesita tener jugadores activos** para que se le otorgue el punto.

12.3 COLUSIÓN

12.3.1. Cualquier acuerdo entre equipos para alterar resultados está estrictamente prohibido y puede resultar en:

- descalificación
 - multas
 - suspensión
-

13. SUSPENSIONES, EXPULSIONES, DESCALIFICACIONES Y MULTAS

13.1 APLICACIÓN DE SUSPENSIONES, EXPULSIONES, DESCALIFICACIONES Y MULTAS POR CONDUCTA ANTIDeportiva GRAVE

13.1.1. Responsabilidad de los miembros del equipo

Los equipos son responsables de la conducta de **todas las personas incluidas en su roster**, lo que incluye jugadores, pit-crew y simpatizantes. Durante el evento, lo siguiente podrá dar lugar a multas, suspensiones y expulsiones.

Cuando se emiten suspensiones de juego a un jugador, el equipo deberá **jugar con menos jugadores** si no tiene un jugador sustituto en su roster.

13.1.2. Responsabilidad de los espectadores

Cualquier espectador que incurra en conducta antideportiva hacia cualquier otro participante del evento será **obligado a abandonar el predio**.

Los espectadores tienen prohibido **comunicarse, señalar o interferir** en cualquier momento con el desarrollo del juego.

Si un espectador se comunica, señala o interfiere con el juego, podrá estar sujeto desde una **advertencia** hasta una **expulsión del predio**.

La forma exacta en que la interferencia de un espectador es aplicada y sancionada queda a criterio de la **liga o autoridades del torneo correspondientes**.

13.1.3. Suspensión de jugadores

Cualquier **Árbitro Principal** puede emitir una suspensión dentro del campo de juego.

Cualquier miembro autorizado del staff del evento puede derivar a una persona fuera del campo de juego al **Árbitro General** para su suspensión.

Cualquier suspensión que se extienda a otro partido debe ser aprobada por un **Árbitro General AXL**.

Cualquier persona que incurra en **actos menores de conducta antideportiva** podrá recibir una **penalización menor o mayor**.

Cualquier persona que incurra en **otros actos mayores o graves de conducta antideportiva** podrá recibir una **suspensión menor o mayor**, a criterio de un Árbitro Principal.

13.1.4. Expulsión de jugadores

Los jugadores serán **expulsados del predio del torneo** por las siguientes infracciones:

(a) Contacto físico intencional

(contacto usando una marcadora, choque de pecho, agarrar, empujar, escupir o acciones similares).

(b) No entregar una marcadora cuando un árbitro lo solicita, o activar un interruptor, botón o disparador cuando se solicita la entrega de la marcadora.

- (c) Cualquier infracción aplicable de la sección “**Marcadoras**”.
 - (d) Lenguaje abusivo dirigido a cualquier jugador, árbitro o espectador.
 - (e) Disparar deliberadamente desde fuera del campo o desde fuera de los límites.
 - (f) Disparar deliberadamente a árbitros.
 - (g) Reingresar al campo luego de ser eliminado para interferir en el partido en curso sin haber sido solicitado por un árbitro.
-

13.1.5. Suspensión menor

Un jugador que reciba una **suspensión menor**:

- (a) No podrá jugar durante el resto del partido y el partido siguiente, incluso si el siguiente partido corresponde a la siguiente ronda o a otro torneo.
 - (b) Deberá estar presente durante todos los puntos y partidos jugados por su equipo y deberá permanecer en silencio en un área designada por el Árbitro Principal durante toda la duración del partido.
-

13.1.6. Suspensión mayor

Una persona que reciba una **suspensión mayor** será expulsada del evento y:

- (a) No podrá estar presente en ningún evento durante la duración de la suspensión.
- (b) Podrá ser suspendida por hasta **un (1) año** por el Árbitro General.
- (c) Podrá recibir una multa de hasta **USD 1000**.

Una persona no podrá participar en ningún otro evento hasta que dicha multa sea abonada.

13.1.7.

Los jugadores que hayan sido suspendidos deberán **entregar su credencial de identificación** al Árbitro Principal que aplique la penalización.

13.1.8.

Si un jugador se niega a entregar su credencial, el equipo **perderá automáticamente el siguiente partido.**

La credencial será devuelta al jugador una vez finalizado el período de sanción.

