

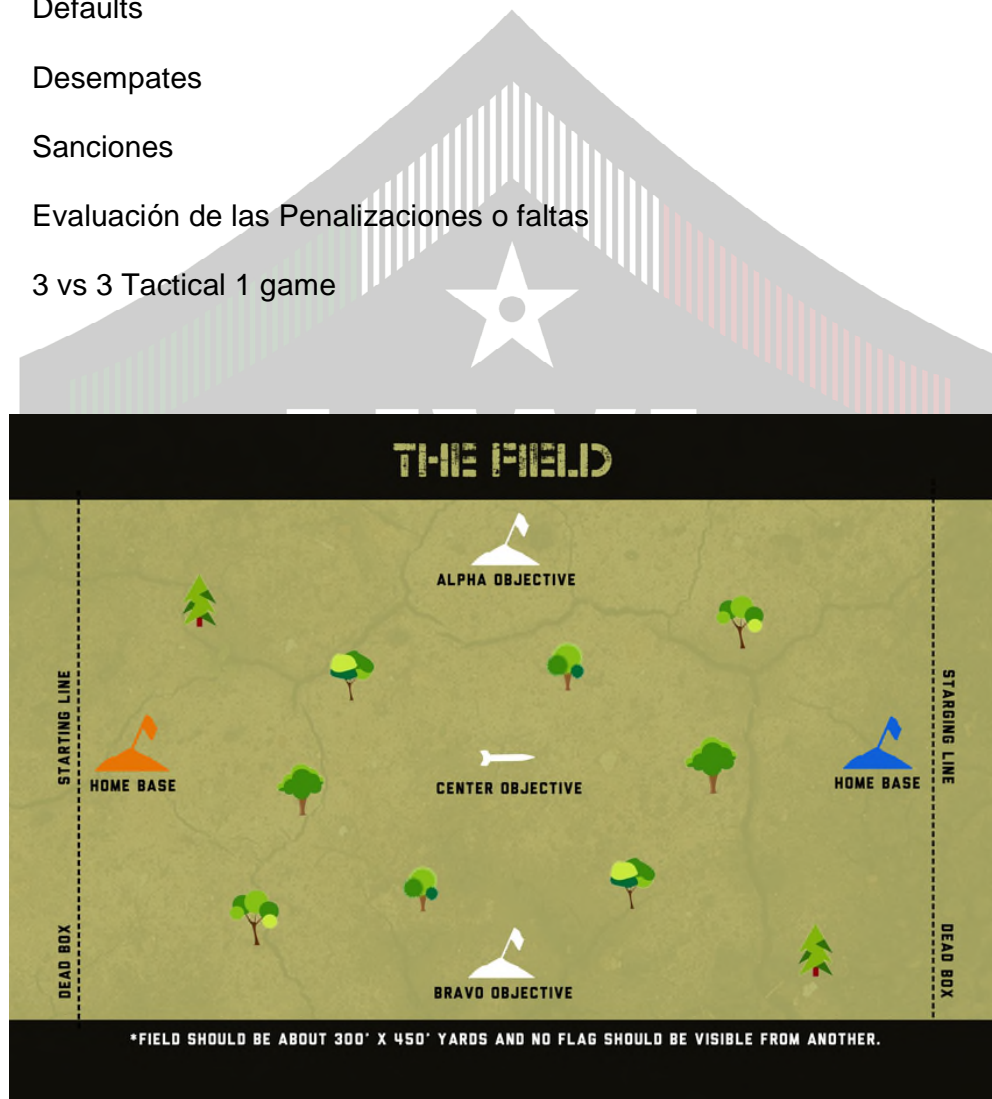


LAS REGLAS UWL-MÉXICO 5 HOMBRES-2017

TABLA DE CONTENIDO

- Tamaño del campo y requerimientos
- Tarjetas de jugador y Clasificación
- Roster/Alineación
- Ranking y puntajes
- Juegos
- Árbitros y arbitraje
- Ventaja en juego amistoso
- Equipo / Ropa
- Equipo de Protección
- El Juego
- Alto al juego
- Finalización del juego
- Reinserción y retirada
- Procedimiento de reinserción
- El cronógrafo en el campo
- Banderas
- Chequeos de pintura o paint-check
- Eliminaciones
- Puntuación

