

---

# Paintball, der Sport

---

## eine Abhandlung in mehreren Teilen

Die grundlegende Spielidee .....	1
Eine Einführung in die Grundlage des Paintballsports .....	1
Ähnliche Spielprinzipien in anderen Sportarten .....	2
American Football, Rugby, Schach .....	2
Fechten.....	2
Brennball, Baseball, Wer hat Angst vorm schwarzen Mann .....	2
Die Entstehung, das historische Moment.....	3
Die Geschichte.....	3
Paintball als Freizeitbeschäftigung.....	5
Einführung .....	5
in Deutschland .....	5
die idellen Träger .....	6
in Europa .....	6
weltweit.....	6
Paintball als Turniersport.....	8
Einführung .....	8
in Deutschland .....	8
in Europa .....	9
in Nordamerika.....	9
Paintball die Industrie.....	11

---

in Deutschland .....	11
In Europa.....	12
in Nordamerika.....	12
Paintball ein Ausblick in die Zukunft.....	13
Paintball die typisch deutsche Problematik .....	13
Anhangverzeichnis .....	
Anhang A.....	15
Anhang B.....	21
Anhang C .....	22
Anhang D .....	23
Anhang E.....	24
Anhang F.....	58
Anhang G .....	58

---

# Paintball, der Sport

## Die grundlegende Spielidee

### Eine Einführung in die Grundlage des Paintballsports

**Paintball ist ein Mannschaftssport:** Gespielt wird auf einem klar abgesteckten Spielfeld, wobei die Schiedsrichter über die Einhaltung der Regeln wachen. In der Regel wird Paintball unter freiem Himmel betrieben. Paintball ist ein kontaktloser Sport. Das Berühren des Gegners ist untersagt. Die Spielzeit ist limitiert.

Beide Mannschaften haben eine Fahne, die am jeweiligen Startpunkt der beiden Mannschaften ruht. Diese Startpunkte der beiden Mannschaften liegen räumlich getrennt voneinander. Ziel und grundlegende Idee im Paintballsport ist es, die Fahne der anderen Mannschaft in Besitz zu bringen und diese Fahne zum eigenen Startpunkt zurückzubringen. Ist die Fahne der anderen Mannschaft in den eigenen Startbereich verbracht worden ist das Spielziel erreicht und das Spiel ist beendet.

Das Verbringen der anderen Fahne in den eigenen Startbereich wird dadurch erreicht, dass ein Spieler die Fahne der anderen Mannschaft unter seine physische Kontrolle bringt und die Fahne versucht zu seinem eigenen Startpunkt zurückzubringen.

Auf dem Spielfeld befinden sich natürliche oder eigens gebaute Strukturen auf oder im Boden. Diese Strukturen unterstützen die Defensiv und Offensivarbeit (Bewegungen) der Mannschaften.

Vorteile im Spiel werden dadurch erreicht, dass man versucht Spieler der anderen Mannschaften zu markieren. Diese markierten Spieler scheidet aus der aktuellen Spielsituation aus, werden vom Schiedsrichter aus dem Spiel genommen, begeben sich auf die Spielerbank und dürfen aktiv, wie passiv (Rufen etc..) für den Rest des Spieles nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen. Das Markieren der anderen Spieler erfolgt mittels einer Farbmarkierungspistole. Hierfür gilt in der Regel, dass jeder Treffer, sei es am Ausrüstungsgegenstand des Spielers oder am Körper des Spielers selber einen sofortigen Ausschluss des Spielers aus dem weiteren Spielgeschehen zur Folge hat.

Weitere Vorteile im Spiel erhält man dadurch, dass man bestimmte taktisch wichtige Positionen erläuft, die ein Markieren der anderen Mannschaft erleichtert.

Sollte eine Mannschaft nur noch über markierte Spieler verfügen ist das Spiel nicht vorbei, denn das Spiel ist erst beendet, wenn die Zeit abgelaufen ist oder die andere Fahne in den eigenen Startpunkt verbracht wurde. Siehe auch Anhang A:

L. Steinmetz: Die Spezialkultur der Paintballspieler Forschungsbericht Universität Trier, Abteilung Soziologie (gefördert durch die Volkswagen Stiftung)

## **Ähnliche Spielprinzipien in anderen Sportarten:**

**Paintball vereinigt verschiedenste Spielprinzipien miteinander:** Wie bei den meisten Ballsportarten muß ein Spielgegenstand (dort der Ball, hier die Fahne) in einen bestimmten Zielbereich getragen werden.

### **American Football, Rugby, Schach:**

Ähnlich wie beim amerikanischen Football, beim englischen Rugby oder auch beim Schach wird das Spiel maßgeblich bestimmt durch das Vorankommen auf dem Spielfeld, das Gewinnen von taktisch wichtigen Positionen. Im Paintball sind dies die oben genannten Strukturen oder Barrikaden.

Dies macht Paintball zu einem sehr strategischen, taktischem Spiel.

### **Fechten:**

Paintball unterliegt auch einer ähnlichen Spielstruktur wie sie beim Fechten anzutreffen ist. Der Fechter sammelt Punkte dadurch, das er mit einer seinem Sportgerät, einer Waffe auf seinen Gegner einsticht. Im Gegensatz zum Fechten ist der körperliche Kontakt beim Paintball jedoch verboten.

Ein wichtiger Unterschied zum Fechten ist,

daß der Paintballspieler im Gegensatz zum Fechter die Möglichkeit hat, der Auseinandersetzung auszuweichen, denn sein Spielziel ist nicht das Treffen des Gegners, sondern das Erobern der Fahne, was durch geschickte Ausnutzung des Terrains auch ohne Konflikt zu bewerkstelligen ist. Der Fechter hingegen muß, um seinen Gegner zu besiegen, auf ihn einstechen. Er muß einen simulierten Akt des Tötens wählen, um zu gewinnen.

Das verneinen der Ähnlichkeit der Spielprinzipien,

aufgrund der Tradition die Fechten in unserem Kulturkreis genießt kann nicht nachvollzogen werden, denn nur weil etwas traditionell ist, kann es nicht besser oder schlechter bewertet werden. Tradition kann kein „Persilschein“ in der Betrachtung von ethisch-moralischen Grundsätzen sein, den nur weil eine Sache fortschrittlich oder moderner ist, ist sie nicht per se schlechter als sein traditionelles Pendant. Siehe Anhang B und C

### **Brennball, Baseball, Wer hat Angst vorm schwarzen Mann:**

Auch bei diesen Sportarten werden Spieler aus dem laufenden Spiel genommen, wenn Sie berührt worden sind.

Speziell beim Brennball und beim Baseball ist ein ausscheiden aus dem Spiel möglich, wenn die Spieler aus der Distanz getroffen werden.

Wir sehen es gibt viele Sportarten, die in wesentlichen Bereichen mit dem Paintballspiel zu vergleichen sind. Sportarten, wie Boxen oder Fechten, sind wesentlich martialischer einzuordnen, da hier der Körperkontakt geradezu erwünscht ist. Wer jemals Fußball gespielt hat weiß auch, woher der Name „Blutgrätsche“ in dieser großen deutschen Sportart kommt. Auch das Bauernopfer im Schach ist ähnlich martialisch.

---

# Paintball, der Sport

## Paintball, die Entstehung

### Die Geschichte:

- Frühjahr 1977:

Hayes Noel, ein Börsenmakler; und Charles Gaines, ein Schriftsteller fragten sich, ob ein im Geschäftsleben erfolgreicher Strategie seine Erfahrungen auch unter freiem Himmel zur Anwendung bringen kann. Die Versuche aus der Idee ein Spielkonzept zu entwickeln, das den beiden zusagte scheiterte, bis Sie im

- Mai 1981:

den Sportartikelverkäufer, Bob Gurnsey, ihre schon fast vergessene Idee mitteilten. Bob Guernsey fand zusammen mit George Butler in einem Farmkatalog, eine Farbmarkierungspistole, für das markieren von Rindern. Bob Guernsey schrieb die ersten Regeln nieder und so fand am,

- 27. Juni 1981

das erste Spiel statt. 12 Spieler traten mit Nelspot 007 Farbmarkierungspistolen gegeneinander an. Der Gewinner Richie White, ein Waldarbeiter, eroberte alle Fahnen, ohne auch nur einen Schuß abzugeben.

- April 1982:

Das erste Feld unter freiem Himmel wurden in Rochester, N.Y., von Caleb Strong eröffnet.

- 1982:

Charles Gaines vermarktete Paintball als National Survival Game (NSG).

PMI (Pursuit Marketing Inc.) wurde gegründet, um Paintballartikel zu vermarkten, und zu vertreiben.

- 1983:

Die erste NSG Meisterschaft wurde mit einem Gesamtgewinn von 14 000 Dollar veranstaltet. Das erste Freilufffeld wurde in Toronto, Kanada, eröffnet.

- 1984:

Paintball wurde in Australien unter dem Namen Skirmish Games bekannt.

- Nov. 1984:

Die erste Indoor Halle wurde von Caleb Strong in Buffalo, NY, eröffnet.

- 1985:

in England wurde das erste Paintballfeld eröffnet.

- 1988:

Die IPPA (International Paintballplayers Association) wurde als nicht kommerzielle Vereinigung gegründet, und sollte der Weiterentwicklung, dem Wachstum und der Sicherheit des Paintballsports dienen.

- 1991:

Paintball kam nach Frankreich, Dänemark, und andere Länder Europas

- 1992/93:

Die NPPL (National Professionell Paintball Ligue) wurde gegründet, und die NPPL Serie startete an vielen Stellen in den USA.

- 1995:

ESPN überträgt zum ersten mal die Finals Spiele des NPPL World Cups in Orlando, Florida und öffnet damit die Türen für ein breite Masse.

- Mai 1995

Der OPM Cup wird von Stephan Wildemann und Thomas Heitmann in Deutschland veranstaltet: Mit 72 Teams aus 10 Nationen (Deutschland, Dänemark, England, Frankreich, Norwegen, Rußland, USA, Italien, Österreich, Schweiz) ist es das größte 5-Mann Turnier in der Geschichte des Paintballsports.

Noch heute hält es den Rekord des größten europäischen Turniers.

- 1996:

Paintballspielfelder, Geschäfte und Turniere gibt es nun in über 40 Ländern der Erde.

- 1996:

Zum erstenmal wird die NPPS ausgetragen, das europäische Vergleichsstück zur NPPL.

---

## Paintball, der Sport

### Paintball als Freizeitbeschäftigung

#### Einführung:

In der Regel spielt ein Paintball-Interessierter 3-4mal im Jahr. Er spielt dann auf einem kommerziellen Spielfeld. Der Spielfeldbetreiber stellt im gegen eine Leihgebühr Schutzausrüstung, Waffe und ein Mitspielgelegenheit auf seinem Spielfeld zur Verfügung. Der Vorteil solcher Einrichtungen besteht darin, da in größeren Gruppen a 20-30 Personen pro Seite gespielt wird, auch Einzelspieler willkommen sind. Diese werden einfach einer der beiden Spielgruppen zugewiesen. So können auch Einzelspieler oder Personen, die außerhalb Ihres Wohnorts spielen, relativ schnell gesellschaftliche Kontakte knüpfen. Die kommerziellen Spielfelder garantieren auch ein Höchstmaß an Sicherheit und Komfort für den Spieler. Außerhalb Deutschlands existieren hunderte solcher Einrichtungen. Diese Spielgelände werden oft von Firmen für Betriebsfeiern bzw. Betriebsausflüge angemietet. Hier wird ein ganzer Tag mit dem Spiel in der freien Natur verbracht, der meistens in einer feuchtfröhlichen Grillparty auf dem Geländen des Spielfeldbetreibers endet. In Nordamerika, England, Frankreich und Dänemark werden auch verstärkt sogenannte Managertrainings veranstaltet, in denen leitende Angestellte oder oberste Führungskräfte das Teamspiel proben und erlernen sollen. Eine weitere Alternative sind sogenannte Big-Games in denen auf extra eingerichteten Spielfeldern mehrere hundert Personen gleichzeitig spielen. Diese Variante ist in Amerika besonders weit verbreitet. Das größte Big Game Amerikas hat ca. 3500 Personen zum simultanen Spiel verzeichnen können.

#### Paintball als Freizeitbeschäftigung in Deutschland:

In Deutschland existieren sehr wenige kommerziell geführte Einrichtungen, aufgrund der restriktiven Verhalten der Behörden.

In Deutschland werden die meisten Spielfelder auf nicht kommerzieller Basis von Clubs und Vereinen geführt. Die Spielfeldbetreiber dieser Spielmöglichkeiten, da sie nicht professionell geführt werden, haben oftmals ein unzureichendes Verständnis für den Sicherheits-, und Qualitätsaspekt der bei solchen Freizeiteinrichtungen gegeben sein sollte. Es gibt in Deutschland schätzungsweise 100 solcher Spielfelder. Die Vereine sind zum Titel als gemeinnützige Sportvereine bereits anerkannt. Einige sind Mitglied im Landessportbund. In Österreich existieren öffentliche Fördermittel für Paintballsportvereine.

In dieser Aufzählung sind nicht die Tausenden losen Spielergemeinschaften enthalten, die zum Leidwesen aller, die den Sport professionell ausüben, in den Wäldern ohne entsprechende Genehmigung spielen.

Hier sind die Kommunen gefragt, denn es kann nicht angehen, daß die Vereine als gemeinnützig anerkannt werden, aber Spielgelände nicht zur Verfügung gestellt werden.

## Die Interessensverbände in Deutschland:

Es gibt in Deutschland zwei wichtige Interessenverbände, die als ideelle Träger sich um die Weiterentwicklung des Sportes kümmern, dies ist zum einen der

**Deutscher Paintball Verband (DPV)**, der als direkter Nachfolger des Deutschen Paintballspielerverbandes, gegründet 1994, anzusehen ist. Der DPV, ist das öffentliche Sprachrohr aller Paintballspieler Deutschlands. Er ist verantwortlich für die Erstellung von Turnierrichtlinien und gibt Hilfestellung bei der Gründung von Vereinen.

**Verband der deutschen Paintballhändler- und Hersteller**, der Verband ist gegründet worden um die Interessen der deutschen Paintballindustrie zu vertreten. Die vornehmliche Aufgabe liegt in der Öffentlichkeitsarbeit und dem Austausch und der Unterstützung mit den Behörden. Der Verband ernennt Experten für Fachfragen und vermittelt diese weiter.

## Paintball als Freizeitbeschäftigung in Europa:

**Das Beispiel Großbritannien:** Da der Sport aus Amerika kam, hat er sich Mitte der 80er Jahre als erstes fest in England etabliert. Die Reaktion auf den neuen Sport war gänzlich anders als in Deutschland. In England wurde mehrfach das Waffenrecht geändert um diesen neuen Sport angemessen gesetzlich zu erfassen und nicht unter die harte Restriktion der bestehenden Waffengesetze zu stellen. Hierdurch wurde die gesetzliche Möglichkeit geschaffen um viele neue Freizeiteinrichtungen zu errichten. Es existieren zur Zeit in England:

91 kommerzielle Spielfelder \*, davon

sind 26 turnierfähige Spielfelder,

die ca. 230 Turniere pro Jahr veranstalten,

plus zusätzlich 170 Liga-Turniere pro Jahr.

Ein durchschnittliches Turnier hat eine Mannschaftstärke von 7 Teilnehmern pro Team und 12 teilnehmenden Teams

Quelle: UKPSF (United Kingdom Paintballsportsfederation)

\* es sind nur diejenigen gelistet die auch Mitglied im Britischen Verband der Paintballspieler und Händler sind. (1 Spielfeld hat im Durchschnitt ca. 5 Spielplätze)

In fast allen Ländern Europas existieren Tausende von Spielfeldern. Besonders großes Interesse an dem Paintballsport herrscht in den Ländern Frankreich, England, Dänemark, Holland, Belgien, Österreich, Schweiz, Spanien, Portugal um nur die wichtigsten Vertreter zu nennen.

## Paintball als Freizeitbeschäftigung weltweit:

**Das Beispiel USA:** In Amerika ist Paintball als recreational activity, also als körperlich ertüchtigende Sportart in allen Bereichen des öffentlichen Lebens anerkannt. Versicherungen bieten spezielle, auf Besitzer von Paintballspielfeldern zugeschnittene Programme an. Schulen und Freizeitheime bieten spezielle Kurse für Kinder und Jugendliche an. Ein besonderes Beispiel für die starke Akzeptanz der Sportart in der Öffentlichkeit ist wohl die Fellowship of Christian Athletes:



**Die FCA (Fellowship of Christian Athletes)** ist eine religiöse Vereinigung die dem römisch-katholischen Glauben untersteht. Sie ist eine amerikaweit arbeitende, nicht profitorientierte Organisation, die versucht durch spezielle Kurse bei Athleten und Trainern deren Leistungsfähigkeit zu steigern. Sie unterstützen die Athleten physisch, mental und spirituell in Camps und speziellen Schulprogrammen. Die FCA arbeitet eng mit den einzelnen Kommunen zusammen. Die FCA bietet auch ein spezielles Programm für Paintballsportler an. Dies umfaßt auch Paintball-Sommercamps für hunderte von Kindern in den einzelnen Kommunen. Bei allen Veranstaltungen steht der Glaube an Jesus Christus und die daraus resultierende Kraft und Ruhe im Vordergrund. Siehe Anhang D

---

# Paintball, der Sport

## Paintball als Turniersport

### Einführung

**Allgemeines:** Weltweit wird Paintball nicht nur als bloße Freizeitbeschäftigung empfunden, sondern es hat sich eine große Turnierszene entwickelt. Angefangen durch den Wunsch der lokalen Spieler, die sich zum regelmäßigem Spiel auf Ihrem Spielfeld trafen, sich mit anderen Teams zu messen entstand relativ schnell eine Turnierszene. Erst auf lokaler Ebene, später kamen Spieler aus dem ganzen Land zusammen um gegeneinander sich im sportlich fairen Wettkampf zu messen. Dies erforderte eine sehr hohe Professionalität der Schiedsrichter und der gesamten Turnierorganisation.

Gerade in Europa ist durch die Öffnung der Grenzen Paintball zu einer völkerverbindenden Sportart geworden. Es ist üblich für ein deutsches oder französisches Profiteam, um sich auf einem sportlich hohem Niveau zu messen, mindestens einmal im Monat an einem ausländischen Turnier teilzunehmen. Aus diesem Anlaß heraus wurde 1996 die NPPS die sogenannte Euroliga ins Leben gerufen. Diese Turnierserie ist vergleichbar mit den bekannten Grand-Slam Turnieren im Tennissport. Die unterschiedlichen Austragungsorte tragen zu einem regelrechten Reiseverkehr zu den einzelnen Austragungsorten quer durch Europa bei. Der Autor selber hat dabei schon folgende Städte kennenlernen dürfen: Toulouse, Bourdeaux, Birmingham, London, Kopenhagen, Berlin, Paris, Amsterdam, Brüssel, Wien, Basel, Prag um nur die bekanntesten zu nennen. Viele englische und französische Teams nehmen als Gastteams auch an Austragungen der amerikanischen Profiliga teil. Deutsche Teams fahren jedes Jahr zum größten Amateurnturnier der Welt nach Pittsburgh oder spielen in Orlando Florida um den World Cup. Dies zeigt deutlich den völkerverbindenden Charakter dieser Sportart.

