



MPL szabályrendszer – Millennium light

(készült a hivatalos Millennium szabályzat alapján. Fordítás: Tóth Ákos)

<http://www.paintball-liga.hu>

<http://www.millennium-series.com>

Bírózás

Bírók

Minden pályához legkevesebb 5 pályabíró plusz egy főbíró tartozik.

A bírók fekete-fehér csíkos inget viselnek, ami megkülönbözteti őket a játékosoktól. A főbíró narancssárga-fekete csíkos inget visel, ami a pályán belüli beosztását jelöli.

A bíró a játék során önkényesen nem fedheti fel, vagy rejtheti el a játékosok tevékenységét és pozícióját. A bírók nem akadályozhatják a játék menetét.

A pályán hozott minden intézkedés és döntés az adott pálya főbírója által felülvizsgálható. Minden, a főbíró által hozott vagy jóváhagyott döntés végleges, a továbbiakban nem felülvizsgálható, és azt a főbírón kívül más nem változtathatja meg.

Bírói kézjelzések

Kiesés/Kiállítás - A bíró a játékos kiállítását úgy jelzi, hogy egyik kezét a fejére teszi, másikkal pedig a kiállított játékosra mutat. A bíró nem helyezheti vissza a játékba azt a játékost, akit kézjelzéssel kiállított.

Tiszta – A bíró úgy jelzi, ha a játékos mentes (tiszta) az érvényes találatoktól, és ezáltal nincs kiállítva, hogy egyik kezét vagy egy törülközőt a levegőbe emeli, és körkörös irányba mozgatja.

Semleges - A bíró a semleges játékost úgy jelzi, hogy „Semleges” felkiáltással megérinti az adott játékost, és másik kezét a feje fölé emelve azzal „Állj”-t int az ellenfélnek. A bíró ezután ellenőrzi a játékost majd tisztának, vagy kiesettnek minősíti. A semleges jelzések a bíró belátásától függenek és csak különleges esetekben alkalmazhatók, mikor nem lehet egyértelműen megállapítani, hogy a játékost eltalálták-e.

Egyet-egyért, kettőt-egyért, vagy hármát-egyért büntetésjelzés – A bíró először a szabálytalankodó játékos kiállítását jelzi. Ezután a büntetést úgy jelzi, hogy két kezét karból fel-le emeli a játékos(ok) előtt, megismételve a büntetés jelzését minden játékosnál, akit a szabálytalanságért kiállított.

Felszerelés

Ruházat

Minden játékos összesen két réteg ruházatot viselhet

A játékosok meze nem lehet a bírók ingjéhez hasonló „fekete-fehér” csikos. A játékosok ruhájában nem lehet narancssárga szín.

A játékosok ruházata, beleértve a nadrágot és a mezt is, nem lehet szakadt, kényelmes kell, hogy legyen, és nem lehet túl bő. A játékosok nem viselhetnek olyan mezt vagy nadrágot, amely erős nedvszívó anyagból készült, mint amilyen a nemez vagy a gyapjú, vagy különösen bélelt vagy sima, mint amilyen a nejlon vagy a gumi.

A vattabélés két réteg ruha, amit egymáshoz varrtak. A vattabélés két réteg ruházatnak számít azon a részen, ahol a ruhában vattabélés van.

A játékosok nem viselhetnek fémbetétes vagy szegecselt cipőket.

A mezt vagy a toppot teljesen be kell tűrni a játékosok nadrágjába vagy hevederébe.

A játékosok viselhetnek egy pár bélelt kesztyűt.

A játékosok viselhetnek fejdődöt, amennyiben az nem ér a válluk alá 2 cm-nél jobban.

Ha a játékosról játék közben kiderül, hogy illegális ruházatot visel, kiállítják a játékból.