- Defaults
- Desempates
- Sanciones
- Evaluación de las Penalizaciones o faltas
- 3 vs 3 Tactical 1 game



La **ULTIMATE WOODSBALL LEAGUE** promueve juegos de paintball seguros, justos y competitivos. Los esfuerzos de la UWL tienen como objetivo hacer el paintball más atractivo para todo tipo de jugadores y ayudar a la unificación del paintball a nivel mundial.

La UWL promueve el respeto a las reglas de seguridad por parte de nuestros jugadores; usar micas aprobadas, cubre-cañones, respetar los límites de velocidad y seguridad, mantener los tanques de aire con pruebas hidrostáticas actualizadas y seguir todas las normas de seguridad adicionales o relativas a los campos de juego, área de jugadores y alrededores.

La UWL considera la seguridad y el juego limpio como prioridades principales.

La idea general del formato UWL es la siguiente:

- El formato de 5 jugadores (bosque, hyperball o montículos de arena (mounds). El campo de juego debe tener 2 banderas laterales, 1 bandera central y 2 banderas de home, cada una con diferentes valores.
- Objetivo: Obtener tantos puntos como sea posible en 10 minutos al capturar banderas, objetivos y la bandera home enemiga; llevarla y colgarla en tu propia línea de salida, cada una con diferentes valores.
- Juego de 10 minutos dividido en 2 períodos
Reinserción en el minuto 5. Los jugadores eliminados se vuelven a reintegrar al minuto 5.

Espíritu del juego

La UWL se basa en un espíritu de deportivismo que exige que el paintballer sea responsable de jugar limpiamente. Se motiva el juego de alta competencia, pero nunca a expensas del respeto mutuo entre los deportistas. Son contrarias al espíritu de juego y deberá evitarse a toda costa por los jugadores y equipos: el limpiarse un impacto, disparar a un oponente en exceso o cualquier otra forma de ganar a toda costa con comportamiento dañino. No se les permitirá jugar en la UWL a los participantes que no cumplan con éste código.

1. Tamaño del campo y requerimientos

Los campos son en zonas boscosas, hyperball o montículos de arena construidas para crear un ambiente agradable.

No se puede utilizar bunkers inflables.

Los campos no deberán tener cosas que pudieran suponer un riesgo innecesario para los jugadores, incluidos los acantilados, zonas con rocas dentadas. Etc.

Teniendo en cuenta el terreno, la cobertura, capacidad de moverse y la topografía, los campos de juego deben estar equilibrados para que el mejor y más hábil de los dos equipos por lo general gane el juego, iniciando desde cualquiera de las líneas de salida.

Los campos deberán tener entre 50 y 75 metros de ancho y 75 a 100 metros de largo para 5 jugadores.

Las "Cajas de Eliminados" (deadbox) se encuentran en cada extremo del campo cerca de la base del equipo. Será un área segura para que los jugadores puedan quitarse las caretas.

La línea de salida estará ubicada cerca de la "Caja de Eliminados" y la base del equipo.

Las banderas objetivo laterales se encuentran a la izquierda y derecha del campo y más o menos a igual distancia de las dos bases de los equipos. La distancia entre las dos banderas objetivo debe ser lo suficientemente amplia

como para que el contacto visual no se pueda hacer de una bandera a otra.