### Der Turniersport in Deutschland:

Turniere in Deutschland werden seit 1993 durchgeführt. Die aktive semi-professionelle Turnierszene umfaßt ca. 1500 Personen. Es finden jedes Jahr ca. 30 Turniere in Deutschland mit internationaler Beteiligung statt. Im Durchschnitt nehmen an solchen Turnieren 10 Teams teil. Es haben sich in den letzten zwei Jahren einige Ligen-Betriebe etabliert. Hier die beiden wichtigsten:

**Südliga,** ein nicht kommerzieller Spielbetrieb, der auf 5 verschiedenen Spielfeldern ausgetragen wird. Es nehmen ca. 25 Teams teil. Der Titel ist der des süddeutschen Meisters. Es werden auch Teams aus Frankreich und Österreich zugelassen.

**Berlin Liga,** ein nicht kommerzieller Spielbetrieb. Es nehmen 8 Teams teil. Gespielt wird alle 14 Tage. Der Titel ist der des Berliner Meisters.

Die aktive semi-professionelle Turnierszene Deutschlands reist auch regelmäßig ins europäische Ausland. Einige Teams nehmen auch an der Euroliga teil.

Da die unterschiedlichen Turniere nur jeweils eine begrenzte Kapazität an Teams haben, und ein einheitliches Format aufgrund der unterschiedlichen Platzwahl oftmals vonnöten ist, hat man sich 1997 entschlossen, die DTL zu gründen.

**Die Deutsche-Turnierrang-Liste für den Paintballsport, kurz DTL,** ist eine nichtkommerzielle Organisation, die deutschen Teams, die auf verschiedenen oder gleichen Turnieren spielen, die Möglichkeit geben möchte, sich anhand von Punkten leistungsmäßig zu vergleichen.

In der DTL sind für 1998 schon über 50 Turnierteams gelistet.

### **Der Turniersport in Europa:**

In Europa spielen ca. 100 Profiteams und Tausende von Amateur- und semiprofessionellen Vereinen. Der Turniersport in Europa hat durch die Öffnung der Grenzen einen wahren Boom ausgelöst. Viele Deutsche Teams die sich dem restriktiven Verhalten der deutschen Behörden nicht länger ausgesetzt sehen möchten spielen nur noch im benachbarten Ausland.

### **Der Turniersport in den USA:**

In Amerika ist die turniersportliche Variante des Paintballsports seit Jahren eine fest etablierte Größe.

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Organisationen, die sich um die professionelle Ausübung des Sportes bemühen.

Im Anhang E werden einige dieser Organisationen genannt.

Die drei wichtigsten Vereinigungen seien hier kurz erwähnt um das Ausmaß der sportlichen Aktivität deutlich zu machen.

#### **North American Paintball Referee Association (NAPRA):**

**Die NAPRA ist eine nicht profitorientierte unabhängige Paintball Schiedsrichterakademie.** Hier werden spezielle standardisierte Paintball Schiedsrichterkurse angeboten, die nach erfolgreicher schriftlicher, wie praktischer Prüfung zu folgenden Graduationsstufen führen:

Paintball-Fieldreferee, normaler Schiedsrichter

Paintball-Headreferee, leitender Feldschiedsrichter,

Paintball- Ultimate Judge, leitender Turnierschiedsrichter

Paintball Chrony Referee, ein spezieller Schiedsrichter, der ausschließlich für technische Fragen verantwortlich ist.

Der Erwerb eines solchen Zertifikats erlaubt es in ganz Nordamerika als Schiedsrichter auf professionellen Turnieren zu arbeiten. In der Regel wird dieses Zertifikat weltweit anerkannt. Die NAPRA bietet diese Kurse bei Bedarf auch außerhalb Nordamerikas an.

Das hohe Leistungsniveau auf dem sich heutzutage ein Paintballschiedsrichter befinden muß hat die NAPRA zu einem nicht mehr wegzudenkendem Instrument in der Turniersportszene gemacht.

### **National Professional Paintball League (NPPL):**

**Die NPPL ist Veranstalter der amerikanischen Profi-Paintball-Liga.** Da im Laufe der Jahre sich die Medien immer stärker für den Paintballsport interessierten, haben sich nun auch professionelle Teams etabliert, die ihren Lebensunterhalt durch den Gewinn von Paintballturnieren und Sponsorgeldern bestreiten. In Amerika sind Sponsoren aus der gesamten Konsumgüterbranche zu finden: Casio-G-Shock, Pepsi, Coca-Cola, Hooters, Burger King, Budweiser, Avis, Converse, Nike um nur einige zu nennen. Durch die hohen Zahlungen von Sponsorengeldern und damit einhergehender Professionalisierung des gesamten Sportes wurde es rasch notwendig einen Profiligas zu gründen. Die Spiele werden nun auch kommerziell vermarktet und auf dem amerikanischen Sportsender ESPN 2 übertragen. Die NPPL steht auch in engen Kontakt mit der Paintballindustrie und den jeweiligen Gesetzesvertretern, wenn es um Fragen der Sicherheit geht.

Anhang E: Übersetzung der NPPL Spielregeln. Gilt als Standardwerk für deutsche Turniere.

### **American Paintball League (APL):**

Die Aufgabe der APL ist es die Interessen der tausenden Spielfeldbesitzern in Amerika zu vertreten. Sie sind hochspezialisierte Fachleute in Fragen Versicherungsrecht und unterstützen die Mitglieder bei der behördlichen Anmeldung von neuen Spielfeldern und der Erschließung des jeweiligen Geländes. Sie führen spezielle Trainingsprogramme durch um den Neuunternehmern einen gewissen Standard zu vermitteln. Durch landesweite Marketingkampagnen wecken sie das Interesse an diesem Sport bei immer neuen Personenkreisen und führen diese durch Vermittlung auf qualifizierte Spielgelände.

---

# Paintball, der Sport

## Paintball, die Industrie

### Einführung

#### Die Paintbalindustrie in Deutschland:

In Deutschland gibt es zur Zeit ca. 30.000 aktive Sportler. Dies ist mehr als eine gesellschaftlich völlig anerkannte Sportart wie Baseball aufweisen kann (siehe Anhang F).

Diese setzen jährlich jeder durchschnittlich ca. 500 DEM pro Person um. Dies ist ein Umsatz von ca. 15. Millionen Mark pro Jahr. Da Paintball eine sehr junge und ausbaufähige Sportart ist, ist hier noch mit enormen Zuwachsraten zu rechnen. Der deutsche Markt verhält sich aufgrund der fehlenden Spielfelder absolut gegenläufig zum vergleichbaren europäischen Ausland. In Deutschland werden die Umsätze vornehmlich durch den Verkauf der Waren erzielt. In England und Frankreich ist dies nur ein kleiner Prozentsatz des Gesamtvolumens. Dort wird der größte Teil des Umsatzes mit dem Verleih der Ausrüstung, der Anleitung und Betreuung der Kunden auf den lokalen Spielfeldern gemacht.

Man kann feststellen, dass in den neuen Ländern, die Frage der Eröffnung von kommerziell geführten Spielfeldern wesentlich liberaler und offener geführt wird. Die Zusage der Kommunen ist wesentlich problemloser.

Es hat sich in Deutschland neben dem bloßen Handel, trotz des restriktiven Verhaltens seitens der Behörden eine fertigende Industrie entwickelt. Deutsche Paintballprodukte sind eine sehr begehrte Handelsware geworden.

1995 hat ein amerikanischer Investor mit Ostfördermitteln ein neues Werk zur Fertigung von Paintballs, der Munition von Paintballwaffen, in der Nähe von Berlin eröffnet. Siehe Anhang G

Seit 1996 werden in Deutschland gefertigte Paintballprodukte, in erster Linie Tuningteile für Turniersportwaffen, vornehmlich innerhalb der EU umgeschlagen und nach Nordamerika exportiert.

Seit 1997 wird in Deutschland eine eigene Paintballwaffe produziert.

Wir verzeichnen aufgrund des restriktiven Verhaltens der Behörden einen verstärkten Grenztourismus zu im benachbarten Ausland gelegenen Spielfeldern. In Grenznähe zu Deutschland sind viele lukrative Spielfelder entstanden. Dies führt bei den inländischen Unternehmen zu erheblichen Umsatzeinbußen. Da die Kunden natürlich auch ihre Käufe im Ausland tätigen, wird hier eine nicht zu unterschätzende Anzahl von Waffen und nicht TÜV-geprüftem Zubehör nach Deutschland verbracht. Diese Entwicklung sieht die deutsche

Paintballindustrie, die sich mit hohen Entwicklungskosten durch BAM (Bundesamt für Materialprüfung) und TÜV-Auflagen auseinandersetzen muß mit Sorge.

Sollte ein, EU weit isoliert dastehendes, Gesetzesverbot in Deutschland durchgesetzt werden, wird der Grenztourismus der zur Zeit schon Auftritt noch wesentlich stärker werden.

### **Die Paintbalindustrie in Europa:**

In England und Frankreich existieren ca. 40 Firmen die sich ausschließlich mit der Fertigung von Tuning und Zubehörteilen für den Paintballsport beschäftigen.

### **Die Paintbalindustrie in Nordamerika:**

Dieses Zahlenmaterial erhalte ich noch.

## Paintball, der Sport

### Paintball, ein Ausblick in die Zukunft

#### Allgemeine Überlegungen

**Paintball ist noch ein sehr junger Sport in Europa**, wird sich aber auch durch ein einzelnes in Europa stark isoliertes Verbot nicht aufhalten lassen. Europaweit werden in diesem jungen Geschäftszweig zur Zeit eine Vielzahl an Arbeitsplätzen geschaffen. Es ist eine Vielzahl von Mitarbeitern notwendig um ein Paintballspielfeld zu betreiben. In der Regel hat man ein angeschlossenes Fachgeschäft in dem die Ware verkauft wird. Weiterhin sind arbeitsintensive Bereiche (Personalbedarf) zu finden, bei der landschaftlichen Gestaltung der Spielfelder, der Überwachung des Spielbetriebes, der Wartung der Leihgeräte und nicht zuletzt bei der gastronomischen Versorgung. Viele ortsansässige Unternehmen profitieren von einem Paintballspielfeld. Nicht umsonst bieten auch große Hotelketten Sondertarife für Paintballer an, (Frankreich, England) aber auch die örtliche Wäscherei, die sich um die Reinigung der Spielbekleidung kümmert profitiert von einem Spielfeld. Ein Verbot ist vor diesem Hintergrund nur schwer vorstellbar. In einem Europa dessen Grenzen fallen sollen und der Gemeinschaftsgedanke im Vordergrund steht, kann ein einzelner Partner nicht, aufgrund falscher Voraussetzungen und Desinformation sich verschließen. Paintball wird mit Sicherheit nie den Platz von Fußball oder Tennis in Deutschland einnehmen, dafür ist diese Sportart einfach in der Ausübung zu teuer, aber sie wird Ihren festen Platz in der Gesellschaft bekommen. Hierzu tragen auch die Bestrebungen von vielen Firmen bei, Paintball noch medienwirksamer zu gestalten und gänzlich aus dem Wald in offene für Zuschauer überschaubare Räume zu holen. Dies wird die Akzeptanz noch weiter steigern. Auch die von einigen Psychologen erkannte Qualität des Stress Reliefs durch Paintball wird in Zukunft nicht nur bei Managertrainings eine neue Dimension erfahren.

#### Paintball die typisch deutsche Problematik:

Die Befürchtungen und Ängste die mit Paintball in Westdeutschland verbunden werden sind nahezu einzigartig in Europa. Sogar in den neuen Bundesländern wird mit dem Sport Paintball wesentlich liberaler und offener umgegangen als im vermeintlich demokratisch erfahrenerem Westdeutschland. Sei es bei der Ausrichtung von Turnieren oder dem Eröffnen von Paintballspielfelder stößt man in Westdeutschland auf eine durch Ignoranz und Desinformiertheit geprägte öffentliche Hand. Der Paintballsport ist durch die langanhaltende Negativ - Presse der quotenorientierten Medien in ein Licht gerückt worden, das ihm nicht gebührt. Das durch die Medien entstandene Ansehen der Paintballsportler in der Öffentlichkeit ist schlichtweg falsch. Menschen die sich im Wald verstecken und Waffen als Sportgeräte verwenden werden ohne nähere Prüfung der Umstände sofort in eine Ecke gestellt mit Rechtsradikalen und Militaristen. Polemik sogar von Seiten der Politiker ist einem sicher. Mit Schlagwörtern wie Killerspielen wird versucht Stärke zu demonstrieren, die zwar augenscheinlich medienwirksam ist, aber der Verantwortung des gewählten Vertreters des Volkes in keinster Weise gerecht wird. In Westdeutschland scheint es zum guten Ton zu gehören gegen Paintballspieler sich stark zu machen.

Interessanterweise ist wie oben angesprochen diesen Phänomenen in den neuen Ländern nicht oder nur sehr eingeschränkt zu betrachten.

Hier liegt die Vermutung nahe, dass westdeutsche Politiker durch eine falsch verstandene Aufarbeitung unserer Geschichte eine Übersensibilisierung für viele Dinge bekommen haben, die auf den ersten Anschein hin, und nur auf den ersten Anschein hin, gegen Sitte und Anstand verstoßen könnten. Dies ist solange lobenswert, solange es nicht zu einem selbstgefälligen Automatismus wird und eine öffentliche Diskussion schon in Vorfeld durch eine Mauer im Kopf lahmgelegt wird.

Ich kann nur immer wieder auf unser zukünftiges Haus Europa verweisen und muß trotz aller Ressentiments bitten diesen Fall genauestes und ohne Vorurteile abzuwägen. Unsere Zukunft liegt in einem vereinten Europa, das zwar Individualität ausdrücklich vorsieht, aber nicht auf Kosten der Liberalität. Paintball ist ein Sport, nicht mehr und nicht weniger.



Anmerkungsverzeichnis:

Anhang A:

L. Steinmetz: Die Spezialkultur der Paintballspieler

Erscheint in : Eckert, R. u.a.: Jugendliche Gruppen und Szenen.  
Forschungsbericht Universität Trier, Abteilung Soziologie (gefördert durch die Volkswagen Stiftung)

Alle Rechte bei den Autoren, Veröffentlichungen - auch auszugsweise - nur mit ausdrücklicher Genehmigung!

### **Paintballspieler**

Ein Waldstück in Deutschland. Menschen in Overalls, Geländestiefeln und Masken robben Hügel hinauf, verstecken sich im Dickicht. Plötzlich - Schüsse hallen wir von Maschinengewehren... . Eine militärische Übung als Vorbereitung auf eine kriegerische Auseinandersetzung oder gar der Ernstfall? Das sicherlich könnte man vermuten, wüßte man nicht, daß diese Szene Momente eines Paintball-Turniers beschreibt, an denen ein Mitglied unserer Forschungsgruppe teilgenommen hat.

In Deutschland geraten Paintballspieler - wo immer man auf sie aufmerksam wird - ins Kreuzfeuer der Kritik. Schlagzeilen wie „Sport oder Mord“ dokumentieren den Stand der Diskussion und die Emotionalität, mit der dieses Thema behandelt wird. Was aber genau verbirgt sich dahinter?

Zunächst einmal ist Paintball eine Freizeitaktivität, die vorzugsweise von Männern, aber auch von einigen Frauen ausgeübt wird. Genauer betrachtet handelt es sich um ein Abenteuerspiel, das nach strengen Regeln betrieben wird, auch wenn dies für den Außenstehenden auf den ersten Blick nicht so erscheint.

An einem Spiel nehmen zwei Mannschaften teil. Jede der Mannschaften erhält eine rote Fahne. Ziel des Spiels ist es, die Fahne der gegnerischen Mannschaft zu erobern, und die eigene gleichzeitig vor dem Gegner zu schützen.

Gespielt wird meist im Freien (selten auch in geschlossenen Räumen wie Kellern oder alten Hallen) auf einem abgegrenzten und gesicherten Spielfeld, das sich in zwei Teile teilt. Auf der einen Seite des Spielfelds steht die Fahne von Mannschaft A, auf der anderen die von Mannschaft B. Die Akteure haben die Möglichkeit, sich gegenseitig am Erreichen der Fahne des anderen zu

hindern: Die Spieler sind nämlich mit waffenähnlichen, sogenannten „Markierern“ ausgerüstet, die es erlauben, mit bunten Farbkugeln aus Gelatine auf die Spieler der gegnerischen Mannschaft zu schießen. Beim Aufprall platzen diese Kugeln und verwandeln sich in einen meist neonfarbenen Farbfleck. Sie „markieren“ somit den Gegenspieler, der dann den Arm heben und das Spielfeld verlassen muß. Er scheidet damit für den Rest des Spieles aus.

Paintball kommt ursprünglich aus den USA und ist dort seit Ende der siebziger Jahre recht verbreitet. Gewaltverherrlichung ist dort kaum Thema. Vielerorts gibt es spezielle Anlagen, wo sich die Anhänger dieses Spiels austoben können. Auch in benachbarten europäischen Ausland, so z.B. in Frankreich oder in den Niederlanden gibt es seit Mitte der achtziger Jahre öffentliche Paintball-Gelände, und auch hier - so hat es den Anschein - vermag diese Art der spielerischen „Gewalt“ kaum die Gemüter zu erregen.

Anders in Deutschland: Dreh- und Angelpunkt der kritischen Diskussionen um dieses Spiel ist das Schießen auf einen Menschen, auch wenn keine scharfen Waffen zum Einsatz kommen, sondern nur Farbkugeln, die zuweilen mit Erdbeergeschmack versehen sind. So werden Paintball- oder Gotchaspieler häufig als aggressive Militaristen oder selbsternannte Rambos bezeichnet, mit neonazistischen Wehrsportgruppen oder Söldnertruppe in Verbindung gebracht. Jugendschützer befürchten, eine zunehmende Gewaltbereitschaft in der Gesellschaft werde durch solche Spiele weiter forciert.

Dementsprechend sind Spielgelände schwierig zu bekommen. Öffentliche Waldstücke oder „Sportstätten“ werden von den zuständigen Behörden hierfür nicht freigegeben. Bemühungen der Spieler, Paintball aus dem Bereich des Subversiven zu lenken, laufen ins Leere. So heißt es in einem Schreiben an einen Paintball-Verein:

*„Auch der Rechtsreferent des Württembergischen Landessportbundes hält es auch langfristig gesehen für völlig ausgeschlossen, daß „Paintball“ als Sportart anerkannt wird. Wir sehen deshalb keine Möglichkeit, Ihrer Bitte auf Überlassung einer Sporthalle für ein Paintballturnier entsprechen zu können.“*

Bleibt der Rückzug auf privaten Boden oder, das ist üblich, als Ausweichmöglichkeit die Militärgelände der Amerikaner zu nutzen.