Védőfelszerelés

A játékosoknak és a maszkot igénylő zónákban lévő személyeknek olyan, paintball céljára készült maszkot kell viselniük, amely jó állapotban van és az üvegük nem sérült. Ezeknek a maszkoknak meg kell felelniük az ASTM szabványnak. A maszkot folyamatosan viselni kell azokon a helyeken, ahol a markereket használni lehet, beleértve többek közt:

- A játékteret

- A kronográf állomásokat

- Lőtereket

A játékosoknak, bíróknak és mindenki másnak, aki a pályán tartózkodik, a teljes arcát védő felszerelést kell viselnie, a gyártó által legyártott, eredeti formában. Tilos a maszk arc és fülvédőjét felfeszíteni vagy bármilyen formában módosítani, hogy az eltérjen a gyártó által legyártott, eredeti alakjától, bárhol és bármikor, ahol a maszk viselése szükséges.

A játékosok viselhetnek egy réteg alkar- és könyökvédőt, amennyiben a védőeszköz bélése nem lett módosítva a gyártó által legyártott eredetihez képest. A védőeszközt a ruházat alatt lehet viselni.

A játékosok viselhetnek egy réteg térd- és lábszárvédőt, amennyiben a védőeszköz bélése nem lett módosítva a gyártó által legyártott eredetihez képest. A védőeszközt a ruházat alatt lehet viselni.

A játékosok viselhetnek csúszó nadrágot, amennyiben a védőeszköz bélése nem lett módosítva a gyártó által legyártott eredetihez képest.

A férfi játékosok viselhetnek ágyékvédőt, amennyiben a védőeszköz bélése nem lett módosítva a gyártó által készített eredetihez képest.

A játékosoknak ajánlott, hogy viseljenek nyakvédőt.

A játékosoknak ajánlott, hogy viseljenek fejevédőt, hogy megvédjék az agykaponyát.

Markerek

Minden markert, amin bármilyen külső sebességállító van, olyan módon kell átalakítani, hogy a játék során a sebességállító ne legyen könnyen elérhető. Minden szabályozóra tournament cap-et kell szerelni, hogy az szerszám nélkül ne legyen átállítható.

A marker csövében lehet porting, slot és/vagy rifling, de nem lehet rajta beépített vagy rászerezhető hangtompító. A pályán játékosonként egy puskacső engedélyezett.

A játékosok nem használhatnak rongyot, neoprént vagy más anyagot, hogy lefedjék a tárat vagy a markert. Biztonsági okokból neoprénborítás csak a magasnyomású palackokon engedélyezett.

A csőzsák mindig megfelelően legyen felhelyezve a markerekre, mikor azok a levegő-rendszerre vannak kötve a verseny helyszínén és annak környékén, beleértve többek között a parkolókat és szállodákat, amelyeket a verseny alkalmából használnak. A cső vagy annak egy részének leszerelése, továbbá törlőgumi, tampon vagy csődugó behelyezése nem felel meg ennek az előírásnak. Egyedüli kivételnek a következő kitételek számítanak:

- Kronozás a kronográf állomásokon
- Próbálövéses, külön erre a célra létesített helyszíneken
- Ha a játék megkezdése előtt a bíró utasítja a játékosokat, hogy szereljék le a puskacsőtömítést. („Csőzsák le!”)
- A markerek tisztítása ideje alatt

A markereket nem szabad látható módon hordozni a nyilvános helyszíneken, hanem fegyvertáskában vagy más módon le kell fedni őket.

Egyéb felszerelés

A játékosok korlátlan számú lőszertáskát (pouche-t, pod-ot, vagy tube-ot) hordhatnak maguknál, de nem lehet náluk tartalék felhajtógáz palack vagy tár.

Két élő játékos cserélhet egymás közt felszerelést.

A trikókban és erszényekben nem lehet bélés.