Las banderas base/home estarán en cada extremo del campo situado cerca de la línea de salida y las "Cajas de Eliminados" (deadbox). Pero no a plena vista de la Caja de Eliminados. (Deadbox)

2. Costos de entrada

Por definirse en cada evento

3. Tarjetas de jugador y clasificación

- 2.1 Cada capitán recibirá un paquete con las tarjetas para cada jugador. El roster debe ser entregado al coordinador del evento antes de iniciado el mismo y **no podrá modificarse una vez que ha jugado su primera partida.**
- 2.2 Las tarjetas que indican la posición y permiten llevar las estadísticas personales del jugador deberán estar sujetas al resorte de la careta en la parte posterior y deben permitir su fácil lectura por los referís.
NO SON TRANSFERIBLES.
- 2.3 No puede haber dos scouts, dos heavy gunners o dos capitanes en el campo de juego al mismo tiempo en el mismo equipo. Un jugador no puede jugar en dos equipos de la misma categoría.
- 2.4 Ningún jugador podrá jugar sin la tarjeta.
- 2.5 Cada equipo debe tener un Capitán, un heavy gunner y un Scout. El Capitán no puede ser Scout y el Scout no puede ser Capitán o Infante.
- 2.6 EL SCOUT INICIA 5 SEGUNDOS ANTES QUE EL RESTO DEL EQUIPO.

EQUIPOS

- 2.7 Un equipo OPEN puede tener 2 jugadores Pro o 2 leyendas
- 2.8 Un equipo TÁCTICO NO puede tener jugadores Pro o leyendas, puede tener 1 jugador Open.
- 2.9 ENTRY puede tener solo 1 jugador Open y/o Táctico jugando a la vez, máximo 2 en roster.
- 2.10 Los tres primeros lugares de cada categoría al final de la temporada, serán ascendidos a la categoría superior inmediata para la siguiente temporada.

Los colores por posición son: Rojo-Capitán, Azul-Scout, Amarillo-Heavy Gunner y Negro-Infantes.

ROJO	CAPITAN
AZUL	SCOUT
AMARILLO	HEAVY GUNNER
NEGRO	INFANTE

4. Roster/Alineación

Los equipos pueden tener hasta 7 jugadores en su lista, pero sólo pueden alinear un máximo de 5 jugadores en cada periodo (partida).

Se permiten 2 Pit Crews (mecánicos) en la caja de muertos del equipo. Los mecánicos de equipo no pueden vestir ropa de juego ni ser sustitutos de algún jugador.

Cualquier jugador puede ser sustituido en el momento de la re-inserción por otro que juegue en su misma posición.

5. Ranking y puntajes

Los equipos serán calificados en función de los puntajes para la UWL y eventos UWL.

La toma de los puntos se utilizará para determinar el campeón UWL, así como el Campeón Internacional UWL.

Los equipos deberán esperar para ser clasificados en función de sus puntos finales en cada evento. La siguiente tabla ilustra el sistema de puntos.

1er lugar	100pts
2	85
3	60
4	40
5	Del quinto en adelante todos obtienen 20

6. Juegos

Los equipos con el mayor número de ganados clasificarán a la siguiente ronda.

El desempate es de la siguiente forma. Juego entre equipos, luego puntos totales, luego el tiempo en el que se ganan los juegos.

Los 4 primeros lugares pasarán a las semifinales el 1 vs 4 y 2 vs 3. Los ganadores jugarán por 1 y 2 y los perdedores por 3 y 4. En el caso de un empate, un periodo de 5 minutos se jugará iniciando en 0.

Si hay 4 equipos o menos en la división, los dos primeros se irán directamente a la final y el tercero obtendrá ese lugar.

7. Árbitros y arbitraje

Cada campo contará con un mínimo de cinco árbitros. Todos los Árbitros de Campo y Árbitros principales estarán bajo la dirección del Juez Principal. Solo los Árbitros autorizados por el árbitro principal podrán hacer los llamados en el campo.

Todos los árbitros deberán desempeñar sus funciones y tomar decisiones de manera imparcial. Si se demuestra que algún árbitro ha actuado bajo sesgo en sus actividades de arbitraje, a favor o en contra de cualquier equipo, tal persona será eliminada del personal de árbitros para el resto del torneo.

