

Woodsball 7man Liga

- pravilnik -

1. Cilj igre: skupiti što više bodova tijekom trajanja igre

2. Trajanje jedne igre: deset (10) minuta.

3. Veličina tima: Jedan tim može imati najviše sedam (7) igrača na početku igre, uz pet (5) rezervnih igrača. Svaki tim se mora javiti glavnom sucu prije početka igre. Svaki tim koji se prije početka utakmice prijavi sa manje od četiri (5) igrača (4 ili manje) gubi igru, te će se njegovom protivniku dodijeliti maksimalan broj bodova.

3.1 Zamjene: igrač ne može biti zamijenjen tijekom igre, tj. zamijenjeni igrač mora čekati slijedeće vrijeme ulaska svog tima u teren.

4. Oznake tima: svaki igrač će dobiti traku u boji tima koja mora biti jednaka boji trake ostalih članova tima. Svaki igrač mora nositi traku na desnoj ruci, između lakta i ramena, te ona mora biti jasno vidljiva (ne smije biti prekrivena odjećom). Prije početka utakmice, eliminacijski sudac (sudac koji se brine o igračima u pojedinoj eliminacijskoj zoni - *deadboxu*) će podijeliti sedam (7) traka igračima koji započinju igru, tako da se osigura da je samo sedam (7) aktivnih igrača iz pojedinog tima u terenu. Ako igrač tijekom igre izgubi traku u boji svoga tima, isti će se smatrati eliminiranim (bez negativnih bodova), mora se vratiti u svoju eliminacijsku zonu (*deadoebox*), prijaviti gubitak trake nadležnom sucu, te će mu biti dodijeljena druga traka. U igru se može vratiti prilikom slijedeće igre. Preporučljivo je da igrač dobro pričvrsti traku za ruku te da si suigrači međusobno provjere trake (također, valja provjeravati svoju traku povremeno tijekom igre).

5. Teren za igru (*game field*): ne smije biti manji od deset tisuća (10000) metara kvadratnih niti veći od dvadeset tisuća (20000) metara kvadratnih (npr., 100 puta 100 do 200 puta 200 metara). Teren za igru mora imati dvije (2) baze sa zastavicama, od čega dvije startne baze sa crvenom i žutom zastavicom. Timovi mogu pregledati teren prije igre, ali ne smiju ni na koji način preurediti bilo koje elemente na terenu.

6. Početak igre: timovi koji pred početak svake pojedine igre trebaju dati svoju opremu na provjeru kod sudaca (mjerjenje brzine ispaljivanja kuglica, itd.). Nakon što su izvršili provjeru opreme dolaze u svoju eliminacijsku zonu. Glavni sudac treba putem radio stanice provjeriti da li su oba tima spremna. Zatim eliminacijski sudac dopušta timovima uklanjanje zaštite sa cijevi. Nakon toga glavni sudac najavljuje početak igre upozorenjem od deset sekundi, na način da svaki tim može jasno čuti upozorenje. Glavni sudac zatim izgovara slijedeće: "Barrel socks off! Get ready for the 10 second warning – 3,2,1, - TEN SECONDS" ("Skinite zaštitu sa cijevi! Spremite se za odbrojanje od 10 sekundi. 3,2,1 – DESET SEKUNDI!"). Zatim će početi igra uzvikom suca tako da svaki tim može čuti, putem radiostanice: "Game on! ili "Go,go,go. " ("Krenite!") ili na drugi način (zviždaljkom, zračnom trubom). Suci će također dati vizualni znak za početak igre tako da svaki tim može vidjeti taj znak. Kada glavni sudac da znak za početak igre, započinje odbrojanje vremena.

7. Baze sa zastavicama: na terenu se moraju nalaziti dva glavna objekta ili baze. Moraju se nalaziti na obranljivom položaju, moraju imati stup na kojem se nalazi uže sa dvije zastavice (crvena za jedan i žuta za drugi tim). Tim će biti bodovno nagrađen za "zauzimanje" i "zadržavanje" ovih objekta kada je zastavica toga tima potpuno podignuta na vrh stupa.

Upozorenje: timovi neće osvajati bodove za djelomično podignute zastavice. Zastavica mora biti potpuno podignuta da bi određeni tim mogao osvojiti bodove. Primjer: ako igrač Žutog tima bude eliminiran tijekom podizanja zastavice, njegov tim neće osvojiti bodove. Da bi suci priznali podizanje zastavice, ona mora biti potpuno podignuta.