Tiltott felszerelés

Tiltott felszerelésnek számít a narancssárga színű felszerelésen (ruházat, tár, marker, stb.) kívül a lehallgató készülékek, kommunikációs készülékek vagy megfigyelő eszközök bármilyen formája, gyújtóeszközök, füstkeltő eszközök, rózsaszínnel vagy vörös színnel töltött festékgolyók, mérgező, biológiailag nem lebomló, vagy letörölhetetlen festékgolyók, vagy hüvelyes, töltényes illetve bármilyen más módon megerősített festékgolyók. Azok a csapatok, melyekről bebizonyosodik, hogy tiltott festékgolyót használnak, tárukban ilyet találnak, vagy felbontott dobozban ilyet birtokolnak, kizárják a versenyből. A festékgolyókat a Millennium Bajnokság honlapján található tesztkövetelmények szerint ellenőrizzük.

A játék

A játék kezdete

A játékosok a játékot a játéktér határain belül kezdik, úgy, hogy a fegyvereik csőtorkolata (hegye) a zászló állomást érinti. Azt a játékost, akinek a marker csőtorkolata nem érinti a zászlóállomást a játék kezdetének pillanatában, kiállítják hibás kezdésért.

A játékosoknak a játék során használatos minden felszerelést maguknál kell tartaniuk a játék kezdetekor.

A kezdés a következőképp zajlik: A játékot indító bíró megbizonyosodik róla, hogy mindkét csapat készen áll. Ezután a bíró bejelenti, „Csőzsákot levenni!” mire a játékosok leveszik a csőzsákot, amiket aztán maguknál kell tartaniuk. Ezután a játék kezdetét a következőképp jelentik be (ügyelve rá, hogy azt mindkét csapat hallja): „TÍZ MÁSODPERC!” Pontosan tíz másodperc múlva a játék kezdetét veszi, mikor a bíró mindkét csapat számára hallhatóan azt kiállítja „Játék!”.

A játék felfüggesztése

A játék felfüggesztésére csak vészhelyzet esetén, veszélyes időjárási körülmények, és más előre nem látható események vagy fizikai összetűzés esetén kerül sor.

A játék felfüggesztését a bírók „Állj!” felkiáltással jelzik. Minden játékosnak azon a helyen kell maradnia, ahol az állj parancs kiadásakor tartózkodott.

A hivatalos játékidőt egy visszaszámoló óra méri, ami a főbírónál vagy az erre kijelölt pályabírónál van. Abban az esetben, ha a játékot vészhelyzet vagy más indok miatt meg kell szakítani, a főbíró vagy más bíró megállítja az órát. Mikor a játékot újrakezdi, a „kezdés” procedúra szabályait kell alkalmazni. Az idő a kezdéssel együtt indul.

A játék vége

A játék hivatalosan akkor tekinthető befejezettnek, mikor a főbíró bejelenti, hogy „Játék vége!” azután, hogy létre jön a játék végét eredményező helyzet. Azonban a játékosok és felszerelésük a „Játék vége!” felszólítás után is ellenőrizhető, egészen addig, míg el nem hagyják a pályát.

A játék végét eredményező helyzetek a következők lehetnek:

- Ha sikeresen kitűztek egy zászlót
- Ha minden játékost kiállítottak
- Ha letelt 5 perc játékidő

Ha a játékidő letelt, vagy egy zászlóbíró kimondja, hogy egy zászlóvivő tiszta és teljesítette a kitűzést, a főbíró minden bírónak a meghatározott módon jelzi, hogy „Játék vége!”

„Kicsekkolási” procedúra

Kiesett/kiállított játékosoknak a kijelölt helyen kell várniuk (dead box), amit a „Játék vége!” bejelentése után hagyhatnak el.

A játék után minden élő játékosnak a legközelebbi bíróhoz kell menniük ellenőrzésre. A játékosok kikapcsolhatják a táraikat, de a markereket nem. Ekkor a bíró megvizsgálja a játékost, hogy kapott-e találatot. Ha igen, a bíró értesíti a főbíró, és a játékos büntetést kap. Az a játékos, aki nem jelenik meg az élő játékosok vizsgálatán, kiállítottnak minősül.

A játékosok a pályabírói engedély nélkül nem térhetnek vissza a játéktérbe.