Los árbitros NO proporcionaran información a los equipos durante el juego, excepto en lo que respecta a las preocupaciones de seguridad, advertencias, la neutralidad y las eliminaciones.

Los árbitros NO pueden a través de la acción u omisión, revelar u ocultar deliberadamente los lugares o las acciones de los jugadores durante el transcurso del juego. Los árbitros NO deben impedir el progreso del juego. Todas las llamadas y los juicios en un campo están sujetos a la revisión del Árbitro Principal de ese campo. Todas las llamadas y los juicios de hecho o aprobado por el Árbitro Principal son finales y no están sujetos a revisión y no puede ser cambiado, salvo por él.

8. Handicap

Si un equipo inferior en categoría juega contra uno de mayor categoría podrá iniciar con una bandera arriba, la que el de categoría mayor decida, y acumular puntos desde el inicio.

9. Equipo / Ropa

Los jugadores deben usar pantalones y jerseys que le queden bien. Los jugadores no pueden usar ropa muy holgada. Si un árbitro considera que la ropa o prenda de algún jugador es grande en exceso, el árbitro puede requerirle que se cambie o que le haga ajustes temporales con cinta adhesiva, alfileres, etc.

Los jugadores no pueden usar chamarras y pantalones que estén hechos de material altamente absorbente, como el fieltro o lana (fleece), o de una naturaleza altamente acolchonada o de naturaleza resbalosa, como el nylon o de hule.

Si un jugador usa estos materiales, entonces se le podrá requerir que sustituya las prendas por prendas aceptadas. Los jugadores pueden usar pantalones de torneo.

Las playeras de los jugadores no pueden parecerse a los jerseys de los árbitros.

Los deportistas no pueden abandonar equipamiento antes o durante un juego. En caso de hacerlo, serán avisados de recogerlo y serán eliminados si no lo hacen.

10. Equipo de Protección

Los jugadores deben usar caretas (micas) fabricadas para el uso en juegos de paintball, que estén en buen estado y que no estén dañadas. Las caretas deben cumplir o superar las normas ASTM. Su violación resultará en una advertencia oficial dada al capitán del equipo por ser la primera vez. Para la segunda infracción, el miembro del equipo infractor será excluido de jugar el torneo.

Los jugadores deberán llevar toda la cara y oídos protegidos, tal como vienen las caretas originalmente de fábrica.

Los jugadores pueden usar protección para codos, antebrazos y rodilleras, siempre y cuando el relleno de la protección no haya sido modificado. Esta protección se puede usar por encima o por debajo de la ropa.

Los cubre cañones se requieren en todo momento, excepto en el terreno de juego.

11. Marcadora

La marcadora estará programada a un tope máximo de 10 bps en modo semiautomático a excepción del heavy gunner, que podrá disparar a la velocidad que decida mientras que no esté por arriba de los 300 fps.

12. Otros Equipos

Los jugadores pueden llevar la cantidad de pods y loaders que deseen.

Los jugadores pueden llevar tanques adicionales de aire en su persona.

Dos jugadores **vivos** pueden intercambiar equipamiento durante un juego (tanques de aire, pods, squeegee, loaders, entre otros) excepto la marcadora.

Los jugadores vivos NO pueden intercambiar equipamiento con jugadores eliminados.

Los equipos podrán tener una caja de abastos en la caja de muertos, para almacenar marcadoras extra, pintura, aire. Un Jugador VIVO no puede entrar a la caja de muertos, se le marcará como eliminado una vez que cruce los límites de juego. Un Jugador eliminado o el mecánico no podrán abastecer a un jugador vivo desde la caja de muertos.

Los jugadores NO podrán dejar equipo en el campo de juego antes o después del inicio se acreditará una sanción en su caso.

13. El Juego

Inicio del juego:

- 13.1 El lado donde inician los equipos será determinado por sorteo antes del inicio del juego. El sorteo se realizará con un volado entre los capitanes de cada equipo. Si hay menos de 4 equipos cada equipo jugará ida y vuelta.