8. Eliminacijske zone, zastavice i glavne baze: oba tima moraju imati glavnu bazu i jasno označenu eliminacijsku zonu koja se mora nalaziti od 20 do 40 metara od zastavice u njihovoj glavnoj bazi (uzimajući u obzir prepreke i konfiguraciju terena). Eliminacijske zone oba tima moraju biti približno jednako udaljene od njihovih glavnih baza, moraju se nalaziti izvan granica igrališta te ne mogu biti korištene kao zaklon.

8.1 Udaljenost između svake baze mora biti od, otprilike, devedeset (90) do stotinu osamdeset (180) metara, ovisno o vrsti terena. No, šumska područja će imati kraću udaljenost između baza, dok će otvoreni tereni imati veću udaljenost.

9. Eliminacije: eliminacijom se smatra svaki pogodak ili mrlja od boje prouzročen pogotkom paintball kuglice koja se tom prilikom raspuknula i ostavila trag boje na igraču ili njegovoj opremi, otprilike veličine kovanice (prema slobodnoj sudačkoj procjeni).

9.1 Svaki put kada je igrač eliminiran, mora skinuti traku u boji svog tima sa ruke te se mora, bez ustezanja, vratiti u eliminacijsku zonu svoje ekipe. Ondje se mora nalaziti eliminacijski sudac radi provjere pogotka. Kada igrač uđe u eliminacijsku zonu, sudac će ga odmah cijelog pregledati u cilju pronalaska pogodaka, iste će zabilježiti. Nakon toga, igrači se mogu poslužiti spužvom ili ručnikom da bi obrisali eventualne pogotke.

VAŽNO: Igrači moraju obratiti pozornost na pogotke koje prime. Na kraju, igračeva je odgovornost i obveza da prijavi sve pogotke te da ih, nakon prijave eliminacijskom sudcu, ukloni. Ako igrač zaradi isključenji bude kažnjen zbog "starog" pogotka, ne može kriviti nikoga do sebe.

9.2 Ako igrač pokušava popraviti svoj marker u eliminacijskoj zoni, mora prvo ispustiti zrak iz njega, te staviti "kondom" ili "čep" na cijev. Svaki igrač koji je popravlja svoj marker, kod eliminacijskog suca mora ponovo izmjeriti brzinu ispaljivanja kuglica iz istog prije ulaska u teren.

9.3 Svaki igrač koji za vrijeme igre kaže: "Pogođen!" ili "Out!", maše rukama iznad glave ili digne svoj marker iznad glave odmah se smatra eliminiranim, bez obzira da li je pogođen ili ne. Kada igrač zove: "Check!" ili odbijanje kuglice, mora paziti da se kuglica uistinu i odbila od njega.

9.4 Svaki put, za vrijeme igre, kada igrač stavi "čarapu" ili "čep" na cijev svog markera ili digne marker iznad glave (osim kad izlazi iz bunkera ili druge prepreke) sa cijevi usmjerenom prema gore, smatra se eliminiranim, bez obzira da li je pogođen ili ne.

9.5 Obilježavanje i izbacivanje igrača pomoću cijevi markera (na način da mu protivnički igrač dođe u neposrednu blizinu te prisloni cijev na njega ili njegovu opremu) nije dozvoljeno. Ako kao igrač dođete u neposrednu blizinu protivničkog igrača, a imate vremena da pravilno naciljate, igrajte pošteno te protivnika gađajte u područje gdje će pogodak uzrokovati najmanje neugodnosti po njega (npr. nosač potova).

10. Zapovjednik tima: prije početka igre, svaki tim će odrediti jednog svog igrača kao Zapovjednika. Samo Zapovjednik može prenositi želje i upite svoga tima sucima i organizatorima. Zapovjednik ne može komunicirati sa svojim "aktivnim" igračima kada je eliminiran.

11. Opskrba: eliminirani igrači se mogu opskrbiti potrebnom opremom dok su u eliminacijskoj zoni. Igrači mogu uzeti kuglica, boca sa CO₂ ili stlačenim zrakom (namijenjenih za uporabu u paintballu), te vode koliko žele, ali ne smiju u teren unositi stanice za pretakanje CO₂ ili zraka te velike CO₂ ili ronilačke boce.