Játék előtti marker ellenőrzés

Minden játékot megelőz egy játék előtti marker ellenőrzés, mely során minden markert kronografálnak és ellenőrzik, hogy megfelelnek-e a markerekre vonatkozó szabályoknak.

A kronográf bíró átveszi a játékosok markereit, és a következőképpen vizsgálja meg:

1. Van-e idegen anyag a csőben, feed portban vagy tárban
2. Van-e olyan eszköz, kiegészítés, vagy annak hiánya, amivel a játékos képes megnövelni a marker torkolati sebességét vagy megváltoztatni a lövés módját a játéktérben, szerszám igénybevétele nélkül.

Marker sebesség kronográfia teszt – Minden markert kronografálnak a pályára lépés előtt. A maximális torkolati sebesség 300 láb per másodperc. A markereket úgy tesztelik, hogy radar kronográf felett sűtik el őket.

A játékosokat, akiknek markerei nem mennek át az ellenőrzésen, értesítik erről, és lehetőséget kapnak, hogy orvosolják a helyzetet, amennyire az idő engedi.

Azok a játékosok, akik nem tudják markereiket a szabályok szerint, időben bemutatni, ami a pontos kezdés feltétele, választhatnak, hogy a játéktérbe lépnek-e és akkor fegyver nélkül játszanak.

A markerekre vonatkozó szabályok betartása érdekében minden marker más, szigorúbb vizsgálatnak is alávethető a főbíró belátása szerint.

Pályán történő kronográfia

A pályán, belátása szerint, bármelyik pályabíró kronografálhat, hogy meggyőződjön arról, hogy egy marker torkolati sebessége nem növekedett-e a legális határ fölé, vagy nem lépte-e túl a tűzgyorsaság mértékét.

Az a játékos, akinek markerét játék közben maximum 300 láb per másodpercre kronografálják, vagy 83 ms alatt nem lőtt ki egy golyónál többet, folytathatja a játékot kiállítás vagy büntetés nélkül.

Azt a játékost, akinek markerének sebessége meghaladta a 300 láb per másodpercet, de nem lépte túl a 310 láb per másodpercet, kiállítják a versenyből.

Azt a játékost, akinek markerének sebessége meghaladta a 310 láb per másodpercet, kiállítják a versenyből, és egyet-az egyért büntetést kap.

Azt a játékost, akinek markere 83 ms alatt több mint egy festékgolyót lő ki, kiállítják a játékból, és felfüggesztik a versenyben való részvételét.

Minden esetben, amikor a pályán történő kronografálás büntetést eredményez, a bírónak meg kell mutatnia a kronográf eredményét a kronografált játékosnak.

Azt a játékost, aki a játék alatt a markereiken dolgozik, a játékból haladéktalanul kizárják, kivéve, ha festéket tisztít a csőből, tárból vagy a feed portból. Működtető gombot bármilyen módon csak bírói engedéllyel lehet tisztítani.

Zászló kitézés

Ha a zászlóvivő játékos átlépi csapata zászló állomásának vonalát, a zászlóbíró azonnal „Idő”-t kér, és az idő megáll. Mikor a zászlót kitézik (akár sikeresen akár sikertelenül) a játék automatikusan „Áll” és egy játékos sem hagyhatja el pozícióját. A zászlóvivőn ellenőrzik, van-e festéknyom és markerjét kronografálják, nem szegte-e meg a sebességhatárt.

Ha a zászlóvivő átlépi csapata zászló állomásának vonalát, és ezek után találatot regisztrálnak rajta, vagy kiderül, hogy átlépte a 300 láb/másodperces sebességhatárt, büntetést kap, és a zászló bíró rádióan utasítja társát, hogy tüzze ki újra a zászlót. A tartalékszászlót ki kell tüzni a zászló állomáson. A főbíró tájékoztatja a játékosokat a hátramaradt játékidőről és tíz másodperces figyelmeztetést követően újraindítja a játékot a „Játék” felkiáltással, ahogy az „A játék kezdete” bekezdésben olvasható.