Ungeachtet dessen hat sich auch hierzulande eine funktionierende Szene etabliert, die über spezielle Magazine oder „Bretter“ im Internet kommuniziert. Personen unterschiedlicher Herkunft und Bildung, die diese Freizeitaktivität nachgehen, haben sich in ca. 100 Vereinen organisiert. Um zu verstehen, welches die Motive sind, und wie genau die Erfahrung beschrieben werden können, haben wir einen Verein genauer untersucht und - wie bereits angedeutet - an einem Wochenende zu einem Turnier begleitet.

## **Herkunft und aktuelle Lebenssituation**

Die Mitglieder des Vereins sind - mit Ausnahme einer Frau - junge Männer im Alter von 18 und 25 Jahren. Hervorzuheben ist, daß es sich hierbei um Personen ohne besondere biographische Auffälligkeiten handelt: „normale“ junge Erwachsene, die in der Ausbildung sind oder geregelten beruflichen Tätigkeiten nachgehen. So z. B. ein 20jähriger Forstwirt mit Abitur oder ein 26jähriger Kaufmann.

Die Unauffälligkeit und biographische Normalität innerhalb dieser Gruppe deckt sich mit unseren Beobachtungen, die wir im Rahmen des o.g. Turniers machen konnten: Familienväter, die mit Ehefrau, Kind und Kombi angereist sind und Unternehmenssöhne, die den väterlichen Dachdeckerbetrieb leiten, waren hier ebenso vertreten wie Studenten der Betriebswirtschaft oder Angestellte im öffentlichen Dienst. Einziges gemeinsames Merkmal ist die Leidenschaft zum Abenteuer und - so scheint es zumindest - eine gesicherte finanzielle Situation, die es erlaubt, sich dieses teure Hobby leisten zu können. Immerhin kann eine gute Ausrüstung (Schutzmasken, Markierer) durchaus zwischen zwei- und fünftausend Mark kosten und die regelmäßige Teilnahme an Turnieren etc. ist kostspielig. Hier schlagen Fahrtkosten zu den Veranstaltungsorten im In- und Ausland, Teilnahmegebühren, vor allem aber auch der Verbrauch an Farbkugeln zu Buche.

### **Paintballspielergemeinschaft (Ort in ländlicher Region) a.V.**

Der Verein wurde 1994 in einem Mittelzentrum gegründet mit dem Ziel, Paintball in Deutschland bekannt zu machen und zu „legalisieren“.

*„Zweck des Vereins ist die Ausübung des Paintball-Sportes, dessen Verbreitung, Förderung des Sportes, Sportgeistes und der damit im Zusammenhang stehenden Interessen.“*

Die Mitglieder treffen sich regelmäßig, um neueste Informationen aus der Szene auszutauschen oder den Verein zu verwalten. Gespielt wird meist nur an Wochenenden, da aus o.g. Gründen nicht ständig ein Spielfeld zur Verfügung steht. Dann fahren die Mitglieder in der Regel in einem Kleinbus zu einem der vielzähligen Turniere, die immer wieder von unterschiedlichen Vereinen und Veranstaltern durchgeführt werden.

Wie in jedem anderen Verein auch, gibt es unterschiedliche Funktionen und Ämter, die von verschiedenen Mitgliedern ausgeübt werden. Vorstand, Kassenwart, Schriftführer etc. Ein wichtiges Amt ist das des Pressesprechers; er leistet Aufklärungsarbeit, schreibt Artikel für die (Lokal)Presse, gibt Radio- und Fernsehinterviews.

### **Das Selbstverständnis der Mitglieder**

Diese „PR-Aktivitäten“ gehören zu jenen selbstreflexiven Handlungsmustern, die für den Verein und die organisierte Paintball-Szene typisch sind. Wohlwissend um die Reaktanz, die Paintball in der Öffentlichkeit ausgelöst, haben die Akteure Strategien entwickelt, sich von dem Stigma des kriegsverherrlichenden Aggressors zu befreien. Sie verpflichten sich auf Fairneß, Sicherheit und Distanzierung zu radikalen politischen Gruppierungen.

Dies ist in einer Vielzahl von Regelwerken schriftlich fixiert. So z. B. in den Tournament/Game-Regeln des „Deutschen Paintball Sportverbandes“ in speziellen Turnier-Richtlinien (national und international) oder in der Vereinssatzung:

*„Der Verein verfolgt keine politischen, religiösen oder militärischen Zwecke. (...) Personen mit rassistischen, rechts- bzw. linksextremen politischen Ansichten ist die Mitgliedschaft versagt.“*

Die politische Gesinnung der Vereinsmitglieder wird geprüft. Die Mitgliedschaft im Verein erfolgt erst nach bestandener Probezeit. Ehe man Vereinsmitglied werden darf, muß man an mehreren Turnieren teilgenommen, Integrität und „correctness“ bewiesen haben. Dazu gehört, sich auch im „Eifer des Gefechtes“ der Sicherheitsbestimmungen bewußt zu sein und sich entsprechend zu verhalten.

Sicherheit ist oberstes Prinzip. Gilt es zwar, den Gegner auf dem Spielfeld mit Farbkugeln abzutreffen und damit zum Ausscheiden zu zwingen, verbirgt sich dahinter keineswegs unbesonnenes Handeln. Nicht ausgeschlossen werden kann, daß sich am Körper dort, wo man von einer Farbkugel getroffen wird, ein Hämatom bildet. Frauen beklagen hier zuweilen Krampfadern, die dadurch verursacht wurden. Insgesamt jedoch gibt es eine Vielzahl von Vorkehrungen, die ernsthaftere Verletzungen ausschließen sollen. Die Beobachterin der Forschungsgruppe mußte, um mit dem Verein das Turnier besuchen zu dürfen, folgende Erklärung unterzeichnen:

*„Es wurde mir erklärt, daß es gefährlich sein kann, wenn ich nicht nach den festgelegten Spielregeln, die ich gelesen habe, spiele (...). Daß ich Paintball als Sport und Spiel ansehe. Ich verpflichte mich, die Spiel- und Verhaltensregeln DPSV und die Anweisungen der Schiedsrichter zu befolgen. (...) Meine Schutzbekleidung (z. B. Brille) im Spiel- und Schußbereich zu tragen.“*

Deutlich wird hier, daß im Rahmen eines Spiels Sicherheitsvorkehrungen getroffen und zudem vom Turnierveranstalter überwacht werden: Schiedsrichter beobachten das Spielgeschehen und kontrollieren im Vorfeld die Zulässigkeit der Markierer. Mit einem Chronographen wird die Schußgeschwindigkeit der Markierer überprüft, bevor der einzelne Spieler das Feld betreten darf. Ein bestimmter Wert darf nämlich nicht überschritten werden, da Schutzbrillen und -masken den Aufprall der Farbkugeln nicht standhalten können. Verletzungen wären vorprogrammiert. Ebenso wird geprüft, ob Manipulationen vorgenommen wurden, die nicht zulässig sind.

Alkohol und Drogen sind vor dem Spiel verboten. Jugendliche unter 18 Jahren wird die Teilnahme verweigert, da die Markierer unter das Waffengesetz fallen.

Insgesamt ist festzuhalten, daß Paintballspieler in ihrem Verhalten stark reglementiert sind. Nicht das Chaos regiert wie im wirklichen Krieg, sondern die „Ordnung der Dinge“.

Was fasziniert am Paintball? Hier treffen verschiedene Motivstrukturen zusammen: Eine wichtige Rolle bei den Männern spielt die Inszenierung der eigenen Männlichkeit und Coolness, fernab vom „Weibergewäsch“ und feministischen Zwängen, denen sie glauben sich im Alltag zu unterwerfen zu müssen. Sicher dient das Paintballspiel auch dem Abbau von Aggressionen, denen man im Alltag nicht nachgeben darf.

Von gravierender Bedeutung ist schließlich die außeralltägliche Körpererfahrung, die Paintball ermöglicht:

*„Ich hab manchmal das Gefühl, meine eigene Angst zu riechen. Sicher weiß ich, daß mir nichts passieren kann. Es sind ja nur Farbkugeln. Aber auf dem Spielfeld verwischen Wirklichkeit und Spiel. Du merkst eigentlich nicht mehr, daß Du nur vom Spielfeld runter mußt, und schon bist Du wieder in einer anderen Welt. Du glaubst, es ist echt und hast Angst. Angst getroffen zu werden, zu langsam zu sein, nicht schnell genug zu rennen, die Fahne zu verlieren. Du rennst, wie um Dein Leben. Das Herz schlägt Dir bis in den Hals und du pinkelst fast in die Hose, so aufregend ist das. (...) Und hinterher bist Du unheimlich entspannt. Dein Körper, aber auch im Kopf ganz klar.“*

Die Suche nach Spannung, Nervenkitzel und Thrill ist eines der zentralen Motive des Paintball-Spielers. Das Ausmaß der Entspannung korreliert mit der vorhergehenden Anspannung, der sich die Spieler ausgesetzt sehen. Künstlich herbeigerufene Angst, gefahrloses Spiel mit der gespielten Gefahr, die als real empfunden wird. All dies hat für die Spieler aber nichts mit Gewalt zu tun, denn das bedeutet ihrer Ansicht nach, jemandem mit Absicht körperliche oder seelische Schäden zuzufügen:

*„Das ist doch keine Gewalt. Ich spiele doch nicht mit scharfen Waffen, sondern mit Farbkugeln, die Farbkleckse verursachen, und keine Löcher, aus denen dann Blut spritzt. Und alle kommen unversehrt davon. Ich bin jetzt seit 13 Jahren bei den Pfadfindern, ich hab´ Zivildienst gemacht und ich würde mich selbst als alles andere als irgendwie einen gewalttätigen Menschen bezeichnen. Was wir hier machen, ist doch noch viel harmloser als Fechten oder Boxen. Bei uns ist noch keiner blutend vom Feld gegangen. Wenn ein Boxer dem anderen den Kiefer einschlägt, dann ist das Sport. Für mich ist das Gewalt, auch wenn es nach Regeln abläuft. Denn da gibt es die wirklichen Verletzungen. Wir spielen hier eine Art Räuber und Gendarm, Indianer und Cowboy. Die Kids dürfen das an Karneval spielen, uns hält man für durchgeknallt.“*

Dieser Interviewausschnitt verdeutlicht, wie sich die von uns befragten Paintballer von Gewalt distanzieren. Sie verstehen Paintball als Outdoor- und Abenteuersport. Gewalt ist nur gespielt, künstlich inszeniert in einem eigenen dafür vorgesehenen Rahmen mit doppeltem Netz und Boden; Ort, Zeit, Kleidung und diverse Utensilien spielen hierbei eine wichtige Rolle. Sie sind die Vehicel, die Authentizität transportieren. Gewalt im Sinne körperlicher Schädigung erreicht hier nach Ansicht der Akteurs nicht einmal das Niveau, das in anderen Sportarten wie dem Boxen oder Fechten erlaubt ist. Gegner gibt es nur auf Zeit, sobald das Spielfeld verlassen wird, ein Turnier zu Ende ist, kehren die Beteiligten in ihre Alltagsrollen zurück, werden Tische gedeckt, selbstgebackener Kuchen serviert, die Siegerehrung und die Verteilung der Pokale können beginnen. Ein fast schon familiärer Kaffeeklatsch beendet einen erfolgreichen Tag.

Abenteuer ohne Risiko? Gewaltlosigkeit der Gewalt? Für die organisierte Paintballspieler-Szene und die eingetragenen Vereine ist diese Frage mit einem „Ja“ zu beantworten. Problematisch erscheinen psychisch labile „Einzelkämpfer“, die auf ungesichertem Gelände planlos „rumballern“, sich und andere gefährden, indem sie entsprechende Verhaltensmaßregeln nicht beachten. Dazu gehören sicher auch Personen aus der „rechten Skinhead-Szene“, die glauben, militärische Übungen auf diese Weise durchführen zu können. Für diese „schwarzen Schafe“, die die Szene diskreditieren, haben die von uns befragten Paintballer kein Verständnis und möchten auch nicht damit in Verbindung gebracht werden.

Anhang B: Auszug aus dem Gesetzesantrag:

„ Bundesrat  
Drucksache 579/97  
13.08.97  
R - FO - IN

Gesetzesantrag  
des Freistaates Bayern

Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Gesetzes über Ordnungswidrigkeiten

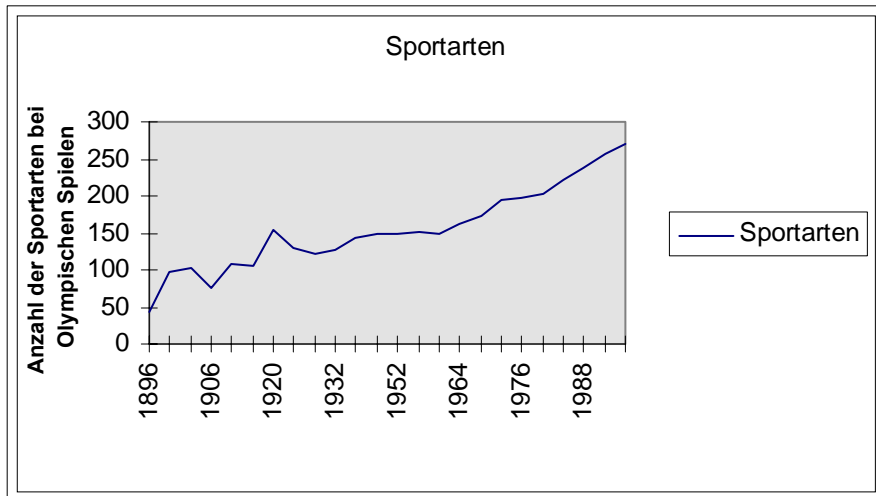
Der Bayerische Ministerpräsident  
München, den 13. August 1997  
B III 1...“

„...Begründung...“

„...Nicht erfaßt sind somit Spielgestaltungen mit imaginären Gegenspielern, wie z. B. Spielautomaten, Video- oder Computerspiele. Diese Unterscheidung rechtfertigt sich daraus, daß der verwerfliche Charakter der durch den Ordnungswidrigkeitentatbestand beschriebenen Spiele gerade in der Simulation der Tötung oder Verletzung eines real existierenden Menschen liegt. Ebenfalls vom Ordnungswidrigkeitentatbestand nicht erfaßt werden die gesellschaftlich anerkannten traditionellen Sportarten, wie etwa das Fechten. Bei diesen Sportarten steht der Zweck der körperlichen Ertüchtigung im Vordergrund. Die Gefahr, daß Gewalt verharmlost und hierdurch die allgemeinen Hemmschwellen zur Gewaltanwendung abgebaut werden, besteht für die traditionellen Sportarten, bei denen gerade nicht die simulierte Tötungshandlung als Freizeitgestaltung im Vordergrund steht, nicht. Das Tatbestandsmerkmal des „menschenverachtenden“ Spiels stellt auch im übrigen sicher, daß nicht sanktionswürdige Verhaltensweisen wie die herkömmlichen „Cowboy- und Indianerspiele“ unter Kindern und Jugendlichen vom Anwendungsbereich des Ordnungswidrigkeitentatbestandes ausgenommen bleiben....“

Anhang C:

Aufstellung der neu zugelassenen Sportarten bei den Olympischen Spielen der Neuzeit. Ein Dokument für die Akzeptanz von nicht traditionellen Sportarten im traditionellsten Wettkampf der Menschheitsgeschichte der westlichen Kultur.





Anhang D:  
Kopie der Broschüre des FCA

Anhang E:

# Offizielle Turnier-Richtlinien - für den ZAP-OPM-CUP 1995

basierend auf den NPPL Turnier Richtlinien 1994.

1.0. entfällt

2.0. entfällt

## 3.0. Standardspielregeln

3.11. entfällt.

3.15. Bei 5-Mann-Spielen werden maximal 60-Punkte vergeben.

Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Die gegnerische Flagge wird in die eigene Flaggenstation gehängt: 35 Punkte.
- Die Flagge wird erstmals von einer der beiden Flaggenstationen entfernt: 10 Punkte.
- Markierung eines Spielers, der nicht aus dem eigenen Team stammt: 3 Punkte.

## 3.2. Punktefestsetzung - Flaggenriß

Punkte werden erst nach Zustimmung des Head Referees endgültig vergeben.

3.21. Punkte für erfolgreiches Markieren werden in folgenden Situationen vergeben:

Jede Markierung aufgrund von Treffern, ob offensichtlich oder nicht.

Jede angenommene Markierung, sei es durch Splatter, Bouncer, Surrender (bekannt als "Gotcha"), bei der der Spieler das Spielfeld freiwillig verläßt

Jede fehlerhaft angenommene Markierung durch einen Offiziellen (Referee), auch dann, wenn die Markierung sich später als ungültig herausstellt. Diese Entscheidung kann nur unter ganz besonderen Umständen vom Head Referee aufgehoben werden. Ansonsten gilt: Eine einmal getroffene Entscheidung eines Referees ist bindend.

Jede Markierung, die durch Spielstrafen entstanden sind, insbesondere "eins für X", "Spieler außerhalb des Spielfeldes" und "unsportliches Verhalten".

Markierungen, die ausgesprochen wurden aufgrund des Nichterscheinens eines Spielers auf dem Spielfeld.

3.22. Die Punkte für den ersten Besitz der Flagge werden nur einmal pro Spiel vergeben, und zwar an das Team des Spielers, der es als erster schafft, die gegnerische oder zentrale Flagge zu übernehmen und außerhalb der Flaggenstationbegrenzungen zu bringen, bevor er markiert wird. Nur ein Team pro Spiel kann die Punkte für den ersten Flaggenriß erhalten.

## 3.3. Punktefestsetzung - Flaggeneroberung

Die Punkte für die Flaggeneroberung werden bei 5-Mann-Spielen vergeben, wenn die rote Teamflagge die Flaggenstationbegrenzungen der blauen Flaggenstation kreuzt, oder umgekehrt. Die Punkte erhält das Team, das die gegnerische Flagge in die eigene Flaggenstation gebracht

hat. Die Punkte für die Flaggeneroberung werden einmal pro Spiel vergeben, wenn die Flagge von einer Station entfernt wird, und innerhalb der Flaggenstationbegrenzungen des anderen Teams gebracht wird.