Se espera que cada equipo se reporte en el área de registro y control al menos 5 minutos antes del comienzo previsto del juego.

Los equipos pueden reabastecerse en el deck. Los equipos pueden tener tantas paintballs, y tanques extras de HPA como lo deseen.

Los equipos NO pueden tener estaciones de recarga, como tanques de buceo o CO2 en el deadbox.

Cada jugador recibe una banda con el color de su equipo. Las bandas se tienen que llevar en **el brazo izquierdo por encima del codo.**

Los equipos serán llamados al deck 5 minutos antes del comienzo del juego.

Cuando los equipos estén listos en sus respectivas bases, el árbitro principal dará una cuenta atrás de un minuto de advertencia de la siguiente manera: “Tres, dos, uno, un minuto”, la cuenta atrás debe ser escuchada por ambos equipos. Un minuto más tarde, el árbitro principal dará a conocer el inicio del juego, escuchado por ambos equipos, soplando un silbato. El juego comenzará en esa señal.

Cincuenta y cinco segundos (55) después de la advertencia de un minuto y 5 segundos antes del inicio del juego, los árbitros de base deben gritar: “Sale Scout”, para que el Scout inicie.

Los jugadores deben tener un pie en su zona de salida antes del inicio del juego. Cualquier jugador sin un pie en la zona de salida al comienzo del juego será eliminado.

En el caso de una salida en falso, se deben llamar a los equipo de nuevo y repetir nuevamente los procedimientos de inicio de juego.

14. Alto al juego

Los altos al juego solo se producirán en el caso de una emergencia.

Sólo el árbitro principal tiene la autoridad para detener o finalizar un juego.

Si el juego se puede reiniciar, el reloj se reanudará donde se quedó, y el juego comenzará con un nuevo re-break. Al inicio del re-break, los equipos permanecerán en posesión de cualquier bandera obtenida antes de la detención del juego.

Si el juego no se puede reiniciar, los equipos recibirán los puntos obtenidos antes de la detención del juego, así como los puntos obtenidos de banderas hasta el momento del alto al juego.

Los altos al juego serán indicados por los árbitros gritando: “Congelados”, y cada jugador tiene que permanecer en la posición en la que esta cuando se hizo congelar.

15. Finalización del juego

Los Juegos terminarán 10 minutos después de su inicio.

Los juegos también terminarán con la eliminación de todos los jugadores en el campo y la captura de todas las banderas durante el último periodo del juego, una rendición. En este caso todos los puntos que queden disponibles se adjudicarán

Los equipos pueden optar por rendirse en cualquier momento. El capitán tendrá que notificar al árbitro principal que desean rendirse.

Un juego se considera oficialmente terminado cuando el Árbitro Principal anuncia: "Fin del juego", después de la aparición de cualquiera de las situaciones ya mencionadas que dan por terminado el juego. Sin embargo, los jugadores y su equipamiento todavía pueden ser inspeccionados incluso después del fin del juego hasta que la hoja de puntuación se haya firmado.

16. Reinserción y retirada

La reinserción será en el minuto 5 si algún equipo no ha causado un "knock out" es decir; un equipo jala las dos banderas laterales, y/o jala la bandera de home del contrario, la regresa a su línea de salida, dentro de los 5 primeros minutos. El equipo que hace el KO recibe todos los puntos del segundo periodo. No existen re-breaks, a menos que sea por emergencia.

Todos los jugadores deben tener al menos un pie tocando la zona de inicio para la re-inserción.

17. Procedimiento de reinserción

Los jugadores eliminados tienen que esperar en su deadbox hasta la reinserción o el anuncio de salida.

Después del partido todos los jugadores vivos deberán proceder directamente al árbitro más cercano para su inspección.

Los jugadores no pueden volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso de un árbitro.

18. El cronógrafo en el campo

Se puede tomar registros de cronógrafo en el campo en cualquier momento a voluntad de cualquier árbitro para determinar si una marcadora está disparando por encima de las velocidades legales. Los árbitros tratarán de realizar los registros de cronógrafo en el campo de tal manera que interfiera lo menos posible con el juego.