Ha a zászlóvivő az ellenfél zászlajával átlépi csapata zászló állomásának vonalát, és nem találak rajta találatot, a zászlókitűzés sikeres.

Festékellenőrzések

Festékellenőrzést a bírók hajtanak végre, hogy meghatározzák, a festékgolyó a játékoson durrant-e ki és hagyott-e rajta nyomot.

Festékellenőrzést akkor végeznek a bírók, ha a bíró látta, hogy egy játékost eltaláltak, vagy mikor abba az irányba lőttek, ahol egy játékos tartózkodik, ám a bíró közvetlenül nem tudta megfigyelni mit és hogyan találhatott el a festékgolyó, vagy mikor egy bírót egy másik bíró erre utasít.

A bíró végezhet festékellenőrzést akkor is, bár nem köteles rá, ha a játékos erre kéri.

A zászlóvivőt soha nem lehet megállítani, vagy semlegessé nyilvánítani festékellenőrzés céljából.

Az a játékos, akit nem nyilvánítanak semlegesnek, ellenőrzés közben eltalálható, és így ki is lehet ejteni.

Találatok

A játékos kiesik, ha egy festékgolyó, amit paintball markerből egy élő játékos lő ki, eltalálja a játékost, vagy bármit, amit az visel vagy magával visz, és a festékgolyó kidurran és nyomot hagy, tekintet nélkül a nyom méretére.

Ha a festékgolyó eltalálja a játékost, vagy bármit, amit az visel vagy magával visz, de a golyó nem durran fel és nem hagy nyomot, a játékos nem esik ki.

Ha a játékost az ellenfél egy kiállított/kiesett játékosa találja el és festékgolyó lövedékkel nyomot hagy rajta, akkor az eltalált játékos nem esik ki.

Ha a festékgolyó először más tárgyat talál el, azon durran ki és csak utána hagy nyomot a játékoson, vagy bármin, amit visel vagy magával visz, a játékos nem esik ki.

Abban az esetben, ha két szembenálló játékost egyszerre találja el egymást, vagy ha a bíró nem tudja eldönteni, melyik játékost találták el és jelöltek meg előbb, mindkét játékost ki kell állítani.

Nem egyértelmű találatok

Nem egyértelmű találatnak hívják azokat a találatokat, amelyeket a játékos nem vett észre. Megtörténhet, hogy a játékos nem érezi vagy nem hallja a találatot.

A nem egyértelmű találatot kapott játékosok kiesnek, de nem kapnak büntetést, ha nem vették észre a találatot.

Az a játékos, aki észre veszi, hogy eltalálták egy számára nem egyértelmű helyen, abba kell hagynia a játékot, és ha lehetséges, azonnal ellenőriznie kell magát, vagy hatékonyan festékellenőrzést kell kérnie. Ha ezt elmulasztja, az továbbjátszásnak minősül.

Egyértelmű találatok

Azok a találatok, amelyek nem kerülnek el a játékos figyelmét, egyértelmű találatok.

Azok a játékosok, akik mozgás közben érzik egy festékgolyó becsapódását, továbbhaladhatnak a legközelebbi fedezékig, ha van ilyen a játékos és a legközelebbi ellenfél között, és ha ezt a fedezéket nem az ellenfél használja. Máskülönben az eltalált játékosnak ki kell térnie az ellenfél irányából, és meg kell állnia. Amennyiben a játékos fedezékbe ért, rögtön ellenőriznie kell magát, hogy kapott-e érvényes találatot. A fegyver elsütése, a találat azonnali ellenőrzésének elmulasztása vagy kiesés esetén a kiesés azonnali jelzésének elmulasztása továbbjátszásnak minősül.

Az a játékos, aki egyértelmű helyen kapott találatot, amelyet önmaga is könnyen ellenőrizhet, nem kérhet festékellenőrzést. Aki ilyen körülmények közt festékellenőrzést kér, az továbbjátszásnak minősül.