13.1.9. Expulsión de equipos

- Solo el **Árbitro General** puede expulsar a un equipo de un evento.
 - Un equipo expulsado de un evento perderá cualquier **tarifa de inscripción** abonada y **cualquier premio o puntos** obtenidos en el evento.
 - Los equipos expulsados por tener un roster ilegal o por jugar con jugadores no habilitados perderán **todos los partidos** de ese evento. En otros casos, perderán **todos los partidos restantes.**
-

13.1.10. Expulsión de jugadores, multas y suspensiones en múltiples eventos AXL

- Todas las suspensiones de liga y torneos están sujetas a las suspensiones de ligas afiliadas a AXL.
 - Todas las suspensiones que se consideren lo suficientemente graves serán revisadas por el **Comisionado AXL** para determinar si deben aplicarse acciones adicionales.
-

13.2 APELACIONES

13.2.1.

Las decisiones tomadas dentro del campo de juego pueden ser apeladas ante el **Árbitro Principal** del campo.

13.2.2.

Ningún árbitro podrá revertir eliminaciones.

13.2.3.

La decisión del Árbitro Principal del campo es **final**, excepto en casos de suspensiones y expulsiones.

13.2.4.

Cualquier jugador o equipo sujeto a una suspensión puede apelar la aplicación de dicha suspensión ante el **Árbitro General**, de manera inmediata.

13.2.5.

Un equipo puede presentar un reclamo por escrito ante el Árbitro General respecto a la decisión de personal autorizado, un anotador, un árbitro o un Árbitro Principal.

13.3 CONFLICTOS EN EL REGLAMENTO

13.3.1.

En caso de una situación no contemplada en este reglamento o de conflicto entre dos secciones del mismo, los oficiales autorizados tomarán una decisión basada en **las normas y el sentido común**.

13.3.2.

Las decisiones tomadas por la(s) persona(s) responsable(s) dentro del alcance de esta sección **no podrán ser revisadas**.

13.3.3.

Cualquier situación dentro del alcance de esta sección deberá ser elevada al **Comisionado AXL** tan pronto como sea posible.

El Comisionado AXL tiene derecho a **modificar o enmendar estas reglas**, incluso si dicha modificación contradice la decisión tomada originalmente.

14. MISCELÁNEOS

14.1 MANTENIMIENTO Y LIMPIEZA

14.1.1.

Todas las personas deberán cumplir con las reglas y regulaciones administrativas establecidas por el organizador respecto al mantenimiento y la limpieza del predio del evento.

14.1.2.

Todas las personas deberán desechar los residuos que generen en los recipientes de basura designados.

14.1.3.

Los equipos deberán retirar las cajas de paint de las áreas cerradas de pits de los equipos.

14.1.4.

Cualquier persona que no cumpla con las reglas y regulaciones contenidas en la sección 14.1 o establecidas por el organizador podrá ser multada con hasta **USD 250** por personal autorizado.

14.2 CIRCUNSTANCIAS IMPREVISTAS

14.2.1.

En caso de circunstancias imprevistas, la **liga AXL** se reserva el derecho de realizar cualquier ajuste al evento.

14.2.2.

Una vez iniciado el primer partido del evento, se considerará que el evento ha tenido lugar y **no se realizarán reembolsos**.

14.2.3.

En caso de circunstancias imprevistas, estos ajustes podrán realizarse en cualquier momento e incluyen, pero no se limitan a:

14.2.3.1. Tiempos de juego.

14.2.3.2. Límite de *mercy rule*.

14.2.3.3. Cantidad de partidos jugados.

14.2.3.4. Cantidad de equipos que avanzan a la siguiente ronda.

14.2.3.5. Ajustes en el cronograma.

14.2.4.

Si el resto del torneo es cancelado por cualquier motivo, las posiciones del evento se determinarán en base a los partidos que ya se hayan disputado.

14.2.4.1.

Si se anotan puntos en un partido cancelado, el partido finalizará con el marcador actual.

Si el partido es un playoff *head-to-head* y el resultado está empatado, el equipo con el **mejor seed** en la ronda preliminar será declarado ganador.

14.2.4.2.

Si algunos equipos han jugado más partidos que otros, los equipos que hayan jugado menos partidos recibirán un **resultado de empate** por la cantidad de partidos necesaria para igualar al equipo con mayor cantidad de partidos jugados.

14.2.4.3.

Si hay rondas adicionales de playoffs programadas después de la última ronda total o parcialmente completada, los equipos avanzarán a la siguiente ronda en base a los resultados de la última ronda completa o parcial, y los resultados de las rondas posteriores se determinarán según la posición de los equipos al finalizar la ronda preliminar.

14.2.4.3.1.

Los empates en partidos X-Ball se registrarán como **1–1**.