- 3.31. Die Punkte für die Flaggeneroberung können in Zusammenhang oder unabhängig vom ersten Flaggenriß vergeben werden. Erste Flaggenrisse und Flaggeneroberung sind nicht voneinander abhängig, auch nicht für die Punktevergabe.
- 3.32. Die Punkte für die Flaggeneroberung sowie für den Spielgewinn werden nach der Flaggenstation vergeben, wo die Flagge gehängt wurde, und nicht nach dem Team, das die Flagge besaß, als sie gehängt wurde.
- 3.33. Punkte für Flaggeneroberung werden erst dann vergeben, wenn die Flagge in eine Station gehängt wird, die nicht die gleiche ist wie am Spielanfang.
- 3.34. *Punkte für die Flaggeneroberung können dem Team gegeben werden, das beim Hängen der Flagge nicht in Besitz der Flagge war, wenn das gegnerische Team die Flaggenstationbegrenzung des gegnerischen Teams mit der eigenen Flagge kreuzt.  
Zum Beispiel: Team X ist im Besitz von Flagge X und begibt sich mit der Flagge X und begibt sich in die Flaggenstation Y, damit hat Team Y gewonnen, obwohl Team Y im schlimmsten Fall keine Spieler mehr auf dem Spielfeld hat.*
- 3.35. *Die Flaggeneroberung bzw. das Hängen der Flagge wird nicht beim Betreten des Flaggenpunkts anerkannt: zuerst muß der Status des tragenden Spielers überprüft werden, bevor das Hängen der Flagge offiziell wird.*
- 3.36. *Der Zeitpunkt, zu dem die Flaggeneroberung stattfindet, kann in die Turnierunterlagen eingetragen werden; jedoch ist es kein Grund, das Spiel zu stoppen. Diese Zeit wird erst dann als offizielle Zeit für das Spielende eingetragen, wenn der Status des tragenden Spielers überprüft worden ist, und dieser als nicht markiert anerkannt wurde.*

#### **3.4. Spielzeiten**

Alle 5-Mann-Spiele werden auf 10 Minuten begrenzt.

- 3.41. *Jedes einzelne Spiel beginnt, wenn sich alle Spieler auf dem Feld befinden, und dauert, bis die Flagge erobert wurde, oder das Zeit Limit erreicht wurde.*
- 3.42. Eine Minute vor Spielbeginn wird den Fieldreferees und den Spielern eine entsprechende Mitteilung per Lautsprecher oder Radio weitergegeben.
- 3.43. *Entfällt*
- 3.44. Vor jedem Spiel findet eine Pre-Game-Chrono- Prozedur von mindestens 5 Minuten statt.
- 3.45. Nach der Pre-Game-Chrono-Prozedur findet eine Spielvorbereitungsphase statt, während der die Teams von den Schiedsrichtern überprüft werden, am Splat Table in das Game Score Sheet eingetragen werden und zu Ihren Flaggenstationen begleitet werden.
- 3.46. *Nach jedem vollendeten Spiel haben die übriggebliebenen Spieler 2 Minuten Zeit, das Feld zu verlassen. Danach wird das Feld von den Schiedsrichtern überprüft, um zu kontrollieren, daß das Feld wirklich leer ist, bevor das nächste Spiel anfängt.*

#### **3.5. Organisation des Spielfeldes**

3.5.1. *Entfällt.*

- 3.5.2. Dimension des Spielfeldes bei 5-Mann-Spielen

Die Felder sollen nach den allgemeinen Richtlinien für Länge und Breite gebaut werden. Diese Richtlinien gelten nur als Maßstab: Die Head Referees müssen dem Spielfelddesign zustimmen.

Breite: zwischen 60 und 90 Yards

Länge: zwischen 80 und 130 Yards

3.5.3. *entfällt*

3.5.4. Flaggenstationen bei 5-Mann-Spielen

Jedes Feld wird an beiden Enden eine Flaggenstation vorzeigen (orientiert nach der Längsachse) ungefähr in der Mitte der Feldbegrenzungen. Zwischen der hinteren Feldbegrenzung sollen ca. 25 Fuß freigehalten werden, so daß dieser Bereich den Spielern zugänglich ist. Jede Station hat ein Seil o. ä. zwischen zwei Bäumen, so daß die Flagge gehängt werden kann, in ca. 7 Fuß Höhe.

3.6. Armbänder (mind. 2 inches breit und mit verstellbarer Länge, damit sie am Arm festgemacht werden können) werden zur Verfügung gestellt.

3.6.1. Zwei Sätze von Armbändern in zwei verschiedenen, leicht erkennbaren Farben, werden jedem Spielfeld gestellt. (Wenn möglich sollten diese blau und rot sein)

3.6.2. Zwei Ersatzarmbänder, werden jedem Spielfeld ebenfalls zur Verfügung gestellt.

3.7. Zwei Flaggen (der gleichen Farbe) werden jedem Spielfeld gestellt.

3.7.1. Jede Flagge soll min. 18 inches breit und 30 inches lang sein.

3.7.2. *Die Farbe der Flagge sollte der Farbe der Armbänder entsprechen. Ist dies nicht der Fall, wird dies auf dem Teamcaptainsmeeting bekanntgegeben.*

3.8. Anzahl der Spiele

3.8.1. Vorrunden: Das Turnier verläuft auf der Basis von 6-Team-Divisionen. Jedes Team wird grundsätzlich in jeder Division 5 Spiele spielen (10 Spiele insgesamt in den Vorrunden).

3.8.2. Viertelfinale, Halbfinale und Finale

Es werden 2 verschiedene Viertelfinalrunden veranstaltet, eine für die "Profis" und eine für die "Amateure".

Es werden 2 verschiedene Halbfinalrunden veranstaltet, eine für die "Profis" und eine für die "Amateure".

Es werden 2 verschiedene Finale veranstaltet, eins für die "Profis" und eins für die Amateure.

3.8.3. *Basierend auf den Ergebnissen der Vorrunden werden 15 Teams für jedes Viertelfinale qualifiziert.*

3.8.4. *Jede Viertelfinalrunde wird aus drei (oder mehr) Fünfmann-Divisionen bestehen. In jeder Division wird grundsätzlich jedes Team gegen jedes andere Team spielen, so daß am Ende des Halbfinals jedes Team vier Spiele gespielt haben wird.*

3.8.5. *Die Teams, die sich für die Halbfinalrunde qualifiziert haben, bilden eine Drei-Team-Division, in der jedes Team gegen jedes andere Team spielt, so daß am Ende der Finalrunde jedes Team zwei Spiele gespielt haben wird. Die Gewinner der Divisionen ziehen in die Finalrunde ein.*

3.8.6. Die Pro- und Amateurfinalrunde setzt sich aus den jeweils ersten der jeweiligen Divisionen der Halbfinalrunde zusammen. Im Profinale wie im Amateurfinale werden die beiden Divisionsgewinner des Halbfinals den Sieger aus einer Serie von drei Spielen (best of 3) ermitteln. Diese Regelung gilt auch für das kleine Pro- und Amateurfinale um Platz 3 und 4.

## 4.0 INFORMATION

Der Veranstalter wird alle interessierten Teams über das bevorstehende Turnier informieren.

4.1 Anmeldeformulare für das Turnier werden an alle interessierten Teams zugesandt. In diesem Schreiben sollten folgende Informationen stehen:

- Eintrittsgebühren,
- Verfügbarkeit von Farbkugeln und Preise dieser,
- Verfügbarkeit von CO<sub>2</sub> und Preise
- Unterbringungsmöglichkeiten und Preise,
- Anmietungsmöglichkeit von KFZ's und Preise,
- und jede Art von Zusatzkosten im Zusammenhang mit dem Turnier.

4.1.2 Dieses Regelbuch wird nach Veröffentlichung an jeden Teamcaptain der interessierten Teams verteilt. Jede andere Person, die diese Regeln zu erhalten wünscht, kann diese entweder gegen eine Gebühr bei dem Turnier erhalten, oder kann diese direkt vom Veranstalter beziehen. Vervielfältigungen jeder Art sind nur mit Genehmigung des Herausgebers gestattet. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind die Herausgeber dankbar.

4.1.3. Für Zusatzinformationen steht die OPM-Hotline zur Verfügung.

4.1.4 Entfällt.

4.2 Nach Einzahlung der Startgebühren beim Veranstalter, erhält jedes Team eine Informationsmappe. Diese Mappe enthält:

- Kontaktadresse,
- Zahlungstermin,
- ein endgültiges Turnierprogramm inkl. Meetings
- andere Spielerveranstaltungen, sowie
- jede Änderung zu früher veröffentlichten Turnierinformationen.

4.3 Ein Captainsmeeting wird an dem Abend vor Turnierbeginn stattfinden. Die Teilnahme ist auf ein Mitglied pro eingetragenes Team beschränkt, zuzüglich. Referees und Mitglieder der Turnierleitung.

4.3.1 Dieses Meeting wird nicht vor 19.00 Uhr stattfinden (zwei Stunden nach Annahmeschluß der Teamlisten), jedoch nicht später als 22.00 Uhr.

4.3.2 Das Meeting wird in einem Ort stattfinden, der der Anzahl der hierzu gemeldeten Personen angemessen ist.

4.3.3 An diesem Meeting müssen folgende Personen teilnehmen:

- der Turnierdirektor oder Veranstalter
- der Ultimate-Referee.

4.3.4 Die Tagesordnung des Captain-Meetings soll folgende Punkte aufweisen:

1. Vorstellung des Turnierveranstalters, des Ultimate Referee und jedes anwesenden VIP durch einen bestimmten Official.
2. Die Vertretung jedes Teams wird durch Aufruf überprüft. Bei dieser Gelegenheit soll eine Kontaktliste für jedes Team erstellt werden.
3. Alle Teamlisten sollten zu diesem Zeitpunkt eingesammelt werden inkl. des Anmeldebogens.
4. Die Planung der Vorrunden für den ersten Tag wird verteilt.
5. Aufforderung zur Bekanntgabe von Statuswechsel der Spieler (Amateur zu Profi).
6. Eventuelle Änderungen der Spielregeln werden vollständig verlesen.
7. Die Anwesenden werden aufgefordert Fragen zu den o.g. Änderungen zu stellen.
8. Jede zusätzliche Nachricht wird zu diesem Zeitpunkt bekanntgegeben.

- 4.4 Ein Informationsstand wird an einem zentralen Platz auf dem Turnier errichtet. Dieser Informationsstand kann in der Nähe einer vorhandenen Einrichtung platziert werden Bsp.: Scoreboard. Dieser Informationsstand muß während der normalen Turnierzeiten besetzt sein, d.h. er wird bei Ankunft der Referees geöffnet und nicht vor der Bekanntgabe der endgültigen Ergebnisse eines jeweiligen Spieltages geschlossen. Bei diesem Informationsstand müssen folgende Informationen bereit liegen:
- 4.4.1 Ein kompletter Spielplan für den aktuellen Spieltag, bestehend aus Namen der gegnerischen Teams, Nummer des Feldes auf dem das Spiel stattfindet und die geplanten Spielzeiten. Zusätzliche Kopien des Plan werden zur Verteilung bereitliegen.
- 4.5 Team- und Scoreinformation für die eingetragenen Teams, Informationen bezüglich des aktuellen Stands des Turniers und der bereits durchgeführten Spiele sind Eigentum von O.P.M. und der teilnehmenden Teams. Daher wird diese Information nur auf Anfrage verteilt. Der Turnierveranstalter wird sein bestes tun, damit die Spielstände zeitnah aktualisiert werden und daß eine aktuelle Liste der teilnehmenden Teams während des Turniers bereit liegt.
- 4.6 Alle Spielfelder werden für eine Überprüfung durch den jedes an dem Turnier teilnehmende Team mindestens einen Tag vor dem ersten geplanten Spiel bereitstehen.
- 4.6.1 Die Teams dürfen die Felder begehen und vermessen, aufzeichnen, photographieren und kartographieren oder andere Tätigkeiten zur Vorbereitung auf das Turnier durchführen; vorausgesetzt, daß die vorhanden Felder nicht in irgendeiner Form verändert werden. Sollte ein Team ein Feld verändern, so dürfen die Felder nur noch in Begleitung eines Referees besichtigt werden. Wenn ein Team ein Feld verändert oder markiert, so kann eine Beschwerde beim Disziplinarkomitee eingereicht werden.
- 4.6.2 Entfällt.
- 4.6.3 Sollte die Aktivität auf einem Feld von der Anwesenheit anderer Teams gestört werden, so behält sich das Refereekomitee das Recht vor, die Überprüfung der Felder zeitlich zu limitieren. Sollte dieses notwendig werden, so werden alle zu diesem Zeitpunkt auf dem Feld anwesenden Teams gleich behandelt. Das Refereekomitee wird Minimum eine Stunde bei Tageslicht am Tagesende freihalten für andere Teams die nach der Festlegung des Zeitplanes ankommen sind.
- 4.7 Fragebögen, Meinungsumfragen und Abstimmung  
Gelegentlich darf O.P.M. Fragebögen, Meinungsumfragen und Abstimmungen bezüglich spezifischer Turniere durchführen. Der Turnierveranstalter wird bei der Verteilung und Einsammlung dieser Materialien in vertretbarem Maße behilflich sein.
- 4.8 Entfällt.
- 4.9. Presseveröffentlichungen: Presseveröffentlichungen dürfen nur nach Absprache mit den Turnierveranstaltern erfolgen.
- 4.9.1 Aufzeichnungen, elektronischer oder mechanischer Art von einem Spiel sind ohne vorherige Erlaubnis beider Teams nicht gestattet. Jede nicht zum Turnierveranstalter zugehörige Person wird das Betreten der Spielfelder oder ihrer Umgebung ohne die Erlaubnis des Headreferees gestattet. Jede nicht zum Turnierveranstalter gehörende Person kann während eines Spiels von jedem Referee aufgefordert werden, das Spielfeld zu verlassen.
- 4.9.2 Nur qualifizierte Personen dürfen Aufzeichnungen elektronischer oder mechanischer Art von Spielen vornehmen, sofern dies nach Punkt 4.9.1 gestattet ist. Diese Qualifikation wird im Einzelfall von dem Ultimate Referee ausgesprochen und basiert auf der Fähigkeit des Einzelnen die Aufzeichnung ohne Störung des Spielablaufs durchzuführen, sowie auf deren Erfahrung mit Paintball-Turnieren im Allgemeinen.

- 4.9.3 Jede Aufzeichnung, elektronischer oder mechanischer Art, von einem OPM-Turnier sind alleiniges Eigentum der Firma O.P.M. und dürfen ohne schriftliche Erlaubnis von O.P.M. nicht für kommerzielle Zwecke vervielfältigt, verteilt oder öffentlich vorgeführt werden.

## 5.0 AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

- 5.1 Generelle Regelungen bezüglich der Zulassung von Ausrüstungsgegenständen.

Es werden während des Spieles folgende Ausrüstungsgegenstände zum Gebrauch zugelassen: die Spieler sind verpflichtet, vom Headreferee eine Regelung anzufordern über jeden Ausrüstungsgegenstand der nicht spezifisch unten aufgeführt wird. Jeder Headreferee der sich für eine Regelung bezüglich der Zulassung eines besonderen Ausrüstungsgegenstands entscheidet, sollte den Inhalt dieser Regelung an alle anderen Headreferees weiterleiten.

## 5.2 Bekleidung

*5.2.1. Jeder Spieler darf nur eine Schicht Unterwäsche tragen, die der Wetterlage entspricht, bei ungewöhnlich kaltem Wetter, darf diese maximal aus zwei Paar Unterhosen und einem T-Shirts bestehen.*

- 5.2.2 *Jeder Spieler darf nur eine lange Hose ohne Tarnfarben und eine langarmige Jacke, ebenfalls ohne Tarnfarben, entweder mit Knöpfen oder im Pulloverstil tragen*

- 5.2.3. Spieler dürfen keine übergroße Kleidung tragen, sondern nur hautnahe Hosen und Jacken. Übergroße Kleidung wird durch den Head Referee definiert.

- 5.2.4. Spieler, die nach Meinung des Head Referees übergroße Kleidung tragen müssen diese, unter Zuhilfenahme von Klebebändern, etc., so verändern, daß die Bekleidung regelgerecht wird. Spieler, die dahingehen verwarnt wurden, müssen andauernde Veränderungen an ihrer Kleidung für den Rest der gesamten Turnierdauer vornehmen.

- 5.2.5. *Spielern ist es nicht erlaubt, Hosen oder Jacken aus einem stark absorbierenden Material wie Fließ, oder einem stark wattierten oder stark abweisenden Material wie Nylon oder Gummi zu tragen. Wird der Spieler dahingehen verwarnt, so hat er spätestens zum nächsten Spiel regelgerechte Kleidung zu tragen.*

- 5.2.6. Spielern ist es gestattet ein einfaches Paar Fingerhandschuhe, Volfinger oder Halbfinger, zu tragen. Handschuhe dürfen über Schutzmechanismen verfügen, die den Marken Thunderware, JT, oder Renegade entsprechen.

- 5.2.7. entfällt.

## 5.3. Sicherheitsausrüstung

- 5.3.1. Spieler sind verpflichtet, Schutzmasken in funktionsfähigem Zustand zu tragen, die extra für den Gebrauch beim Paintballspielen bestimmt sind, wie z.B. Goggs, Idema, JT, Bleeder, Scott, Vents, etc. . Stellt ein Referee die Sicherheit einer Brille in Frage, wird auf diese Brille mit ca. 300 FPS aus einer Entfernung von 3 bis 4 Fuß geschossen.

- 5.3.2. Spieler dürfen Kopf-, Nacken- und Ohrenschützer tragen.

- 5.3.3. Spieler dürfen Ohrenschützer tragen.