Kiállítás/Kiesés

A játékot kiállítják, ha azért vesz fel festékgolyót a földről, hogy kilője azt.

A játékost kiállítják, ha bármely testrészük vagy bármi, amit viselnek, vagy magukkal visznek, a játéktér határain kívül a földhöz ér. A játékost kiállítják, ha kitolják a szalagot vagy kerítést, amit határvonalnak használnak. A határjelzést megkötöttnek kell tekinteni.

Ha a játékost szerszámokkal vagy más tiltott felszereléssel kapják rajta a pályán vagy a játékos a markerét átállítja, megszegve a markerekre vonatkozó bekezdésben található előírásokat, a játékost azonnal kiállítják.

Ha a játékos bármilyen felszerelést vagy ruházatot, amit a pályára hozott, 2 méternél nagyobb távolságban elhagy, leszámítva a squeegee-eket vagy podokat, tubeokat, amelyeket általánosságban festékgolyók tárolására használnak, azonnal kiállítják.

A játékost, aki sportszerűtlenül viselkedik, szintén kiállítják.

A sportszerűtlen viselkedésbe beletartozik többek közt:

- Ha a játékos nem tesz eleget a bírói felszólításnak
- Ha a játékos szándékosan elkerüli a bírót, hogy meggátolja őt markerének pályán történő kronografálásában, vagy ha a játékos így meggátolja a bírót, hogy a játékost utasíthassa.
- Ha a játékos a bíróra lő
- Ha a játékos rosszindulatból nyilvánvalóan kiállított játékosra lő, hogy azt megsebezze, vagy megfélemlítse.
- Ha a játékos szertelenül lövöldözik, amely meghatározás szerint a játékos többször lövi meg a másik játékost, mint az a kiesés szempontjából indokolt volna.
- Ha a játékos festékellenőrzést kér, hogy elterelje a bíró figyelmét magáról vagy csapattársukról, vagy ha a bírót használja az ellenfél játékosainak felderítésére.
- Ha a játékos gyalázkodó kifejezésekkel illet bármilyen játékost, nézőt vagy bírót.
- Ha a játékos szándékosan és ellenségesen kerül bárkivel fizikai kontaktusba.

További büntetés kiszabható.

A játékost kiállíthatja a bíró büntetésből játékosársak által elkövetett, az itt leírtak szerinti szabálysértései miatt.

A játékos felelőssége a játékidő kezdete előtt eltüntetni a korábbi találatokat vagy ezekre felhívni a bíró figyelmét, hogy a későbbiekben ezek ne okozzák a játékos kiesését/kiállítását.

A játékos, aki kiesik, kiesésekkor azonnal:

1. Jelzi kiesését azáltal, hogy egyik kezét a feje tetejére teszi, amíg a dead boxba nem ér.
2. Elhagyja a játéktér minden felszerelésével együtt, ami kiesésekor nála volt, a lehető legrövidebb úton, vagy egyenesen a dead box felé, vagy bármilyen más irányban, amit a bíró mutat neki. Az a játékos, aki nem a lehető legrövidebb utat választja, vagy el akarja rejteni kiesését az ellenfél játékosai elől, vagy nem hajlandó a bíró utasítása szerint elhagyni a pályát, továbbjátészónak minősül.

A kijelölt játékos nem beszélhet, sem más formában nem kommunikálhat. A játékos kifejezetten nem kiálthatja, hogy „Eltaláltak!”, hogy így értesítse csapattársait, sem nem mutathat az ellenfelek irányába, miután kiesett. Bármelyik játékos, aki a bíró megítélése szerint visszaél helyzetével, hogy társait tájékoztassa kieséséről, továbbjátészónak minősül.