12. Odjeća i zaštitna oprema: Igrači mogu nositi raznu odjeću i opremu sa izuzetkom odjeće i opreme koju suci ocijene previše podstavljenom u cilju odbijanja kuglica. Igrači ne smiju nositi odjeću napravljenu od materijala visoke apsorpcije (npr., flisa ili filca) i jako podstavljenom ili sklisku (npr., od najlona ili gume). Zaštitni prsluci su dozvoljeni. Labava, nepričvršćena odjeća biti će dozvoljena ukoliko je dopuste suci (npr., majica izvan hlača, raskopčana košulja itd.). Ukoliko igrač bude otkriven da nosi nelegalnu odjeću, bit će mu dozvoljena promjena odjeće ukoliko vrijeme to dopušta, u suprotnom mu neće biti dozvoljen ulazak u igru. Dozvoljena je i odjeća koja imitira okolno raslinje ne samo bojom već i oblikom ("ghillie"). No, igrač koji nosi potpuno ili djelomično "ghillie" odijelo mora se držati pravila navedenih u stavku 16.1. Zaštitna maska koja imitira okolno raslinje bojom i oblikom ("goggleflage") ne smatra se dijelom "ghillie" odijela. Ekipama se preporučuje da nose jednaka odijela, radi lakšeg raspoznavanja svojih suigrača i lakšeg suđenja.

12.1 "Ghillie" odijela: Svaki igrač koji nosi potpuno ili djelomično "ghillie" odijelo (uključujući "ghillie" kamuflažu na bilo kojem dijelu njegove opreme) smatra se eliminiranim prilikom svakog pogotka, bila da se kuglica razbije ili ne. Takav igrač **mora** priznati svaki pogodak. Suci će biti strogi i temeljiti prilikom pregledavnja igrača koji nose "ghillie" odijela.

12.2 Rukavice, zaštita za vrat, kape: igrači mogu nositi samo jedan par rukavica, sa ili bez prstiju. Rukavice mogu biti podstavljene. Igrači mogu nositi jednoslojnu zaštitu za vrat od neoprena. Igrači mogu nositi jednoslojne kape ili pokrivala za glavu.

13.3 Zaštitna oprema: Igrači mogu nositi jedan par zaštitene opreme za podlakticu i lakat te zaštitu za koljena, pod uvjetom da ta oprema nije bila mijenjana u odnosu na svoj originalni tvornički oblik. Ovi štitnici se nose se iznad ili ispod odjeće. Muški igrači mogu nositi zaštitu za prepone, a ženski igrači štitnik za prsa. Dozvoljene su navlake od tkanine ili neoprena za pokrivanje boca za zrak ili CO₂.

14.0 Nelegalna postupanja – su slijedeća:

14.1 Nastavak igre (*playing on*): definira se kao kretanje igrača više od jednog metra, pucanje iz markera, komunikacija sa drugim igračim (verbalno i pokretom) ili ostajanje u igri duže od tri sekunde nakon što je igrač bio pogođen kuglicom na očito mjesto (uz slobodnu sudačku procjenu) kada je pogodak ostavio trag boje veličine kovanice. Sudac neće izbaciti igrača iz igre ("Out!") prije isteka tri sekunde (osim ako igrač sam ne zatraži provjeru pogotka: "Check me!"). Ukoliko igrač nakon očitog pogotka nastavi sa igrom, on i njegov tim biti će kažnjeni. *Playing on* i *wiping* (brisanje pogotka) biti će strogo kažnjavani. Suci neće upozoravati, te će njihova prvotna odluka biti konačna i o njoj se neće raspravljati.

14.2 Brisanje pogotka (*wiping*): definira se kao pokušaj nastavka igre uz trud prikrivanja ili brisanja boje od pogotka. Brisanje pogotka kažnjavati će se oduzimanjem pet (-5) bodova .

14.3 Napuštanje terena: smatra se svako izlaženje igrača izvan označenih granica terena za igru (kada stane stopalom izvan označene linije).

14.4 Namještanje brzine ispaljivanja kuglica markera na terenu: smatra se svakim mehaničkim namještanjem markera kada igrač, za vrijeme igre, poveća brzinu svog markera ili markera drugog igrača.

14.5 "Vrući" marker (*hot gun*): svaki marker kojemu brzina ispaljivanja kuglica prelazi 300 FPS (*feets per second*, stopa u sekundi). Suci mogu provjeriti brzinu ispaljivanja kuglica markera bilo kada tijekom igre.

14.6 Nedoovoljeno komuniciranje: smatra se kada igrač verbalno, putem radiostanice ili pokretom komunicira sa drugim članovima svoje ekipe nakon što je eliminiran.