Los jugadores con marcadores que durante el juego den un valor de registro de cronógrafo de 300 pies por segundo o menos, seguirán jugando sin la eliminación o penalización.

Los jugadores con marcadores con la velocidad dentro de 301 a 310 pies por segundo, serán eliminados del juego y se castigará con 5 puntos menos por cada infracción.

Los jugadores con marcadoras con velocidades mayores de 310 pies por segundo, serán eliminados del juego con una penalización de uno-por-uno.

Los jugadores con más de 310 serán castigados con 1x1 y 15 puntos menos.

19. Banderas

Habrán un total de cinco banderas en el campo de juego. Dos de estas serán banderas objetivo (bravo y alpha) y comenzarán el juego de un color neutro.

Una bandera central será colocada, pero solo ganará puntos al equipo que la tenga en su color al final de partido.

Dos banderas home estarán colgadas y serán del color correspondiente a cada lado. Las banderas home se podrán descolgar.

Las banderas laterales y centrales se considerarán capturada cuando un equipo ponga la bandera del color de su equipo en la parte más alta.

Bandera a medio subir o 3/4 no cuenta aunque rebote y se regrese.

20. Chequeos de pintura o paint-check

Los paint-check o controles de pintura se llevan a cabo por los árbitros con el fin de determinar si una bola se rompió y marca a un jugador.

Los paint-check se realizan por un árbitro, cuando el árbitro ha observado a un jugador recibiendo disparos, o cuando los disparos se dirigen en un área ocupada por un jugador que el árbitro no puede observar directamente o cuando la ubicación física del jugador dificulta observar si una paintball pudo haber marcado o no, o cuando el árbitro se dirige a hacerlo por otro árbitro.

Los jueces pueden, pero no están en la obligación de realizar una paint-check después de que un jugador lo ha solicitado.

Los réferis pueden, pero no están obligados a hacer una revisión a petición de un jugador. El abuso de los jugadores a esta petición resultará en eliminación.

21. Eliminaciones

Un jugador es eliminado si una paintball es disparada contra él por un jugador vivo de cualquier equipo y se rompe manchándolo de pintura en cualquier parte del cuerpo, en cualquier parte del equipo o en cualquier cosa que el jugador porte.

Si la paintball golpea al jugador o cualquier cosa que vista o lleve, pero no se rompe, tal jugador no se elimina. Si una bola golpea otro objeto primero y rompe en ese objeto antes de marcar a un jugador (splatter) el jugador no se elimina.

Si dos jugadores contrarios se disparan y marcan simultáneamente, o si los jueces no pueden determinar qué jugador fue marcado en primer lugar, ambos jugadores serán eliminados.

Los árbitros pueden limpiar salpicaduras de pintura o impactos no válidos de un jugador en el momento en que se examina.

Los jugadores serán eliminados si todo su cuerpo sale del límite del campo de juego. Los jugadores no serán eliminados por sacar solo una parte del cuerpo. El cuerpo entero debe estar por fuera de los límites para la eliminación.

Cuando el portador de la bandera home, en camino de regreso a su base, sea eliminado, dejará la bandera o la regresará al referí más cercano.

Los jugadores pueden ser eliminados como resultado de una sanción impuesta por el árbitro, por infracciones cometidas por sus compañeros en virtud de las disposiciones contenidas en el presente reglamento.

Los jugadores que se eliminan esperarán la señal o anuncio inmediato de sus eliminaciones mediante las palabras: "Hit" o "Fuera". SOLO UNA VEZ

Estos jugadores eliminados, deben retirar sus bandas, poner el cubre cañón y mantener las marcadoras en el aire por encima de sus cabezas y salir hacia la deadbox o área de descanso INMEDIATAMENTE, o siguiendo la ruta según las instrucciones de un árbitro de campo.

Jugadores sin bandas serán eliminados.