Büntetések

Továbbjátás

Továbbjátás azt jelenti, hogy a játékos kiesése után is úgy tesz, mintha élő játékos volna. A továbbjátás magában foglalja többek között, ha a játékos

- továbbra is lövi az ellenfelet, vagy más módon szembe száll vele,
- továbbra is a pályán mozog, kivéve, ha a pályát épp a legrovidebb úton, vagy bírói utasítás szerint hagyja el,
- beszél, jelez, vagy másképpen kommunikál akár a bíróval, az ellenfél játékosaival vagy a csapattársaival,
- gátolja az ellenfél játékosai, illetve a bíró haladását,
- gátolja a bírót festékellenőrzéssel vagy más utasítással,
- kiüríti és „gáztalanítja” markerét, hogy így lássa el társait festékgolyóval vagy felszereléssel.

A továbbjátás büntetése értelmében egy játékost kivesznek a csapatból egyet-egyért utasítással, kivéve, ha bíró úgy ítéli, hogy a továbbjátás gyakorlati hatással volt a játék menetére, a vétkes csapatot ezáltal előnyhöz juttatva, mely esetben a büntetés két csapattag kiállítását kettőt-egyért utasítással.

Törlés (Wiping)

Törlésnek nevezik, ha egy játékos módszeresen és tudatosan eltávolítja, vagy megkísérel eltávolítani a festéknyomokat, hogy így elkerülje a kiesést vagy a bírói intézkedést.

A törlést elkövető játékost a játékból történő azonnali kiállítással büntetik, és vele együtt azonnal további három játékost is kiállítanak a csapatából (három-egyért).

Azok a játékosok, akiket rajtakapnak, hogy elhagyják squeeze-jüket, podjaikat, tubejaikat vagy más felszerelésüket, amelyen találat vagy találatra emlékeztető festéknyom van, és teszik ezt azért, hogy elkerüljék a kiesést vagy a bírói utasítást, azt törlésért büntetik.

Beavatkozás

A nézők számára engedélyezett, hogy nyomon kövessék a játékot és a pálya történéseit de:

- nem adhatnak útmutatást a pályán lévő játékosoknak,
- nem tehetnek olyan megjegyzéseket a játékra, amiről valószínűsíthető, hogy azt a játékosok is meghallják,
- nem lehet a birtokukban csőzsák nélküli marker, ami lövések leadására alkalmas, vagy
- bármilyen más módon beavatkozik a játékba.

A résztvevő csapatok közül, ha bármelyik a csapat tagja vagy a csapathoz tartozó személy beavatkozik, vagy beleszól a játék menetébe, csapata haladéktalanul büntetést kap, mintha egy játékos a pályán „továbbjátást” követett volna el, és így a hozzátartozó csapatból legkevesebb egy embert kiállítanak.

A büntetések kiszabása

A bírónak (többek közt) a következő szabálysértésekért kell szóbeli figyelmeztetést tennie:

- Első csőzsák szabálytalanságért
- Első szabálysértés alkalmával, a festékellenőrzéssel való visszaélésért
- Első szabálysértés alkalmával, egy alkalmon belül, durva szóhasználatért
- Első szabálysértés alkalmával, a bírói utasítás be nem tartásáért.
- Első szabálysértés alkalmával, ha a játékos nem tette kezét a fejére, kiesése után.

A bírónak (többek közt) a következő szabálysértésekért kell egy játékost kiállítania:

- Ha a játékos nem tartja be a semleges utasítást
- Második szabálysértés alkalmával, a festékellenőrzéssel való visszaélésért
- Második szabálysértés alkalmával, egy alkalmon belül, durva szóhasználatért,
- Második vagy többszöri szabálysértés alkalmával, a bírói utasítás be nem tartásáért.
- Ha a játékos túlmegy a pálya határán, vagy elmozdítja a határszalagot
- Ha a játékost (nem) egyértelmű ponton eltalálták
- Ha a játékos markerének torkolatcsöve nem érinti a zászló állomást a játék kezdetének jelzésekor
- Ha a játékos nem visel maszkot a megfelelő időben/helyen
- Ha a játékosnál a pályán szerszámok vannak
- Ha a játékos 301 láb/másodperc sebességgel, vagy annál gyorsabban lett kronografálva
- Ha a játékos elektromos vagy elektronikus gombokat vagy kapcsolókat működtet markerén, a játék alatt, a bíró engedélye nélkül
- Ha a játékos bírói kérésre nem tudja személyazonosítóját felmutatni a játék előtt
- Ha egy, a csapattal kapcsolatban álló személy, aki nem játszik a játékban beleavatkozik a játék menetébe
- Ha a játékos szertelenül lövöldözik
- Ha a játékos sportszerűtlenül viselkedik
- Ha a játékos játék közben szándékosan megváltoztatja a játékteret