14.7 Nepoštivanje suca: smatra se svako ponašanje igrača prema sucu ili drugom članu terenskog osoblja koje je uvrijedljivo, agresivno ili kada igrač ne poštuje sudačku odluku.

14.8 Nesportsko ponašanje: smatra se svako ponašanje igrača koje uključuje vrijeđanje, omalovažavanje i agresivno ponašanje prema drugim igračima ili sucima. Glavni sudac može izreći kaznu za ovakvo ponašanje neograničeno puta. Ukoliko se igrač ponaša krajnje agresivno ili se konstantno nesportski ponaša, glavni sudac ga može isključiti sa turnira.

14.9 Nedoovoljene naprave: smatraju se onim napravama koje su pravilima zabranjene a igrač ih posjeduje ili koristi. Nedoovoljene naprave uključuju zabranjene markere i loadere, markere i loadere koji su modificirani na nedovoljen način, paintball bacače granata i raketa, paintball nagazne i potezne mine, naprave koje služe za upozorenje o ulasku protivnika u određeni dio terena (*perimeter warning devices*), štitove, zračne trube, noževe, vatreno oružje, zviždaljke, dimne bombe sa otvorenim izgaranjem, pirotehničke naprave, laserske ciljnice, samostrele, pračke, puhaljke, i oruđa izvan eliminacijske zone

koja bi mogla poslužiti igraču da poveća brzinu ispaljivanja kuglica iz markera unutar terena.

15. Kazne: navedena nedozvoljena ponašanja će se kažnjavati oduzimanjem bodova ekipi kako slijedi:

- 18.1 Nastavak igre – 5 bodova
- 18.2 Brisanje pogotka – 5 bodova
- 18.3 Napuštanje terena – 5 bodova po igraču
- 18.4 Namještanje brzine ispaljivanja kuglica iz markera na terenu – 5 bodova
- 18.5 "Vrući marker" – 5 bodova
- 18.6 Nedozvoljeno komuniciranje – 5 bodova
- 18.7 Nepoštivanje suca – 10 bodova
- 18.8 Nesportsko ponašanje – 10 bodova
- 18.9 Nedozvoljena naprava – 5 bodova

16. Posebne naprave (posebna paintball oružja): Dozvoljene se različite posebne naprave, osim ako organizator ne odluči drukčije.

16.1 Granate: (dozvoljen je neograničen broj na terenu) Svaka vrsta paintball ne-pirotehničkih, rukom bacanih granata je dozvoljena. Igrač se smatra eliminiranim ako ga pogodi jedna ili više prskotina boje od granate, bez obzira na njezinu veličinu.

16.2 Automatski mod pucanja iz markera (*full auto*): može se koristiti ako organizator dozvoli potpuno automatsko pucanje iz markera, uz ograničenje brine pucanja od trinaest (13) BPS (*balls per second*, kuglica po sekundi).

16.3 Radiostanice: igrači mogu međusobno komunicirati i putem radiostanica ili mobitela.

17. Provjere pogotka (*paint check*): postoje tri vrste provjere pogotka.

17.1 Sudačka provjera: Sudac može pozvati provjeru pogotka ili pregledati igrača kada to želi.

17.2 Samoprovjera (*selfcheck*): igrač može pozvati suca da ga provjeri bilo kada, bez ikakvih sankcija. Ako igrač nije siguran dali je pogođen, ali ne pozove *selfcheck* unutar tri sekunde od pogotka (po slobodnoj sudačkoj procjeni), tada se smatra da je nastavio igru (*playing on*), te se smatra eliminiranim.

17.3 Provjera protivnika: igrač može pozvati na provjeru pogotka na protivniku. Sudac mora biti prisutan da bi se mogla provesti provjera protivnika. Da bi zatražio provjeru pogotka, igrač mora viknuti: "Provjeri ga!" ("Check him!"). Tada će sudac prići protivničkom igraču te ga temeljito pregledati. Ako je igrač pogođen, tada će ga sudac ukloniti iz igre ("Out!") te ga može kazniti ukoliko je nastavio igru nakon pogotka ili obrisao pogodak.