- 5.3.4. *Spieler dürfen Unterarm- und Ellbogenschoner tragen, unter der Voraussetzung, daß der Schutzmechanismus nicht verändert worden ist. Unterarm- und Ellbogenschoner dürfen über und unter der Jacke getragen werden. Der Head Referee entscheidet, ob diese Art der Schutzbekleidung überhaupt zulässig ist.*

- 5.3.5. *Spieler dürfen Schienbein- und Knieschützer tragen, unter der Voraussetzung, daß der Schutzmechanismus nicht verändert worden ist. Schienbein- und Knieschützer dürfen über und unter der Hose getragen werden. Der Head Referee entscheidet, ob diese Art der Schutzbekleidung überhaupt zulässig ist.*
- 5.3.6. Spieler dürfen ein Tiefschutz oder ein Brustschutz tragen. Die Art der Schutzbekleidung richtet sich nach dem Geschlecht des Spielers.
- 5.4. Waffen
- 5.4.1. Spieler müssen eine Single 68er Caliber-Pump oder Semiautomatische Farbmarkierungswaffe verwenden, welche über nicht mehr als einen Lauf, ein Single Trigger und ein nicht durch Federn verstärktes Loadersystem verfügt. Double Action Trigger sind nicht erlaubt.
- 5.4.2. Alle Waffen mit einer externen Geschwindigkeitsverstellmöglichkeit müssen so umgebaut sein, daß die Verstellmöglichkeit nicht während des Spiels benutzt werden kann.
- 5.4.3. Die Kadenz einer Waffe und die verschossene Anzahl von Paintballs in einer bestimmten Zeiteinheit unterliegt keiner Beschränkung wenn sichergestellt ist, daß nicht mehr als ein Gasausstoß pro Betätigung des Abzugs in den Lauf gelangt. Das heißt, vollautomatische Waffen und Double Trigger sind verboten.
- 5.4.4. Pump Action Waffen (Vorderschaftrepetierer) dürfen über ein Autotriggermechanismus verfügen.
- 5.4.5. Waffenläufe dürfen über Helix Drill Bohrungen, Züge (mit oder ohne Drall), etc. verfügen, dürfen aber keine aufgesetzten oder integrierten Schalldämpfer besitzen.
- 5.4.6. Hopper bzw. Magazine müssen nach den Gesetzen der Schwerkraft funktionieren, das heißt, durch Federkraft verstärkte Magazine oder Hopper sind nicht erlaubt, dahingehen entsprechen der View Loader 2000 der Autofeed oder der Air Gun Designs Powerfeed den Bestimmungen des Punktes 5.4.6. und dürfen benutzt werden.
- 5.4.7. Spieler dürfen ein Remote System verwenden. Der Remote Schlauch darf über oder unter der Kleidung getragen werden.
- 5.4.8. Spieler dürfen keine wattierten Textilien, Neopren oder ähnliche Materialien verwenden, um Ihrem Hopper zu schützen.
- 5.5.
- 5.5.1. Spieler dürfen eine unbegrenzte Anzahl an Taschen, Clips, oder Pots an ihren Westen, Hosen oder Jacken tragen.
- 5.5.2. Westen und Taschen dürfen nicht so gearbeitet sein, daß sie als (weicher) Schutz dienen.
- 5.5.3. Spieler dürfen ein einzelnes Tuch in der Größe eines Handtuchs oder Waschtuchs, unter der Voraussetzung, daß es nicht dieselbe Farbe wie ein Armband, eine Flagge, eine neutrale Flagge oder in den Farben des Referees gehalten ist, mit sich tragen. Spieler dürfen mehrere Squeegies und Anti-Fog-Spray mit sich tragen.
- 5.5.6. Spieler dürfen extra Constant Air Tanks mit sich tragen.
- 5.6. Alle Ausrüstungsgegenstände, die nicht oben erwähnt worden sind, sind verboten. Zusätzlich sind folgende Ausrüstungsgegenstände ausdrücklich verboten:
- 5.6.1. entfällt



- 5.6.2. *Jede Art von Geräten, die der Kommunikation von Spielern auf dem Spielfeld oder außerhalb des Spielfeldes dient. Träger von Hörgeräten haben dies dem Head Referee mitzuteilen.*
- 5.6.3. Rauch- und feuerproduzierende Gegenstände.
- 5.6.4. Paintballs, die in irgendeiner Art und Weise verändert worden sind.

## **7.0. TEAMREGISTRATUR**

- 7.1. *Ein Team gilt nur dann als offiziell gemeldet, wenn es die volle Summe des Eintritts bezahlt hat. Nur offiziell gemeldete Teams dürfen am Turnier teilnehmen.*
- 7.1.1. 10 Mann Teams dürfen bis zu 15 Spieler in ihrer Teamliste haben. Alle 15 Spieler, die in der Teamliste gelistet sind, sind im Rahmen eines Turniers, für das sie registriert sind einsetzbar. Bei einem Team, das als Amateurteam klassifiziert wurde, müssen alle Pro-Spieler in der Teamliste als solche gekennzeichnet sein.
- 7.15. *5 Mann Teams dürfen bis zu 7 Spieler in ihrer Teamliste haben. Alle 7 Spieler, die in der Teamliste gelistet sind, sind im Rahmen eines Turniers, für das sie registriert sind einsetzbar. Bei einem Team, das als Amateurteam klassifiziert wurde, müssen alle Pro-Spieler in der Teamliste als solche gekennzeichnet sein.*
- 7.2. Anmeldung der Teamliste  
  
Die Teamliste wird zum Teamcaptainsmeeting (nach Möglichkeit um 19 Uhr Lokalzeit am Tag vor dem Turnierbeginn) eingefroren und kann grundsätzlich nicht mehr geändert werden.
- 7.2.1. Teams, welche nicht zum Teamcaptainsmeeting (nach Möglichkeit um 19 Uhr Lokalzeit am Tag vor dem Turnierbeginn) erscheinen, und dies vorher, unter Angabe eines wichtigen Grundes, dem Veranstalter bekanntgegeben haben, müssen dem Ultimate Referee eine komplette Teamliste vor ihrem ersten Spiel aushändigen.
- 7.2.2. *Der Regelausschuß wird jede Teamliste überprüfen, um festzustellen, ob der Team Status bzw. der gesetzte Platz des Teams geändert werden muß, bevor der Regelausschuß den Spielplan offiziell anerkennt.*
- 7.3. Ein Spieler darf nur auf einer Teamliste erscheinen. Ein Spieler, der nicht auf der jeweiligen Teamliste erscheint, darf nicht für das jeweilige Team spielen.
- 7.31. Jedes Team darf maximal 10 Spieler während eines Spiels für ein 10-Mann Turnier einsetzen und dementsprechend 5 für ein 5 Mann Turnier.

7.32. Teams dürfen das Spielfeld mit weniger Spielern betreten. Dafür erhält allerdings das gegnerische Team jeweils genau so viel Punkte, als hätte es die Anzahl der fehlenden Spieler während des Spiels markiert.

7.33. Teams, bei denen festgestellt wird, daß sie mehr Spieler als erlaubt auf dem Spielfeld haben, erhalten Strafpunkte, in der Höhe festgesetzt durch die Regeln für "Zu viele Spieler auf dem Feld".

7.5. Altersbegrenzungen

Alle Spieler, die auf einer Teamliste gelistet werden, müssen das achtzehnte Lebensjahr vollendet haben. Spieler im Alter zwischen 13 und 17 Jahren dürfen auf einer Spielliste gelistet werden, sofern sie eine schriftliche Erlaubnis Ihrer Eltern vorweisen dürfen, und eine Bestätigung der zuständigen Behörden haben, daß es Ihnen erlaubt ist zu spielen. Diese Regel gilt nicht, wenn dadurch geltendes Recht gebrochen oder gebeugt wird.

7.6. Teams können sich jederzeit selber als Profiteam erklären. Diese Klassifikation ist für die nächsten 2 Kalenderjahre gültig, angefangen vom Tage des letzten teilgenommen Turniers. Spieler in dieser Teamliste werden während dieser 2 Jahre als Profis in jeder anderen Teamliste gelistet.

8.0. Generelle Verfahrensweisen.

8.1. Information

8.1.1 *Referees werden keine Informationen bezüglich der Lage von Flaggenstationen, des Geländes, der Umzäunung, der Spielzeit oder des Spielstandes, während des Spiels weitergeben. Ausgenommen sind Fragen der Sicherheit und nicht spielrelevante Informationen.*

8.1.2. Referees werden nicht durch eine Aktion oder während einer Aktion offensichtlich oder absichtlich den Standort eines Spieler oder die Verhaltensweisen des Spielers während des Spiels preisgeben. Referees werden den Verlauf eines Spieles nicht offensichtlich oder absichtlich erschweren oder verändern, sei es durch ihren Standort auf dem Spielfeld oder durch Information oder Desinformation der Teilnehmer.

8.2. *Standorte der Referees*

Ein Minimum von 6 Referees ist für ein 10 Mann Feld vorgesehen, ein Minimum von 4 Referees ist für ein 5 Mann Feld vorgesehen. Jeder Referee ist für eine flexible gedachte Zone, wie zum Beispiel rechte Seite fern der Flaggenstation vorgesehen. Diese Zonen verändern sich mit der Aktion auf dem Spielfeld, allerdings bleibt das Verhältnis der Schiedsrichter untereinander zu den Spielern und zum Feld in Relativität zur Gesamtktion gleich. Der Flag Station Referee wird immer die Flaggenstation und die Flagge im Auge behalten. Der Flaggenstation Referee wird nur einer Flagge und den Flaggenläufer folgen, solange dieser zu seiner Zone gehört. Wenn die Flagge seine Zone verläßt, wird die Aufmerksamkeit des Flaggen Station Referees wieder auf seiner Flaggenstation ruhen. Die Größe und Ausbreitung der Flaggenstationszone wird definiert durch die Beschaffenheit des Geländes und wird festgelegt durch den Head Referee während der Besichtigung des Feldes.

8.22. Referees bleiben immer in ihrer definierten Zone. (welches zu einer Überwachung des gesamten Feldes führt). Andere Verhaltensmaßnahmen können nur vom Head Referee angewiesen werden.

8.3. Abdeckung der Zonenbereiche

Jeder Referee innerhalb seiner Zone wird in solch einer Art und Weise in Bewegung bleiben, daß er die Position der Spieler nicht verrät, ist aber angehalten, kritische Punkte in angemessener Art und Weise zu überwachen.

8.4. *entfällt.*

8.41. *entfällt.*

8.42. *entfällt.*

8.6. Verhalten

8.61. Alle Referees sind dazu angehalten, sich in einer professionellen Art und Weise zu verhalten.

8.62. Referees argumentieren nicht. Endgültige Entscheidungen werden immer von den offiziell dazu bestimmten Personen getroffen, daher ist eine Konfrontation unnötig. Referees sollten zuhören, Informationen von dem Spieler einholen, und können Situationen unter sich oder mit Spielern erörtern, aber sie sollten ihre Entscheidung immer als endgültig präsentieren.

8.63. Referees werden keine Diskussionen über Regelinterpretation mit Spielern führen. Die Regeln, die für das gesamte Turnier verwendet werden, werden niemals Gegenstand einer Diskussion sein. Die Regeln sind nicht zu interpretieren.

8.64. Sollte eine Entscheidung durch einen Head Referee zu überprüfen sein, so wird diese Überprüfung mit den Referees unter Ausschluß der Öffentlichkeit stattfinden. Ist einmal eine Entscheidung getroffen worden, sind alle Referees dazu angehalten, diese Entscheidung zu unterstützen und gleichwertig auszuführen.

8.65. Von Referees, die in einem am Turnier teilnehmenden Team gespielt haben, die eine persönliche oder teambezogene Auseinandersetzung mit einem teilnehmenden Team, etc., hatten, wird erwartet, daß sie diesen Umstand freiwillig und ohne zu zögern dem Head Referee mitteilen, der dann entscheidet, ob dieser Referee durch einen anderen ersetzt wird oder nicht.

8.66. Referees sind dazu angehalten, keine moralischen oder ethischen Urteile über Teams oder ihre Mitspieler zu fällen.

8.7. Verfahren bei umstrittenen Refereeentscheidungen

Sollte ein Teamcaptain die Entscheidung eines Referees zur Diskussion stellen, bevor er das offizielle Score Sheet unterschrieben hat, so ist es die Aufgabe des Head Referees zu

entscheiden, ob eine Überprüfung notwendig ist. Der Head Referee wird eine Überprüfung durchführen, wenn er unterschiedliche Stellungnahmen der Field Referees zu einer und derselben Entscheidung hört, wenn die Refereentscheidung im eindeutigen Gegensatz zu den Regeln steht, oder wenn es der gesunde Menschenverstand fordert.

- 8.71. *Eine erste Überprüfung des Vorfalls wird vom Head Referee und allen Fieldreferees durchgeführt. Sollte diese erste Überprüfung durch die offiziellen eine klare Lösung des Vorfalls herbeiführen, wird der Head Referee die zu klärende Frage und die anzuwendende Regel den beiden Teamcaptain erklären.*
- 8.72. Sollte der Head Referee bei der Überprüfung des Refereespruchs die Stellungnahmen der beteiligten Spieler benötigen, werden als erstes die Spieler identifiziert. Sie werden dann einzeln, wenn erwünscht im Beisein ihres jeweiligen Teamcaptain, durch den Head Referee befragt. Wenn alle Informationen eingeholt worden sind, werden die Referees eine Entscheidung fällen, und diese falls notwendig den Teamcaptains erklären.
- 8.73. Wenn es sich um eine Situation handelt, welche eine besondere Regelauslegung erfordert, wird die Überprüfung und die daraus folgenden Schlüsse vom Head Referees im Note Book niedergeschrieben, um für zukünftige Entscheidungen herangezogen werden zu können.
- 8.74. Die fehlende Unterschrift eines Teamcaptains unter einem Spielbericht wird im Head Referee Note Book als Eintrag festgehalten. Daraufhin unterzeichnet der Head Referee in Vertretung den Spielbericht. Damit wird das Spiel und die Punktevergabe endgültig abgeschlossen und gilt grundsätzlich als unwiderruflich.

## **9.0. Verhaltensweisen am Chrony**

9.1. *entfällt.*

9.11. Die Art der benutzten Chrony während des Turniers wird den Teamcaptain während des Teamcaptainsmeetings vorgestellt. Diese sind dazu angehalten, nur diese Art von Chrony zum Einstellen der Waffen zu verwenden.

9.12. Baugleiche Chrony werden als Ersatz jedem Spielfeld zugewiesen, damit, falls einer der ursprünglichen Chrony nicht arbeitet, dieser zum Testen verwendet werden kann.

9.2. Verfahren bei defektem Chrony

Falls durch technische Defekte oder Wetterkonditionen ein Chrony nicht ordnungsgemäß arbeitet, wird den Teams zusätzliche Zeit zugestanden um ihre Waffen einzustellen. bevor das offizielle chronen vorgenommen wird. Die zusätzliche Zeit beträgt Minimum 10 Minuten von dem Zeitpunkt ab, zu dem das Team informiert wurde, daß der Chrony nicht ordnungsgemäß arbeitet.

9.3. *Jedes Team kann eins ihrer Mitglieder zum "Servicemann" ernennen. Diese Person muß neben dem Referee stehen, während die Spieler chronen. Keine andere Person erhält Zugang zum offiziellen Chronyvorgang. Dieser Servicemann darf eine Ersatzwaffe bei sich tragen, falls einer der Spieler die Waffe wechseln muß.*

9.31. Jeder Spieler muß am Chrony mitteilen, welche Waffe er mit auf das Spielfeld nehmen möchte, und muß alle Treibmittelbehältnisse angeben, die er mit dieser Waffe benutzen möchte.

- 9.32. Ein Referee pro Spielfeld pro Division ist ausschließlich verantwortlich für das Chronen. Der Referee steht an der Spitze der Spieler vor dem Chrony.
- 9.33. Der Referee an der Spitze der Spieler wird die Waffe eines Spielers nehmen und auf folgende Merkmale hin überprüfen:
1. Befinden sich andere Materialien außer Paintballs im Lauf, in der Munitionszuführung, im Hopper, oder im Loader ? Wenn ja, ist der Check nicht positiv beendet worden. Der Spieler darf den Servicemann in Anspruch nehmen.
  2. Sind alle Schrauben der Lauf, der Treibmittelbehälter oder andere Teile der Waffe, die eine Veränderung der Geschwindigkeit der Waffe bewirken können in einem ordnungsgemäßen Zustand ? Wenn ja, ist der Check nicht positiv beendet worden. Der Spieler darf den Servicemann in Anspruch nehmen.
  3. Alle Ventile oder Expansionskammer welche an-, aus- oder zugeschaltet werden können, müssen sich im voll geöffneten Zustand befinden. Wenn nein, müssen die entsprechenden Systeme geöffnet werden.
  4. alle externen Geschwindigkeitsverstellmöglichkeiten müssen fest verschlossen oder so überdeckt sein, daß sie im Spiel ohne Werkzeug nicht benutzt werden können.
  5. *Abnorme, heiße, kalte, schwitzende oder speziell isolierte Flaschen dürfen nicht verwendet werden. Welche Flaschen den o.g. Kriterien entsprechen liegt im Ermessen der Marshalls.*
  6. Art der benutzten Flaschen: der Referee überzeugt sich davon, daß wenn Wechselflaschen benutzt werden sollen, alle von der selben Art sind.
  7. Eine unzulässige Veränderung der Paintballs oder unbekannte Veränderungen einer bekannten Waffe. sind nicht zulässig.
  8. Alle dem Waffenmodell entsprechenden Checks, um sicherzustellen, daß die Waffe nicht hochgetunt ist oder während des Spiels nicht hochgetunt werden kann, können vom Referee durchgeführt werden..
  9. Double Action Trigger sind nicht erlaubt.
- 9.43 *Entfällt.*
- 9.44. Spielern, deren Waffen den Check passieren, treten an den Chrony und schießen Ihre Waffen über den Chrony.
- 9.45. Der Spieler wird seine Waffe unter folgenden Verhaltensmaßregeln über den Chrony schießen:
1. *Der Spieler schießt seine Waffe wie in normalen Spielsituationen. Dies beinhaltet, je nach Waffentyp, 3 Clearing Schüsse für die unterschiedlichen Treibmittel, die benutzt werden können. Der Spieler fragt der Referee, wieviel Clearing Schüsse er machen muß.*
  2. Der Referee kann den Spieler auffordern, seine Waffe so zu schießen, daß die Geschwindigkeit erhöht wird. Hierzu kann der Referee verlangen, daß alle Tricks, die normalerweise die Geschwindigkeit der Waffe verändern können, angewendet werden.
  3. Der Spieler schießt drei Schüsse über den Chrony. Die Zeit zwischen den Schüssen hängt ganz von der Waffenart ab, die getestet wird.
  4. Wenn die Waffe eindeutig unterhalb des Geschwindigkeitslimits bleibt (alle 3 Schüsse unter 290 FPS) kann der Referee den Spieler als gechronont entlassen.

5. Streikt die Waffe, ist die Waffe sehr inkonsistent, oder ist die Waffe sehr nah am Penalty Limit von 300 FPS, kann der Referee drei weitere Schüsse fordern. Sollten drei weitere Schüsse unter der Penalty Limit vom 300 FPS bleiben, kann der Referee den Spieler entlassen.

6. *Entfällt.*

7. Nimmt der Spieler mehr als ein Treibmittelbehälter mit auf das Spielfeld, so kann der Referee verlangen, daß der an der Waffe befindliche Treibmittelbehälter durch den zusätzlichen Tank ersetzt wird, und die Waffe noch einmal unter denselben Bedingungen getestet wird.

8. *Entfällt.*

9. Nachdem die Vorbereitungszeit beendet ist, erklärt der Head Referee das Chronen für beendet. Alle Spieler, die zu diesem Zeitpunkt den Chrony nicht passiert haben, können entweder das Feld ohne Waffe betreten oder sich als markiert erklären. Spieler, die sich entschieden haben, nicht zu spielen, werden davon unterrichtet, daß sie als markiert gelten.

9.6.

Die Geschwindigkeit, die unter dem Penaltylimit liegt, wird definiert mit einem Durchschnitt von 300 FPS bei 3 aufeinanderfolgenden Schüssen, wobei kein Einzelschuß über 310 FPS liegen darf.