Egyet-egyért büntetés (a szabálysértést elkövető kiállított játékoson felül további egy játékost is kiállítanak) (többek közt) a következő szabálysértésekért szabható ki:

- Ha a játékos tovább játszik egy nem nyilvánvaló ponton ért találattal
- Ha a játékos tovább játszik egy nem nyilvánvaló találattal, ami nyilvánvalóvá vált, mivel a játékos tudomást szerzett róla

- Ha a játékos a pályán egy másik személlyel kiállítása után ellenséges módon fizikai kontaktusba kerül (további büntetések is kiróhatók)
- Ha a játékos a játék végén nyilvánvaló találattal élő játékosként „csekkol be”
- Ha a játékos olyan markert használ, amit a pályán 311 láb/másodperc, vagy annál nagyobb sebességgel kronografáltak
- Ha a játékos elektromos vagy elektronikus gombokat vagy kapcsolókat működtet markerén, (de nem a táron) miután kiállították
- Ha a játékos kiállítása után csapattársaival kommunikál

Kettőt-egyért büntetés (a szabálysértést elkövető játékos és további két játékos kizárása) (többek közt) a következő szabálysértésekért szabható ki:

- Ha a játékos továbbjátszása gyakorlati hatással van a játék menetére, a szabálysértő játékos csapatának jelentős előnyt biztosítva.

Hármat-egyért büntetés (a szabálysértést elkövető játékos és további három játékos kizárása) (többek közt) a következő szabálysértésekért szabható ki:

- Ha a játékos törlést végez
- Ha a játékos kiesése/kiállítása után visszatér a pályára, hogy beavatkozzon a folyamatban lévő játékba, anélkül, hogy a bírót megkérdezte volna

További büntetések

A bíró további egyet-egyért büntetéseket szabhat ki a következő szabálysértésekért:

- Minden alkalomért, amikor a bírói utasítást figyelmen kívül hagyják
- Verekedésért, vagy más ellenséges fizikai kontaktusért (ezen felül más büntetések is alkalmazhatók)

Felfüggesztések, kizárások, diszkvalifikálások, és bírságok, súlyos sportszerűtlen magatartásért

Egy játékost a következő szabálytalanságok alapján zárnak ki a versenyből:

- Szándékos fizikai kontaktus (a marker segítségével, mellkassal ütközés, lefogás, lökés, köpés, valamint hasonlóknak esetén)
- Ha a játékos a bíró kérésére nem adja át a markert, vagy a kapcsolót, gombot, illetve a ravaszt aktiválja, amikor felkérlik a marker átadására
- Ha a játékos ellenféllel, bíróval vagy nézővel gyalázkodó hangnemben beszél
- Ha a játékos szándékosan lő a pályán vagy a határvonalon kívülről, vagy a dead boxból
- Ha a játékos szándékosan a bíróra lő
- Ha a kiejtett/kiállított játékos visszatér a pályára, hogy beavatkozzon a folyamatban lévő játékba, a bíró megkérdezése nélkül

Egy játékos a következő szabálytalanságok alapján zárnak ki a verseny területéről, illetve függesztik fel részvételét a következő versenyen:

- Ha a játékos eldobja markerét vagy légsűrítő rendszerét

- Agresszív fizikai kontaktus, ami feltételezhetően előkészített testi sértésnek számít

- Ha a játékos rosszindulatból egyértelműen kiesett/kiállított játékosra lő, hogy azt megsebezze, vagy megfélemlítse