18. Sigurnost: Sva sigurnosna pravila terena na kojem se igra moraju biti poštovana. Ista moraju biti objavljena najmanje tjedan dana prije igre putem internet stranice organizatora, elektroničke pošte ili telefonski. Organizator će ukratko sa ovim pravilima upoznati sve

sudionike i na dan igre. Mora se poštovati maksimalna brzina ispaljivanja kuglica iz markera koju odredi organizator (ne manja od 230 FPS niti viša od 300 FPS). Svi igrači moraju nositi regularnu paintball masku koja im štiti cijelo lice. Svi igrači moraju prije svake igre izmjeriti brzinu ispaljivanja kuglica iz markera, namjestiti je na prikladnu vrijednost te dati svoje markere sucima na pregled (*chrono* sucu).

19. Lažno predstavljanje: za vrijeme igre, igrači se mogu lažno verbalno predstavljati u svrhu obmane protivnika **SAMO** dok nose trake i oznake u boji svoga tima. Uklanjanje ili mijenjanje trake u boji svoga tima smatrat će se nesportskim ponašanjem, te sukladno tome biti kažnjeno. Nenamjerni gubitak trake u boji tima eliminirat će igrača, koji se zatim mora vratiti u eliminacijsku zonu gdje će mu eliminacijski sudac dodijeliti drugu traku.

20. Razmjena opreme: Aktivni igrači mogu nesmetano tijekom igre razmijenjivati opremu. Kada igrač primi opremu koju mu je dao njegov suigrač, ta se oprema onda smatra nje govim vlasništvom tijekom igre. Kada igrač bude eliminiran, više ne smije razmijenjivati opremu sa suigračima niti smije opremu ostaviti u terenu. Sva oprema koja se na taj način razmijeni, ili bude ostavljena u terenu (osim praznih potova) smatrat će se nedozvoljenom napravom.

21. Ograničenje mjere ispaljivanja kuglica (*rate of fire- ROF*): svaki marker koji je prilagođen da se iz njega puca više od 13 BPS nije dozvoljen.

21.1 Svi *blowback*, elektonički pogonjeni *blowback/blowforward* i mehanički markeri su dozvoljeni, dok ispaljuju kuglice brzinom ispod 13 BPS.

21.2 Svi elektropneumatski markeri koji koriste pneumatski solenoid (Angel, Matrix, Shocker, Ion...) mogu se koristiti uz uvjet da je mjera ispaljivanja kuglica iz ovih markera ograničena na do 13 BPS. Dakle, dozvoljeno je korištenje svih modova koje pojedini markeri posjeduju (*fullauto, ramping, three shot burst...*) dokle god brzina ispaljivanja kuglica iz njih ne prelazi 13 BPS, uz privolu organizatora.

22. Pregledavanje paintball markera i opreme: svi markeri i oprema podliježu pregledu sudaca prije početka igre, uključujući sigurnosne mjere, provjeru brzine ispaljenja kuglica te *ROF*. Sudačko osoblje valja unaprijed upozoriti na svu opremu za koju članovi neke ekipe misle da bi mogla biti podložna sankcioniranju tijekom igre. Igrač mora ustupiti svoj marker na provjeru odmah kada to zatraže suci ili druge ovlaštene osobe. Tada, igrač ne smije koristiti niti prilagođavati marker ni na koji način dok ga ne pregledaju suci. Marker za koji se utvrdi da (tijekom igre) njegove postavke krše bilo koje pravilo navedeno u ovom pravilniku, smatrat će se nedozvoljenom napravom, tim igrača koji koristi ovakav marker bodovno će se kazniti, te će taj marker biti zabranjeno koristiti tijekom trajanja turnira (*eventa*).

23. Nekvalificirani igrači: jedna ekipa se može sastojati od dvanaest (12) kvalificiranih igrača. Sastav ekipe se može mijenjati između igri tijekom trajanja turnira. Nekvalificirani igrači su slijedeći:

23.1 Svaki igrač mlađi od granice koju je odredio organizator.

23.2 Svaki igrač koji je diskvalificiran iz igre zbog krajnjeg nesportskog ponašanja.

23.3 Svaki igrač koji sudi tijekom trajanja turnira (suci ne mogu igrati).

24. Izvanredno sportsko ponašanje (*fair play*): format igre počiva na igračkom integritetu i sportskom ponašanju. Igrajte pošteno!

25. Odbijeni pogoci (*bounces*) i ljubaznost na terenu: svaki put kada igrač bude pogođen a kuglica se odbije od njega, preporuča se da vikne: "Bounce!". Zbog toga što mnogi odbijeni pogoci često izgledaju kao regularni pogoci, uzvikivanje "*bounce*" moglo bi spriječiti nesportsko ponašanje i osigurati da drugi igrači znaju da pogođeni igrač ne nastavlja igru na kažnjiv način (*playing on*) ili briše pogodak (*wiping*), nego priznaje dobar pogodak protivnika.