9.7

entfällt

9.72.

entfällt

9.73.

entfällt

9.74.

Spieler, die dabei entdeckt werden, daß sie an ihrer Waffe Veränderungen vornehmen (mit Ausnahme von Laufreinigung, Wegwischen von Farbe im Lauf, Hopper, Munitionszuführung oder Pot, Wechsel der Treibmittelbehälter, oder normale Instandsetzung einer Waffe), werden unverzüglich aus dem Spiel genommen.

9.8.

*Nachdem ein Spieler markiert wurde, oder das Spiel vorbei ist, begeben sich die Spieler sofort zum Chrony und schießen dort erneut drei mal über den Chrony, und begeben sich danach zum Splattable.*

9.83.

Bei Spielern, die getestet werden, wird dasselbe Verfahren angewendet, wie beim Chronen der Spieler vor dem Spiel. Hier ist die Hilfe des Servicemanns nicht in Anspruch zu nehmen.

Die Spieler werden darüber unterrichtet, daß es Ihnen nicht erlaubt ist, ihre Waffen zu verändern, bevor der nach dem Spiel stattfindende Chrono-Prozeß beendet ist. Das beinhaltet vor allen Dingen das Auf und Zudrehen von ON-OFF Ventilen, Inline ON-OFF, Bleeder, etc.

9.86.

Spieler, deren Waffen hot sind, aber unter 310 FPS schießen, wird die Möglichkeit eingeräumt, ein zweites Mal drei Schüsse über den Chrony zu schießen. Sollte der zweite Versuch im Durchschnitt ebenfalls über 300 FPS liegen, bekommt der Spieler für die durchschnittlich höhere Schußserie Strafpunkte.

10.0.

Scoring and Time Keeping

10.1.

Grundlage jeglicher Punkteerfassung ist das jeweilige Game Score Sheet. Sobald dieses Sheet von beiden Team Repräsentativen (normalerweise Teamcaptains) und dem Head Referee unterzeichnet wird, gilt der Punktstand als offiziell und kann verkündet werden.

- 10.2. Der Punktestand wird in den Master Score Sheet durch den Head Score Keeper übertragen. Diese Information wird von dem zweiten Head Score Keeper auf Fehler gegengecheckt.
- 10.3. Der Spielstand wird dann am Score Board durch einen der Score Keeper veröffentlicht und wird sofort von einem der anderen Score Keeper gegengecheckt.
- 10.4. Eine 1 minütige Warnung, 1 Minute vor dem Start des Spiels, checkt der Head Referee mit jedem Flagreferee und überzeugt sich davon, daß beide Teams fertig und in Position sind. Sollte dies der Fall sein, wird der Head Referee verkünden "Spiel beginnt in einer Minute" (Game starts in one Minute"). Zu diesem Zeitpunkt werden die Flaggen Referees die Teams informieren. Es wird keine andere Warnung ausgesprochen bis der Head Referee verkündet "Game is on".
- 10.5. *Startsignal*
- Der Head Referee verkündet seinen Flaggenreferees dreißig Sekunden Warnung bis zu Beginn des Spieles und wird dann von 10 nach 1 herunterzählen. Danach erklären die Flag Referees "Game is on".*
- Der Head Referee wird sich davon überzeugen, daß der offizielle Zeitplan eingehalten wurde.
- 10.6. Verhalten bei Spielende
- Wenn die Spielzeit die 10 Minuten Marke erreicht hat, verkündet der Head Referee "Game is over".
- 10.7. Zeitnahme während Spielunterbrechung
- In dem Fall, daß der Head Referee ein Spiel unterbricht, wird er die Zeit nehmen.
- 11.0. Starting the Game
- 11.1. Verhalten vor dem Spiel
- Jedes Team wird 10 Minuten bevor es am Chrony erwartet wird, von einem Referee über diesen Sachverhalt informiert und der Referee teilt ihm mit, daß, sobald der Chronyvorgang abgeschlossen ist, das Spiel beginnen kann. Das Team ist gehalten nun letzte Vorbereitungen zu treffen und sich unverzüglich zum Chrony zu begeben.
- 11.2. entfällt
- 11.3. *Jener Spieler der die Chrony Station passiert hat, begibt sich zum Splattable und wird nun einchecken, indem er Teamnamen und Spielernummer dem Splattablereferee mitteilt. Danach verbleibt er in einem vorher bestimmten Bereich (Wartezone) in der Nähe der Chrony Station. Spielern in dieser Wartezone dürfen diese nicht verlassen, außer sie begeben sich zum Spielfeld in Begleitung des Referees. Spielern in der Wartezone dürfen keine Waffen oder Werkzeuge ausgehändigt werden.*
- 11.4. entfällt.
- 11.5. Spieler in der Wartezone werden nach Möglichkeit von einem Referee auf alte Treffer und unerlaubte Ausrüstungsgegenstände gecheckt. Alte Treffer können unter Umständen bei erneutem Checken den Referee verwirren. In dem Fall, daß diese Treffer nicht zur vollsten Zufriedenheit des Referees entfernt werden können, wird der Spieler zum Splattable gebeten, wo auf dem sogenannten Splat Sheet der Ort des alten Treffers notiert wird. Der Name, die Nummer, das Team und die Spielnummer werden ebenfalls auf dem Splat Sheet vermerkt.
- 11.51. Jeder illegale Ausrüstungsgegenstand, der zu diesem Zeitpunkt gefunden wird, wird konfisziert (und wird nach Beendigung des Spiels zurückgegeben). Die Tatsache daß illegale

Ausrüstungsgegenstände gefunden wurden, wird zusammen mit dem Namen, dem Team des Spielers und der Spielnummer in das Gamebook eingetragen. Wer sich der Konfiszierung widersetzt, gilt für das jeweilige Spiel als markiert.

11.6. *Jedem Spieler wird eine Spielnummer zugewiesen. Jeder Spieler, der eine Spieler nummer zugewiesen bekommen hat, wird diese während des gesamten Turniers behalten. Die Spielnummern inkl. der Spielerpässe wird während des Teamcaptainsmeeting ausgegeben.*

11.61. Spieler müssen beim Einchecken dem Splattablereferree ihre Spielnummer mitteilen. Siehe auch 11.3.

11.7. Spieler, deren Armbänder nicht vernünftig sitzen oder leicht verloren gehen können, informieren den Head Referee über diese Tatsache. Die Referees werden dafür sorgen, daß das Armband so befestigt wird, daß es nicht leicht verloren wird.

11.8. Auswahl der Startpositionen

Sobald die beiden Teams zum Spiel bereit sind und die Teamcaptains sich beim Head Referee eingefunden haben, wird der Head Referee den Teamcaptain der beiden Teams oder ihren Stellvertretern folgendes mitteilen:

"Here is the official coin (1 DM coin) which will be used to determine starting flag stations. This is Heads (displaying the face side of the coin with the eagle on it). and this is tails (displaying the obverse side of the coin with the number 1 on it). Who is going to make the call ?"

Nach einer angemessenen Zeit, in der sich die Teamcaptains nicht entscheiden konnten, wer sich für welche Seite der Münze entscheidet, wird der Referee einen Teamcaptain auswählen der sich für Adler oder Zahl zu entscheiden hat. In dem Fall, daß eines der Teams ein ausländisches Team ist, wird der Head Referee diesem die Wahl der Münzseite zusprechen, da diese immer als Gäste gelten. Der Spieler, der die Wahl der Münzseite hat, wird darüber unterrichtet die Wahl zu treffen, während die Münze in der Luft ist. Der Referee kann die Münze entweder auffangen oder auf dem Boden fallen lassen.

Ist die Münzseite, die der Spieler gewählt hat zu sehen, muß dieser Spieler bzw. das Team des Spielers unverzüglich die Seite wählen, von der sie beginnen möchten.

Ist die Münzseite, die der Spieler gewählt hat nicht zu sehen, entscheidet der andere Spieler bzw. das andere Team, von welcher Seite sie beginnen möchten.

Hat der Spieler die Münzseite zu einem Zeitpunkt gewählt, wo sich die Münze bereits in der Hand des Referees oder auf dem Boden befand, wird der Spieler aufgefordert seine Wahl bei einem zweiten Versuch zu wiederholen. Sollte dieser zweite Versuch wieder mißlingen, hat er das Recht auf Münzseitenwahl verloren, d.h. ist die zweite Münzseitenwahl nicht korrekt ausgeführt worden, bekommt das andere Team das Recht auf Münzseitenwahl. Ist eine vernünftige Münzseitenwahl von der einen oder anderen Seite nach 4 Versuchen nicht erfolgt, wird der Head Referee einem Team eine Münzseite zuweisen, die Münze werfen und die Teams entsprechend auf die Startpositionen verteilen.

Sollte die Münze nicht gerade auf dem Boden liegen oder ihr Flug behindert worden sein, wird der Münzwurf wiederholt.

11.9. Startaufstellung in der Flaggenstation

Sobald alle Spieler, die an dem jeweiligen Spiel teilnehmen, gecheckt wurden und sich in der Wartezone befinden, werden sie von einem Referee zu ihrer Flaggenstation gebracht. Spielern ist es nicht erlaubt, während des Ganges zur Flaggenstation über die Spielfelder zu wandern, diese erneut zu erkunden oder Veränderungen an dem Spielfeld vorzunehmen. Die Spieler haben zügig in geschlossener Gruppe sich mit dem Referee zur Flaggenstation zu begeben.



- 11.91. Spieler, die gegen in 11.9. genannten Verhaltensweisen verstoßen, werden einmalig vom Referee verwarnet. Sollte(n) der oder die Spieler weiterhin entgegen der Ermahnung des Referees handeln, wird der Spieler vom Spiel ausgeschlossen (Verzögerung des Spiels). Der Spieler wird punktemäßig wie ein markierter Spieler erfaßt.
- 11.92. Einmal in der Flaggenstation, werden die Spieler aufgefordert, in 5 Fuß Entfernung von der Flaggenstation zu verweilen. Dies wird durch den jeweiligen Flag Station Referee angezeigt. Die Spieler werden darüber informiert, daß jeder, der sich nicht daran, hält vom Spielfeld entfernt wird und als markierter Spieler in die Punktwertung eingeht.
- 11.93. Der Referee wird den Spielern ein one Minute warning geben, in dem er sagt "One Minute until Game Start".
- 11.94. Der Referee wird den offiziellen Start des Spiels verkünden mit den Worten "Game On". Referees werden keinerlei Countdown vor dem Spiel ansagen. Spieler außerhalb der 5 Fuß Marke werden automatisch als markierte Spieler gewertet und werden sofort vom Referee aus dem Spiel genommen. Der Referee kann diese Spieler wieder ins Spiel zurücklassen, wenn sie freiwillig nach dem Start bis zur Flaggenstation zurückgehen und von da erneut starten. Dies ist nur möglich, wenn der Referee dem zustimmt.
- 12.0. Game Check Out Prozedur
- 12.1. *Aufzeichnung der Zeiten, zu dem ein Spieler eliminiert wurde. Spielzeiten der Markierungen von Spielern, Flaggenrisse, erneute Flaggeneroberungen und Flag Hangs werden in der dafür vorgesehenen Spalte im Game Sheet im folgenden Format eingetragen: "8:15". Für einen Vorfall, der in der achten Minute und fünfzehnten Sekunde eines Spiels stattgefunden hat. "1:59" für einen Vorfall der in der ersten Minute und neunundfünfzigsten Sekunde eines Spiel stattgefunden hat. In dem Fall, daß die exakte Zeit des Vorfalls nicht festgestellt werden konnte, wird der nächstmögliche Zeitpunkt zum Vorfall auf die Minute genau gerundet und zur früheren Zeit festgehalten. Wenn es möglich ist, wird der Zeitpunkt zum Vorfall auf 5 oder 10 Sekunden genau zur früheren Zeit festgehalten. Der Zeitpunkt, zu dem der Spieler markiert wurde, wird definiert als Zeitpunkt, zu dem der Spieler am Splattable erscheint.*
- 12.2. *Checkin bei Spielern, die das Spielfeld verlassen haben: Sollte ein Spieler das Spielfeld verlassen haben, so muß er sich unverzüglich zum Splattable begeben. Der Spieler wird nach seinem Teamnamen, seiner Teamnummer und seiner Spielernummer gefragt.*
- 12.21. *entfällt.*
- 12.22. In dem Fall, daß ein Spieler als eliminiert erklärt wurde, und sich nicht innerhalb von 2 Minuten am Splattable meldet, wird dies am Splattable vermerkt und der Head Referee wird darüber informiert.
- 12.23. Alle nicht markierten Spieler müssen sich bevor sie sich zum Splattable begeben von einem Referee checken lassen. Zu diesem Zeitpunkt wird der Referee den Spieler auf eventuelle Treffer überprüfen und falls diese gefunden werden, wird der Spieler falls notwendig Penalty Punkte erhalten.
- 12.24. Jeder nicht markierte Spieler, der nicht innerhalb von 2 Minuten nach Ende des Spiels am Splattable erscheint, gilt als markiert.
- 12.25. Kein Spieler darf die Splattable-Zone verlassen, bevor er gecheckt und freigegeben wurde.
- 12.26. Spieler dürfen das Spielfeld nicht wieder ohne eindeutige Erlaubnis des Referees betreten. Dies sollte auch nur möglich sein, nachdem alle Spieler aller Teams am Splattable gecheckt und entlassen wurden.
- 13.0. Verhaltensweisen fürs Spielende a

- 13.1. Zeichen für Spielende: Vor dem Start eines jeweiligen Spiels wird der Head Referee mit evtl. anliegenden Spielfeldern vereinbaren, welches Signal verwendet wird, um ein Spiel vor dem Ablauf der eigentlichen Spielzeit abzupeifen.
- 13.12. Das in 13.1. vereinbarte Signal wird den jeweils auf dem Spielfeld spielenden Teams mitgeteilt.
- 13.2. *Verhaltensweisen für Referees bei Spielende.*
- Sobald das Spiel beendet ist, begeben sich die Referees nacheinander zum Splatable, werden dort die eingesammelten Armbänder mit entsprechender Bemerkungen abgeben und dem Score Keeper am Splatable helfen, die Eintragungen korrekt vorzunehmen.*
- 13.21. Mindestens 1 Referee wird die nicht markierten Spieler vor dem Verlassen des Spielfeldes checken und zum Splatable begleiten.
- 13.3. Nicht markierte Spieler, die das Spielfeld verlassen, begeben sich in Begleitung des Referees zum Splatable und zum Zeitpunkt der Ankunft am Splatable händigen sie ihr Armband dem Score Keeper aus und werden als nicht markierte Spieler vermerkt.
- 13.3.1. Spieler, die am Ende des Spieles als nicht markiert gelten und einen offensichtlichen Hit aufweisen, erhalten Strafpunkte für "obvious hit after end".
- 13.32. *Spieler, die am Ende des Spiels als nicht markiert gelten und einen Treffer in einer für sie nicht einsehbaren Stelle haben, erhalten Strafpunkte für "unobvious hit after end".*
- 13.33. Referees werden ihre Game Notizen überprüfen und jede Besonderheit dem Score Keeper und dem Head Referee mitteilen. Alle Besonderheiten werden in das Game Score Sheet durch den Head Referee eingetragen.
- 13.4. Die Spieldaten werden überprüft, nachdem alle Spieler eing\_checked und den Chrony passiert haben. Zu diesem Zeitpunkt wird der Head Referee zusammen mit dem Splat Table Score Keeper den Score überprüfen. Alle Unklarheiten zwischen Head Referee und Score Keeper werden nun diskutiert und das Score Sheet wird im Anschluß daran den Teamcaptains (der als einziges Teammitglied in der Splatable-Zone bleibt) vorgelegt.
- 13.63. Die Vorlage dient den Teamcaptains lediglich als Information und wird nicht Gegenstand einer Diskussion durch die Teamcaptains. Beide Teamcaptains werden dann das Score Sheet unterschreiben und dieses gilt dann als Final Score. Wenn ein Teamcaptain aus irgendeinem Grund sich entscheidet, den Score Sheet nicht zu unterzeichnen, wird dies vom Head Referee auf dem Score Sheet vermerkt, zusammen mit den Gründen warum. Danach gilt das Score als Final Score.
- 14.0. SPIELAUFGABEN UND SPIELABSAGEN
- 14.1. Eine Spielabsage wird für jedes Spiel ausgesprochen, bei dem das Team nicht rechtzeitig zum Pre Game Chronen kommt, oder für jedes Spiel, bei dem das Team entscheidet, nicht anzutreten, sofern die Gegenseite bereit ist anzutreten. In dem Fall, daß beide Teams nicht rechtzeitig erscheinen oder beide Teams nicht spielen möchten wird das Spiel als Aufgabe gewertet.
- 14.2. In dem Fall, daß ein Team, welches sein Startgeld für die Teilnahme am Turnier gezahlt hat und nicht am Turnier teilnimmt, werden ihre Spiele jeweils als Aufgabe gewertet und das gegnerische Team erhält maximale Punktzahl: In dem Fall, daß mehrere Teams nicht zum Turnier antreten, können die verbleibenden Teams neu gesetzt werden, falls die Zeit es erlaubt.
- 14.21. Für Teams, welche ihre Teamliste nicht einreichen und nicht rechtzeitig am Veranstaltungsort erscheinen, wird die komplette Vorrunde als Aufgabe gewertet. Sollte das Team absehen können, daß es nicht rechtzeitig ihre Teamliste einreichen kann bzw. nicht rechtzeitig am Veranstaltungsort eintrifft, sollte es dies dem Turnierveranstalter vor dem Teamcaptains-

Meeting mitteilen, denn dann werden sie für die zweite Runde der Vorentscheidungen gewertet als hätten sie in der ersten Vorrunde 0 Punkte erzielt.