Los jugadores no podrán intencionalmente eliminar a sus compañeros, cualquier jugador que se encuentre haciéndolo, se le aplicará uno x uno.

22. Puntuación

La puntuación para todos los juegos se llevarán a cabo en un sistema de puntos basado en el tiempo y se otorgará de la siguiente manera:

- Un equipo obtiene 1 punto por cada minuto de juego en que una bandera objetivo está con el color de su equipo en alto. 5 el primer periodo 5 el segundo periodo.
- Un equipo obtiene 10 puntos por descolgar la bandera base/home contraria (no se suman a los 50 en caso de coronar)
- Un equipo obtiene 50 puntos (y final del juego) si descuelga la bandera base/home enemiga y la cuelga en su propia línea de salida antes que el otro equipo lo haga, el tiempo se termine o sea eliminado.

Al finalizar el tiempo o juego, la bandera central otorgará 10 puntos al equipo que tenga su color en la parte superior.

Los puntos se otorgan y declaran minutos después de finalizado el juego por la logística del evento.

Máxima cantidad de puntos por partido será de 60

Puntos individuales:

- Bandera lateral o central 5 puntos cada vez que se jala.

Bandera base/home 5 puntos o 10 si se logra colgar en su propia línea de salida.

2 puntos a cada jugador por la victoria.

23. Derrotas por incomparecencia (default)

Una derrota por default será declarada por cada juego en el que un equipo no se presenta en el momento oportuno, o para cualquier juego en el que un equipo se niega a salir al campo.

En el caso de una derrota por default, el equipo contrario recibirá 60 puntos. El equipo que perdió recibirá cero puntos por ese juego.

Los equipos no podrán volver a jugar un juego que se ha declarado perdido o en derrota por un árbitro principal.

24. Desempates

Los desempates serán en este orden:

- Head to Head (Encuentro directo, se da la victoria al equipo que ganó la partida)
- Los puntos obtenidos en el evento.
- Los juegos más rápidos
- El último método de desempate será un juego de 5 minutos uno contra uno, una bandera. De lado de los espectadores
- Si más de 2 equipos quedan en empate, después de esto, sal corriendo por un boleto de la lotería.

25. Sanciones o faltas

Cuando se realiza conductas antideportivas.

Un jugador será eliminado del juego si se involucra o comete una conducta antideportiva y puede estar sujeto a sanciones adicionales.

La conducta antideportiva puede incluir, pero no se limita a: Disparar deliberadamente contra los árbitros, disparar excesivamente contra un jugador eliminado con la intención de lastimarlo, solicitar paint-check para distraer a los árbitros de la comprobación de impactos en compañeros de equipo, insultar o agredir verbalmente a cualquiera de los jugadores, espectadores o árbitros y arrojar o abandonar el equipamiento.

26. Evaluación de las Penalizaciones o faltas

El dictamen de la sanción de un “uno por uno” (la eliminación del jugador que comete la infracción y un compañero de equipo) puede tener lugar por alguna de las siguientes infracciones:

Continuar jugando o llamada también playing-on: es cuando un jugador sigue jugando después de recibir un impacto (hit) obvio, pero no influye sustancialmente en el curso del juego. (La eliminación de un adversario).

Agresión física: es cuando un jugador intenta o comete un contacto físico con otra persona en el campo de una manera hostil.

Interferencia de un espectador asociado al equipo: es cuando un espectador que es conocido o afiliado del equipo proporciona asesoramiento estratégico a un jugador, (se retira al espectador y el jugador es eliminado).

Posesión de herramientas por el jugador: es cuando un jugador lleva herramientas así nos las use.

Por Violación de velocidad: disparos de 310 FPS hasta 319 FPS.

Tácticas de distracción: solicitud de un paint-check para distraer a un árbitro de la verificación de un impacto a un compañero de equipo.

Desarrollo de falta: se asignara una infracción por separado para cada jugador que participa en el desarrollo de la falta.

Desobediencia: cuando un jugador desobedece la instrucción u orden de un árbitro.