26. Broj timova i sistem natjecanja na turniru: maksimalni broj timova na turniru može biti dvanaest (12), a minimalni (5).

Svi timovi će biti svrstani u jednu skupinu gdje će igrati po sistemu svatko sa svakim (*all around robin*), te će, nakon što svi timovi odigraju međusobno, tim sa najviše bodova biti proglašen pobjednikom.

27. Prijava timova i igrača, uplata koatizacije: svi timovi se sa popisom svojih igrača moraju prijaviti organizatoru najkasnije tjedan dana prije turnira. Jedan igrač se može nalaziti na popisu samo jednog tima. Visinu koatizacije i krajnji rok uplate iste odredit će organizator.

28. Bodovanje tijekom igre – odvijati će se na slijedeći način:

31.1 Osvajanje bodova: kako je gore navedeno, timovi mogu osvajati bodove za podizanje zastavice (10 bodova) i brojem čistih igrača ostalih u igri (1 bod po igraču). Tijekom trajanja turnira bodovi iz svake igre se zbrajaju, tako da tim koji osvoji najviše bodova osvaja turnir (*all around robin*).

31.2 Oduzimanje bodova: timovi mogu gubiti bodove skupljanjem kazni koje su navedene u članku 15. Tim na kraju igre može imati i minus bodove, koji se dalje prenose te se na kraju zbrajaju sa ostalim bodovima koje je tim osvojio u svojoj natjecateljskoj skupini.

29. Bodovanje na kraju turnira:

1. mjesto = 25 bodova
2. mjesto = 23 boda
3. mjesto = 21 bod
4. mjesto = 19 bodova
5. mjesto = 17 bodova
6. mjesto = 15 bodova
7. mjesto = 13 bodova
8. mjesto = 11 bodova
9. mjesto = 9 bodova
10. mjesto = 7 bodova
11. mjesto = 6 bodova
12. mjesto = 5 bodova

30. Sudenje: u terenu se mora nalaziti najmanje osam (8) a najviše četrnaest (14) sudaca, uključujući glavnog suca, dva eliminacijska - bazna suca, i sudaca pravilno raspoređenih po terenu. Suci se svojom odjećom moraju jasno isticati u terenu i razlikovati od igrača. Suci ne

možu komunicirati putem radiostanica. Svi suci trebaju biti upoznati s pravilima i odredbama sadržanim u ovom pravilniku, te dati sve od sebe u izvršavanju svojih sudačkih obveza. Suci neće davati timovima informacije za vrijeme igre, osim onih koje se tiču sigurnosnih uvjeta i uvjeta igre. Suci neće, svojim djelovanjem ili nedjelovanjem, namjerno otkrivati ili skrivati položaje ili aktivnosti igrača za vrijeme igre. Suci neće ometati tijek igre. Svi suci trebaju izvršavati svoje obveze i odlučivati potpuno nepristrano. Ako se bilo koji sudac smatra pristranim u svojim sudačkim aktivnostima, za ili protiv bilo kojeg tima, glavni sudac ga treba udaljiti iz sudačkog tima tijekom trajanja turnira. U slučaju izvanredne situacije, najbliži prisutni sudac mora obavijestiti o tome ostale suce i organizatora. Ostali suci na terenu moraju odmah zaustaviti igru.. Vrijeme igre također će se zaustaviti za vrijeme trajanja izvanredne situacije.

31. Pravila vezana uz paintball markere i opremu - nije dozvoljena slijedeća paintball oprema:

- A. Svaki marker koji je inače zabranjen po pravilima domaćeg terena (organizatora).
- B. Bacači raketa i granata.
- C. Bacači raketa i granata koji odjednom ispaljuju više projektila.
- D. Paintball nagazne i potezne mine.
- E. Svaki marker dizajniran da ispaljuje kuglice veće od kalibra 0.68.
- F. Svaki marker koji je namješten da ispaljuje više od 13 BPS. Markeri koji mogu ispaljivati više od 13 BPS su dozvoljeni uz uvjet da se prilagode na mjeru ispaljivanja od 13 BPS i manju.
- G. Svaki marker za koji sudačko osoblje ili organizator misle ili koji izgleda tako da je rukovanje s njime nesigurno.
- H. Svaki marker za koji sudačko osoblje ili organizator misle da bi rukovanje njime moglo prekršiti neko od pravila navedenih u ovom pravilniku.