- 14.3. Sobald ein Spiel als Aufgabe erklärt wird, gilt das Spiel als gespielt. Aufgegebene Spiele werden nicht wiederholt. Folgende Umstände ausgenommen:
- Der gesamte Spielablauf des Turniers wird durch die Neuansetzung des Spiels nicht gefährdet.
  - Der Grund für die Nichtteilnahme an dem Spieltag liegt vollkommen außerhalb der Kontrolle des Teams, welches die Spiele verpaßt hat, wie z.B. Verspätungen bei internationalen Flügen, grobes Fehlverhalten des Turnierveranstalters, etc.
  - der Ultimate Referee hat die Macht die o.a. Punkte nach seinem besten Wissen und Gewissen auszulegen und ist damit in der Lage, zusätzliche Gründe als akzeptabel anzusehen.
- 14.4. Sollte ein Team an einer kompletten Spielrunde nicht teilnehmen, so hat der Veranstalter das Recht das Team ohne Angabe von Gründen vom gesamten Turnierverlauf zu disqualifizieren.
- 15.0. Game Stoppages
- 15.1. Spiele werden nur unterbrochen, wenn die Anzahl der Spieler und die daraus resultierende Aktion der Spieler im Verhältnis zu der Anzahl der Referees und der Positionen der Referees eine Situation veranlaßt, in welcher die Referees nicht mehr in der Lage sind dem Spiel zu folgen und Entscheidungen zeitgenau zu treffen. Spielunterbrechungen können auch durch Wetterbedingungen, sogenannte "acts of God" und Verletzungen auf dem Spielfeld notwendig werden.
- 15.2. Jeder Referee kann eine Spielunterbrechung fordern, aber nur der Head Referee wird eine Spielunterbrechung aussprechen.
- 15.3. Spielunterbrechungen für kritische Zeitsituationen
- in solchen Fällen werden alle Referees den Ort der Spieler in ihrer Zone und die Zeit, zu der das Spiel unterbrochen wurde, festhalten. Wenn das Spiel unterbrochen wurde, werden die Referee dafür sorgen, daß jeder Spieler an seinem Platz verbleibt.
- 15.31. Die Referees werden alle Spieler checken und alle Spieler vom Spielfeld weisen, die ein Hit aufweisen, der vor der Spielunterbrechung entstanden ist. Sie werden kurz übereinkommen und sich absprechen, warum es zu einem Spielstop gekommen ist. Sollten Strafpunkte vergeben werden müssen, geschieht das zu diesem Zeitpunkt.
- 15.32. Spieler mit Treffern werden, falls die Referees entscheiden, daß der Spieler markiert wurde als direkte Folge aus nicht regelgerechten Aktionen, die zum Spielstop geführt haben, wieder ins Spiel geführt. Sobald alle Spieler wieder auf ihren Plätzen sind, wird der Head Referee das Spiel wieder anpfeifen und versuchen möglichst genau die noch zu spielende Zeit festzulegen. Um das Spiel anzupfeifen wird dieselbe Verfahrensweise des 1 Minute warnings wie zum Start eines Spieles verwendet.
- 15.4. Spielunterbrechungen wegen ungünstiger Wetterbedingungen
- 15.41. Wenn durch ungünstige Wetterbedingungen Gefahr für Leib und/oder Leben besteht, wird die bestehende Spielrunde und möglicherweise folgende Spiele verschoben.
- 15.42. Wird ein Spiel während seiner Austragung unterbrochen, dann wird es zum nächstmöglichen Zeitpunkt erneut gestartet, wobei die nicht markierten Spieler wieder von ihren Flaggenstationen aus starten und ihnen nicht weniger als 5 Minuten Spielzeit zugesprochen werden. War eine Flagge zum Zeitpunkt der Unterbrechung in der Hand eines Spielers, wird die Flaggenposition markiert und der Spieler darf, falls er möchte, von dieser Position aus Weiterspielen. Ist diese

Position innerhalb von 100 Fuß der gegnerischen Flaggenstation wird diese Position auf 100 Fuß Entfernung zu dieser Flaggenstation gelegt.

15.43. Ist es nicht möglich, alle Spielrunden zu vervollständigen, werden nur die Spiele zur Punktebewertung pro Runde herangezogen, bei denen alle Teams eine gleiche Anzahl von Spielen gespielt haben. Dies gilt dann als endgültiges Turnierergebnis.

#### 16.0. OFFENTSICHTLICHE UND NICHT OFFENTSICHTLICHE TREFFER

Aufgrund der Besonderheiten des Spiels wird eine Unterscheidung gemacht zwischen Treffern, die ein Spieler unter normalen Umständen wahrnehmen muß, und solchen Treffern, die ein Spieler nicht wahrnehmen kann.

16.1. Referees werden eine Entscheidung treffen, ob ein Treffer offensichtlich oder nicht offensichtlich ist, aufgrund der Regeln, die dieses bestimmen. Referees werden ihre Entscheidung nicht treffen, aufgrund persönlicher Erfahrungen oder Einschätzungen, was ein Spieler zu merken oder nicht merken, zu spüren oder nicht zu spüren zu hören oder nicht zu hören, zu fühlen oder nicht zu fühlen hat.

16.1.1. *Offensichtliche Treffer werden als Treffer definiert, die auf der Maske, auf der Waffe, oder auf dem Körper oberhalb der Knie bis zum Haareinsatz auf der Vorderseite des Spielers getroffen haben. Zur Vorderseite des Spielers gehört jegliche Teil des Körpers und der Ausrüstung, die bis 5 Zentimeter hinter den Hüftknochen eines Spielers sitzen.*

16.2. Offensichtliche Treffer werden als solche definiert, deren Auftreffen und Aufplatzen innerhalb der als offensichtlich geltenden Zonen treffen und vom Spieler gespürt werden können. Wenn notwendig, kann die Haut des Spielers und darauf sichtbare "blaue Flecken" o.ä. als Entscheidungsgrundlage herangezogen werden.

16.2.1. Spieler, die an einer offensichtlichen Stelle getroffen werden, müssen unverzüglich ihre Markierung bekanntgeben, indem sie laut "Hit" oder "Out" rufen. Dieser Spieler muß sein Armband abziehen, seine Hand auf den Kopf legen und unverzüglich das Spielfeld verlassen, um sich zum Splattable zu begeben.

16.2.2. Spieler mit einem Hit an einer offensichtlichen Stelle, die nicht unverzüglich ihre Spielaktivitäten einstellen, erhalten eine Spielstrafe für Weiterspielen nachdem sie getroffen wurden ("continuing to play after being Hit")..Die Spielstrafe ist entweder ein "one for one" für eine nicht spielentscheidende Situation oder, wenn der Referee entscheidet, die Spielaktivität hätte das Spiel nachhaltig verändern können, ein Two for One.

16.2.3. Spieler, die an einer offensichtlichen Stelle getroffen wurden, dürfen nicht nach einem Paintcheck rufen. Das rufen nach einem Paintcheck mit einem Treffer an einer offensichtlichen Stelle wird als "continuing to play after being Hit" gewertet und unverzüglich bestraft.

16.2.5. Spieler, die sich in Bewegung befinden, während sie einen offensichtlichen Treffer erhalten haben, haben ihre Bewegung und Aktion auf den Gegenspieler sofort einzustellen, während sie versuchen anzuhalten.

16.2.6. Unter allen Umständen bei Treffern innerhalb des Körpers oder der Ausrüstung des Spielers, welche als offensichtliche Stellen definiert sind, gilt die Regel in dubio pro reo (im Zweifelsfalle für den Angeklagten) nicht. Es wird automatisch angenommen, daß der Spieler den Treffer gemerkt hat, und damit automatisch verpflichtet ist, jeglichen Einfluß auf das Spiel seinerseits zu unterbinden.

16.3. *Nicht offensichtliche Treffer werden als solche definiert, die der Regel 16.1.1. widersprechen, das heißt, deren Auftreffen und Aufplatzen innerhalb der als nicht offensichtlich geltenden Zonen treffen und vom Spieler nicht gespürt werden können. Wenn notwendig kann die Haut des Spielers und darauf sichtbare "blaue Flecken" o.ä. als Entscheidungsgrundlage*

*herangezogen werden. Treffer gelten aber nicht als nicht offensichtlich, nur weil kein blauer Fleck vorhanden ist.*

- 16.31. Bei Spielern, die an einer nicht offensichtlichen Stelle getroffen wurden, wird davon ausgegangen, daß sie den Treffer nicht gesehen oder in irgendeiner anderen Art und Weise wahrgenommen haben.
- 16.32. Spieler, die ein Paintcheck verlangen, entweder vom Referee oder von einem Mitspieler, und sie als getroffen gelten, an einer nicht offensichtlichen Stelle werden aus dem Spiel genommen, bekommen aber keine Strafe.
- 16.33. Spieler, die von einem Referee gecheckt werden, während sie spielen, sich bewegen schießen oder kommunizieren mit einem Treffer an einer nicht offensichtlichen Stelle werden aus dem Spiel genommen, werden aber nicht bestraft für Weiterspielen nach einem Treffer ("Continuing to play after being Hit").
- 16.3.4. *Bei den Treffern, die in einer nicht offensichtlichen Zone entdeckt werden, gilt immer "in dubio pro reo" ( im Zweifelsfalle für den Angeklagten ).*
- 16.4. Wenn ein nicht offensichtlicher Treffer zu einem offensichtlichen Treffer wird: sollte ein Spieler mit einem nicht offensichtlichen Treffer diesen Treffer durch seine eigene Tätigkeit oder durch Informationen, die durch Team Mitglieder an ihn herangetragen werden, entdecken oder erfahren, wird dieser Treffer ein offensichtlicher Treffer, unabhängig davon, wo dieser Treffer plaziert ist.
- 16.41. Dieser sogenannte Statuswandel eines Treffers tritt nur auf, wenn ein Referee sieht, wie ein Spieler durch einen anderen von seinem Treffer informiert oder wenn der Referee sieht wie der Spieler diesen Treffer selber entdeckt.
- 16.42. Bei Spielern mit einem Treffer an einer nicht offensichtlichen Stelle, die nach einem Paintcheck verlangen, wird immer davon ausgegangen, daß sie den Treffer als solchen nicht wirklich wahrgenommen haben, er also nicht offensichtlich geworden ist, sondern sie einfach nicht sicher sind, ob der vermeintliche Treffer wirklich existiert.
- 16.43. Bei Spielern, welche einen Paintcheck verlangen, weil sie nicht sicher sind, ob der Hit nur ein Splatter ist, wird davon ausgegangen, daß sie gemerkt haben, daß sie getroffen wurden.
- 16.44. Bei Spielern, die nach einem Paintcheck für Splatter gefragt haben, welcher vom Referee als Hit gedeutet wird, erhalten eine Spielstrafe, wenn der Treffer an einer offensichtliche Stelle ist und erhalten keine Spielstrafe, wenn der Treffer an einer nicht offensichtlichen Stelle ist.

Beispiele:

- Ein Spieler hat einen Treffer direkt auf seiner Brille erhalten. Er signalisiert sofort seine Markierung, streift sein Armband ab, legt seine Hand auf den Kopf und verläßt das Spielfeld. Hier wird keine Spielstrafe ausgesprochen.

- Ein Spieler hat einen Treffer direkt auf seine Brille erhalten. Der Spieler steht auf, rennt auf seinen Gegenüber zu und schießt. Der Spieler erhält eine Spielstrafe und 2 Spieler werden zusätzlich vom Spielfeld entfernt.

- Ein Spieler wird direkt auf die Mitte seines Rückens getroffen. Er schießt und spielt weiter. Ein Referee bemerkt den Treffer und nimmt den Spieler aus dem Spiel. es wird keine Spielstrafe ausgesprochen.

- Ein Spieler wird in die Mitte seines Battlepacks getroffen und ruft nach einem Paintcheck, während der Referee zu ihm läuft, schießt der Spieler weiter. Der Spieler wird aus dem Spiel genommen, keine Spielstrafe wird vergeben.

- Ein Spieler wird auf den Rücken getroffen. Er spielt weiter. Ein Team Mitspieler sieht den Treffer und informiert den Spieler, daß er getroffen ist. Der Getroffene spielt weiter.

Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Ein Referee hat gesehen, wie der Spieler informiert worden ist. Der Spieler wird aus dem Spiel genommen und erhält eine Spielstrafe.

2) Hat kein Referee die Konversation zwischen den Spielern verfolgt, wird der Spieler ohne Spielstrafe aus dem Spiel genommen, sobald der Hit von einem Referee entdeckt wird.

## 17.0. MARKIERUNGEN

Markierungen werden ausgesprochen aufgrund der Größe der Fläche, die durch Paint und Schalenreste ausgefüllt wird, des Zustandes des Schützen (continuing shooting after being hit, etc.) und in einigen wenigen Ausnahmen durch die physikalische Flugbahn des Paintballs.

17.1. Größe eines Treffers: damit ein Treffer als solcher ausreicht, eine Markierung auszusprechen, muß der zusammenhängende Bereich eines Treffers gleich oder größer sein als die Größe eines deutschen Markstückes. Das Größenkriterium gilt nicht, wenn der Referee den Treffer selber gesehen hat.

17.11. Der zusammenhängende Bereich eines Treffers gilt als der Bereich des Körpers des Spielers, der Kleidung oder der mitgeführten Ausrüstungsgegenstände, die zusammenhängend waren während des Auftreffens des Paintballs.

Beispiel: Ein Spieler kniet am Boden, dadurch entstehen Falten in seiner Kleidung, die einen zusammenhängenden Bereich darstellen, der verschwindet, wenn der Spieler aufsteht. Das heißt, der Treffer gilt natürlich auch dann noch, wenn der Spieler aufgestanden ist und für ihn der Treffer unter Umständen nicht mehr ersichtlich ist, da die zuvor zusammenhängende Fläche auseinandergerissen wurde und nun der Bereich in der Größe eines Markstückes nicht mehr eindeutig ersichtlich ist.

17.12. Der zusammenhängende Bereich eines Treffers gilt auch als der Bereich, der in der Fluglinie des Paintballs liegt, obwohl diese Bereiche physisch aneinander grenzen. Beispiel: Ein Paintball streift den Lauf der Waffe eines Spielers. Paint und/oder Schale sind auf dem Lauf zu sehen, sind auf der Hand des Spielers zu sehen und auf der Brille des Spielers zu sehen. Obwohl diese drei Bereiche physisch nicht aneinander grenzen sind sie doch durch die Luftlinie des Fluges des Balles miteinander verbunden (dreidimensionales Denken ist gefordert !) und gelten somit als zusammenhängender Bereich und verursachen einen Treffer, falls diese drei Bereiche die Größe eines Markstückes ergeben.

17.2. Treffer, die von Referees direkt gesehen werden, gelten als gültige Markierung, egal welche Größe an Farbe der Paintball hinterläßt, sofern überhaupt Farbe oder Schale am Spieler haften.

17.3. Nicht gültige Treffer gelten als solche, wenn Paint oder Schale kleiner als ein Markstück am Spieler verbleiben oder die Farbe wurde nicht geschossen (Paintballs die am Boden herumlagen, Farbe von Barrikaden, Wänden, etc.). Die Entscheidung, ob die Paint verschossen wurde oder nicht, verbleibt allein im Ermessen des Referees, der es nur aufgrund seiner eigenen Beobachtung und nur dieser zu beurteilen hat.

17.32. Nicht gültige Markierungen sind generell Splatter oder Treffer, die von einem vorher markierten Spielern gesetzt wurden. Splatter ist definiert als Paint und/oder Schale die am Spieler haftet, entstanden durch Abpraller, Anlehnen an durch Paint verunreinigte Barrikaden oder Bäume, Treten auf am Boden liegende Paintballs, etc.

Ein Splatter, der nicht gleich oder größer einem Markstück ist gilt nicht als Treffer.

- 17.33. Ein Splatter, der eine Größe von mehr als einem Markstück abdeckt, entstanden durch mehrere Abpraller o.ä., gilt als Treffer.
- 17.34. Ein Treffer, der normalerweise als gültiger Treffer gilt, der aber von Spielern verursacht wurde, die selber schon markiert sind, gilt als nicht gültiger Treffer, sofern der Referee in der Lage ist, zu entscheiden, ob der Treffer von einem markierten oder nicht markierten Spieler gesetzt wurde.
- 17.3.5. Die Entscheidung, ob ein Spieler zu dem Zeitpunkt seines Schusses markiert oder nicht markiert war, kann nur getroffen werden, wenn der Referee selber oder ein anderer Referee die Situation eindeutig gesehen hat, andernfalls gelten beide Spieler als markiert.
- 17.3.6. Sollte der Spieler, der markiert worden ist und dessen Markierung als ungültig gilt, noch auf dem Spielfeld sein, wird der Referee den Spieler in das Spielfeld zurücklassen. Der Spieler erhält dann 5 Sekunden Neutralität. Der Spieler wird immer in dieselbe Position gebracht, in welcher er nicht den Regeln entsprechend getroffen wurde.
- 17.37. Die Referee werden immer dann, wenn sie Splatter oder nicht gültige Treffer entdecken diese vom Spieler entfernen. Keinem Spieler wird erlaubt weiterzuspielen, wenn er noch Paint an sich hat, die als ungültiger Treffer gilt. Er muß immer vorher von einem Referee sauber gewischt worden sein.
- 17.4. Spieler mit gültigen Treffern gelten immer als markiert, egal ob dies vom Referee entdeckt worden ist oder nicht.
- 17.41. Sollte ein Referee eine Spielsituation bemerken, in der zwei gegenüberliegende Spieler Treffer haben, und der Referee hatte keinen Einblick in den bisherigen Spielverlauf werden alle Spieler mit gültigen Treffern aus dem Spiel genommen. Nicht beobachtete Situationen sind außerhalb jeglicher Kontrolle des Referees und ein Referee wird eine Spielszene niemals nach spekulativen Ermessen beurteilen. Der Referee beurteilt eine Situation nur nach seinem eigenen Kenntnisstand oder dem Kenntnisstand eines anderen Referees, der ihm diesen mitteilt.
- 17.5. Wischen wird definiert als aktive und freiwillige Handlung eines Spielers um Farbe zu entfernen, egal ob die Menge der Farbe für einen Treffer ausreicht oder nicht, um eine Entscheidung eines Referees zu vermeiden. Wischen wird mit einer Spielstrafe bestraft, die den wischenden Spieler und drei zusätzliche Spieler aus demselben Team direkt und unverzüglich aus dem Spiel nimmt.
- 17.6. Weiterspielen nach einem Treffer kann in zwei Formen auftreten:
- 1) das Weiterspielen eines Spielers nach einem offensichtlichen Treffer
  - 2) das offensichtliche Ausweichen eines Spielers vor einem Referee um einen Paintcheck zu vermeiden (durch Weglaufen vor dem Referee, etc.)
- Weiterspielen nach einem Treffer:
- Spielstrafe:** der verursachende Spieler + ein weiterer Team Spieler werden sofort aus dem Spiel genommen (One on one)
- 17.61. Hat das Weiterspielen des Spielers Einfluß auf den gesamten Ablauf des Spiels, wird folgende Spielstrafe verhängt:
- Spielstrafe: der verursachende Spieler + zwei weitere Team Spieler werden sofort aus dem Spiel genommen (Two on one)
- 17.7. "Exzessives Schießen" ist definiert als das unaufhörliche Schießen eines Spielers auf einen anderen der offensichtlich markiert ist und keinerlei Anstalten eines offensiven Spiels zeigt, oder

wenn ein Spieler auf einen gegnerischen Spieler schießt, der schon seit einiger Zeit eindeutig signalisiert hat, daß er getroffen worden ist.

- 17.71. Die Entscheidung, ob es sich um "Exzessives Schießen" handelt, wird unter Abwägung der Sichtbarkeit des Signals, das der markierte Spieler gibt, der Umstände, in denen sich die in Frage kommenden Spieler im Augenblick des vermeintlichen "exzessiven Schießens" befinden, und der Anzahl der involvierten Spieler, getroffen.
- 17.72. "Exzessives Schießen" wird als solches nicht gewertet, wenn der Spieler, auf den weiter geschossen wird, trotz mehrfacher eindeutiger Treffer weiterspielt.
- 17.8. Einem oder mehreren markierten Spielern ist es verboten, sich in einer solchen Art und Weise auf dem Spielfeld zu bewegen, daß ein Abblocken von Schüssen gegen einen eigenen Spieler ermöglicht, das gegnerische Team verwirrt oder die Bewegung des gegnerischen Teams stört.
- 17.81. Referees werden die in 17.8. beschriebene Aktion nicht stoppen, werden aber jeweils einen zusätzlichen Spieler aus dem Team entfernen, das diesen Verstoß begeht. Für jeden weiteren Verstoß wird ein weiterer Spieler entfernt.

Beispiel: 6 Spieler in einer dichten Gruppe rennen an der Außenmarkierung des Spielfeldes entlang. 2 Spieler voran, der Rest, gedeckt von ihnen, hinterher. Die beiden ersten Spieler erhalten gültige Treffer, werfen ihre Hände in die Luft, verkünden "I am hit" und laufen weiter auf das gegnerische Team zu. Das gegnerische Team schießt weiter und trifft die voranlaufenden Spieler erneut.

Die Referees werden die voranlaufenden Spieler vom Spielfeld nehmen, ihnen eine Spielstrafe für "Continuing to play" auferlegen (dies ist entweder 1 for 1 oder 2 for 1 für jeden der voranlaufenden Spieler) werden 2 weitere Spieler vom Spielfeld nehmen und einen zusätzlichen "Continuing to play" auf die voranlaufenden Spieler aussprechen und somit die beiden restliche Spieler auch entfernen. Der getroffene Spieler wird aus dem Spiel genommen, gefolgt von 1 oder 2 zusätzliche Spielern (abhängig davon, ob das Continuing to play den weiteren Spielverlauf beeinflußt) gefolgt von einem zusätzlichen Spieler für jeden zusätzlichen Treffer, den der Spieler erhält.

- 17.9. Flaggen und markierte Spieler.
- 17.91. Wird ein Spieler innerhalb einer 10 Fuß Marke der Flaggenstation getroffen, von der er die Flagge entfernt hat, wird diese Flagge wieder in die Flaggenstation gehängt.
- 17.92. Wird ein Spieler markiert, während er die Flagge in seiner Hand hält, wird er auf dem Spielfeld verbleiben, sich nicht bewegen, und die Flagge so halten, daß sie nach Möglichkeit jeder sehen kann, bis ein Spieler der beiden Mannschaften die Flagge von ihm übernommen hat.
- 17.94. Hat ein Spieler, der eine Flagge gehängt hat, einen Hit, der durch den Check des Referees entdeckt wird, wird die Flagge wieder in die originale Flaggenstation gehangen.
- 17.95. *Spieler können unter gewissen Umständen aus dem Spiel genommen werden, ohne daß sie einen Treffer erhalten haben. Dies kann im Fall von Unsportlichkeit, Laufen außerhalb des Spielfeldes, und durch die Anwendung der 1 for 1, 2 for 1 etc. eintreten. Referees teilen den Spielern mit, warum sie aus dem Spiel herausgenommen worden sind und die Spieler haben es auch am Splattable weiterzugeben. Das Grenzband definiert die Spielfeldgrenzen. Das Grenzband ist eine imaginäre Abgrenzung zwischen der erlaubten Spielfläche und dem restlichen Gelände. Die Innenseite des Grenzbandes gilt als innerhalb es Spielfelds während die Außenseite des Grenzbandes die Außenseite des Spielfelds darstellt. Das Grenzband definiert sich als gerade Linie zwischen zwei Angelpunkten, zwischen denen sich der Spieler befindet. Jeder Teil des Spielerkörpers und der mitgeführten Ausrüstungsgegenstände, welches diese gedachte Linie überschreitet definiert den gesamten Spieler als außerhalb des Spielfeldes. Sollte das Grenzband durch den Spielerkörper oder seine mitgeführten Ausrüstungsgegenstände bewegt werden, gilt der Spieler auch als außerhalb des*



*Grenzbandes. Sollte sich das Grenzband und damit die gedachte Linie durch Wind oder ähnliche Einflüsse zu Ungunsten des Spielers verschieben, wird dieser darauf aufmerksam gemacht und muß sich sobald es die Spielmöglichkeit erlaubt wieder in eine regelrechte Position begeben. Sollte er nach Aufforderung sich noch weiter außerhalb des Spielfeldes begeben, wird der Spieler aus dem Spiel genommen.*

## 18.0. PAINT CHECKS

Paintchecks werden durch die Referees durchgeführt, um festzustellen, ob ein Paintball an einem Spieler aufgeplatzt ist.

18.1. Paintchecks werden von den Referees durchgeführt, wenn der Referee gesehen hat, wie ein Spieler Feuer bekommen hat, wenn in die Zone, in der ein Spieler liegt geschossen wird und der Referee den Spieler nicht direkt einsehen kann, oder wenn der Referee dazu von einem anderen Referee aufgefordert wird.

18.12. Paintchecks werden nicht gemacht, nur weil Spieler ihn fordern. Referees werden normalerweise nur Paintchecks durchführen, wenn sie dazu aufgefordert werden, wenn der Referee etwas beobachtet hat oder Informationen über eine Situation erhalten hat, in der er auch ohne Anweisung eines Spielers ein Paintcheck durchgeführt hätte.

18.13. Referees könne die Frage eines Spielers nach einem Paintcheck in Kombination mit ihrer eigenen Betrachtungsweise der Situation nutzen, um zu entscheiden, ob ein Paintcheck durchzuführen ist oder nicht.

## 18.2. Paintchecks und neutrale Spieler

Referees sollten jegliche Möglichkeit wahrnehmen, einen Paintcheck vorzunehmen ohne den Spieler neutral zu erklären. Ein Referee sollte einen Spieler nur unter Berücksichtigung der folgenden Verhaltensweisen bei einem Paint Check als neutral erklären: Der zu checkende Spieler ist in einer Position, die es dem Referee unmöglich macht den Teil des Körpers einzusehen, an der er getroffen sein könnte.

18.22. Referees werden den Spieler als neutral erklären, wenn sie einen Paintcheck machen bei folgenden Gegebenheiten: 1) der Paintcheck wird den Ablauf des Spiels verändern, wenn der Spieler aus dem Feld genommen wird, 2) Der Paintcheck verändert die Position des Spielers im Spiel oder der Spieler muß sich so bewegen, daß er dem Verlauf des Spiels nicht mehr folgen kann. 3) Der Paintcheck wird die Position des Spielers so verändern, daß er dadurch in eine neue zusätzliche Schußlinie gerät.

18.23. Referees müssen jede Möglichkeit wahrnehmen, ein Paintcheck durchzuführen ohne einen Spieler als neutral zu erklären. Die folgenden Verhaltensweisen dienen als Richtlinie: 1) wenn der Spieler in einer sehr versteckten Deckung liegt (z.B. er ist 50 Meter über das Spielfeld gecrawlt und kein Gegenspieler hat ihn bisher wahrgenommen), sollte der Referee unter allen Umständen vermeiden, ein Paintcheck durchzuführen oder den Spieler gar als neutral zu erklären. 2) Wenn der Spieler sich in einer isolierten Spielposition befindet und sehr beschäftigt ist (z.B. der Spieler füllt gerade nach oder repariert seine Waffe), sollte der Referee unter allen Umständen vermeiden, ein Paintcheck durchzuführen oder den Spieler gar als neutral zu erklären. 3) Wenn eine Spielergruppe sich in einer Rückwärtsbewegung befindet aufgrund einer offensiven Spielaktion der Gegenseite sollte der Referee unter allen Umständen vermeiden, ein Paintcheck durchzuführen oder den Spieler gar als neutral zu erklären. 4) Wenn ein Spieler eine taktisch wichtige Position belegt, sollte der Referee unter allen Umständen vermeiden, ein Paintcheck durchzuführen oder den Spieler gar als neutral zu erklären. 5) wenn der Spieler Flaggenträger ist wird der Referee den Spieler nicht stoppen mit der einzigen Ausnahme daß der Referee ein Paintball gesehen hat, der den Spieler getroffen hat und er sich davon überzeugen muß, ob der Treffer gültig ist. Auch unter diesen Umständen sollte er Referee nach Möglichkeit vermeiden den Spieler als neutral zu erklären.

18.3. Durchführung eines Paintchecks ohne den Spieler als neutral zu erklären

- 18.31. Sollte der Referee sich dem Spieler nähern, um ihn zu checken, wird der Referee dem Spieler klar und deutlich mitteilen, "You are still in play" (Das Wort "Neutral" ist in dieser Situation unbedingt zu vermeiden).
- 18.32. Der Referee hat sich von der Art und Weise wie der Spieler in seiner Deckung liegt und aus ihr agiert ein Bild gemacht, was es ihm oft ermöglicht, allein durch die Betrachtung eines Teils des Spielerkörpers und seiner Ausrüstungsgegenstände einen Spieler zu checken. Der Referee wird diesen Teil des Spielerkörpers und der Ausrüstungsgegenstände überwachen, während er sich so postiert, daß er außerhalb der Schuß- und Sichtlinie des Spielers steht und nicht als Schild für diesen fungiert.
- 18.33. Der Referee kann auch dann das Equipment eines Spielers bewegen oder ihn bitten bestimmte Teile seines Körpers zu zeigen, wenn er ihn nicht neutral erklärt hat und dies auch nicht das Spiel beeinflusst. Zum Beispiel: ein Spieler steht hinter einem großen Baum um diesen als Deckung für Schüsse von vorne zu benutzen. Der Referee checkt die Bereiche des Spielers, die er ausreichend einsehen kann und bewegt sich dann auf den Spieler zu und zieht zwei Pottaschen auseinander, um in die Spalte dazwischen zu sehen.
- 18.34. Treffer, die während eines Paintchecks erfolgen, in der Spieler nicht als neutral erklärt worden ist, gelten, wenn die Aktion des Referees den Spieler nicht in seiner Möglichkeit sich selber zu schützen behindert hat.
- 18.4. Durchführung von Paintchecks bei einem als neutral erklärten Spieler
- 18.41. Während sich der Referee dem Spieler nähert, wird der Referee die neutral Player Flag so deutlich wie möglich über seinem Kopf erheben.
- 18.42. Wenn der Referee nur noch ca. 4 Fuß vom Spieler entfernt ist, wird er den Spieler als neutral erklären. Der Referee wird die neutral Player Flag weiterhin über ihm und dem Spiel halten in einer solchen Art und Weise, daß die Flagge weithin zu sehen ist.
- 18.43. Sobald dem Spieler, der gecheckt werden soll klar ist, daß er gecheckt wird, wird der Referee sich als erstes die Umgebung um den Spieler ansehen. Jeder gegnerische Spieler, der den neutralen Spieler sehen kann und jeder, den der neutrale Spieler sieht, wird aufgefordert, sich nicht in die Richtung des neutralen Spielers oder in seine Flanken zu bewegen.
- 18.44. Jeder Spieler, der weiter als 60 Fuß vom neutralen Spieler entfernt ist, zu dem Zeitpunkt zu dem er als neutral erklärt worden ist, darf sich nicht näher als 60 Fuß an dem neutralen Spieler während des Paintchecks heran begeben.
- 18.45. Gegnerische Spieler innerhalb der 60 Fuß Marke, dürfen, während der neutrale Spieler als neutral erklärt worden ist, sich bewegen, sofern zusätzliche Spieler des Teams, in dem der als neutral erklärte Spieler ist, Aktionen gegen sie durchführen.
- 18.46. Nachdem der Paintcheck abgeschlossen worden ist und keine Treffer festgestellt wurden, wird der Referee den Spieler in seine ursprüngliche Position zurückführen.
- 18.48. Treffer, die während des Zeitpunkts dieser Art von Paintcheck erfolgten, gelten nicht.
- 18.49. *Jeder Treffer oder jeder Splatter, den ein Spieler erhält während er auf diese Art und Weise gecheckt wird, werden vom Referee entfernt, bevor der Spieler zurück ins Spiel gelassen wird.*
- 18.5. Die 5 Sekunden Regel, bei der ein Spieler sich bewegen darf aber nicht schießen darf und auch nicht auf ihn geschossen werden darf, wird unter folgenden Umständen verwendet::
- 18.51. Die ursprüngliche Position des Spielers wurde durch Bewegung oder Aktion des gegnerischen Teams negativ verändert, während der Spieler neutral war.

- 18.52. Ein versteckter Spieler ist wahrscheinlich nur gegnerischen Spielern dadurch aufgefallen, daß ein Paintcheck auf ihn ausgesprochen wurde.
- 18.53. Der Referee informiert den Spieler darüber, daß ihm die 5 Sekundenregelung zu- gesprochen wird. Der Spieler kann die 5 Sekundenregel annehmen oder zurückweisen. Auch wenn der Spieler die 5 Sekundenregel akzeptiert, muß er sich nicht bewegen.
- 18.54. *Der Spieler, der diese 5 Sekundenregel zugesprochen bekommt, gilt für diese 5 Sekunden als neutral. Alle Treffer, die der Spieler während dieser Zeit erhält, gelten nicht.*
- 18.54. Der Spieler darf während der 5 Sekundenregel nicht schießen.
- 18.55. Gegnerische Spieler dürfen während der 5 Sekundenregel nicht auf den neutralen Spieler schießen.
- 18.56. Gegnerische Spieler, die aufgefordert wurden ihre Bewegung auf den als neutral gezeichneten Spieler zu stoppen, dürfen sich auch nicht während der 5 Sekundenregel auf den Spieler zu bewegen, denn die 5 Sekunden Regel gilt als Erweiterung der Neutralzeit.
- 18.6. Sobald die 5 Sekunden vorbei sind oder der Spieler in seine ursprünglichen Position zurückgekehrt ist, wird der Referee verkünden "This player is back in play" und wird dann die neutrale Spielerflagge senken.
- 18.7. Wenn ein Spieler, der die gegnerische Flagge trägt, sich innerhalb der eigenen Flaggenstation befindet, gibt der Referee das Signal "Time". Der Flaggenträger ist sofort neutral, solange er innerhalb oder an der Flaggenstation mit dem Referee verbleibt.
- 18.72. Der Spieler wird sofort einem Paintcheck unterzogen, sobald er neutral erklärt worden ist.
- 18.73. Der Referee untersucht den Spieler und seine Ausrüstungsgegenstände sowie die Flagge.
- 18.74. Der Referee wird während des Checks die Spielernummer und den Teamnamen an den Splattable und dem Head Referee weiterreichen. Das Splattable und die anderen Referee werden die Spielernummer und den Teamnamen notieren und nachsehen, ob sie eventuelle nicht gültige Treffer des Spielers notiert haben, die er während des Spiels erhalten hat. Werden irgendwelche nicht gültigen Treffer in den Listen entdeckt, wird dies umgehend dem Flag Station Referee mitgeteilt.
- 18.75. Wenn der Flaggenträger clean sein sollte, erklärt der Flag Station Referee, daß das Spiel "Game Over" ist.
- 18.76. Wenn der Flaggenträger getroffen ist, wird der Flag Station Referee ein Rehang Flag ausrufen und wird den Spieler aus dem Spiel nehmen.
- 18.77. *Alle Referees und das Splattable werden die Zeit notieren, zu der der Flag Station Referee das Spiel als "Time" erklärt hat. Das Spiel wird fortgesetzt nachdem Time ausgerufen wurde, wenn das Spiel vom Referee nicht als "Game Over" erklärt worden ist.*
- 18.8. Regelverstöße bei einem Paintcheck.
- Verschiedene Regelverstöße stehen im direkten Zusammenhang mit Paintchecks und Neutralität des Spielers. Das sind falsche Anwendungen von Paintchecks, Nichtbeachtung der Neutralität eines Spielers und Nichtbeachtung der Refereeanweisungen.
- 18.81. *Das Ausnutzen eines Paintchecks liegt vor, wenn ein Referee folgende Aktionen beobachtet:*
- entweder ein Spieler verlangt immer wiederkehrend nach einem Paintcheck an einem Ort, wo keine Gegenspieler liegen, oder verlangt immer wiederkehrend ein Paintcheck gegen ein Spieler in einer taktisch wichtigen Position, den er nicht treffen kann oder ein Spieler verlangt*

*immer wieder ein Paintcheck auf sich selber, wenn das gegnerische Team ihn hart bedrängt und eine massive Bewegung gegen ihn plant.*

*Beispiele:*

*1) Ein Spieler ist stark unter Druck gesetzt von mehreren gegnerischen Spielern ; daraufhin fordert er nach jedem Schuß, den er abgibt, daß die Gegner gecheckt werden.*

*2) Ein Spieler bewegt sich durch dichtes Gelände und feuert in einen dichten Busch, von welchem weder sichtbare Bewegung noch Feuer ausgegangen ist und verlangt, daß der angebliche Gegner gecheckt wird.*

18.82. Spielern ist es nicht erlaubt, Paintchecks zu verwenden, um den Referee abzulenken, den Referee daran zu hindern, wichtige Entscheidungen zu treffen oder um gegnerische Spieler in verwundbare Position zu setzen, die ohne Paintcheck nicht eingetreten wären.

18.83. Referees werden in jedem Einzelfall, in dem ein Spieler versucht ein Paintcheck auszunutzen, eine Verwarnung aussprechen, bevor er den Spieler für das Ausnutzen eines Paintchecks bestraft.

Beispiel: ein Spieler bekommt Feuer von der gegnerischen Seite am Anfang des Spiels, während er hinter einem großen Baum liegt und versucht ein Paintcheck auf sich zu erwirken, um sich in eine bessere Position vor dem Gegner zu bringen. Der Referee wird mitteilen "You are abusing the Paintcheck, this is your warning". Einige Minuten später ist derselbe Spieler in einem ganz anderen Teil des Spielfeldes wiederum stark unter Druck und der gegnerischen Spieler versucht die Gegenseite durch ein Paintcheck zu verwirren. Hier wird der Referee erneut ein erstes Warning abgeben, da es sich um eine ganz andere Situation handelt.

18.84. Sollte der Spieler weiterhin versuchen den Paintcheck nach der Warnung zu mißbrauchen, wird der Referee den Spieler vom Spielfeld entfernen und dem Splattable mitteilen, daß der Spieler aus dem Spiel genommen wurde, wegen Mißbrauch des Paintchecks.

18.85. Die Nichtbeachtung der Neutralität eines Spielers tritt ein, wenn der Spieler der vom Referee angewiesen wurde an seinem Platz zu bleiben, sich auf den neutralen Spieler oder an dessen Flanke bewegt. oder der Spieler schießt auf den Spieler, der unter der neutralen Spielerflagge steht. oder der als neutral erklärte Spieler bewegt sich oder schießt.

18.86. Spieler, die sich auf den als neutral erklärten Spieler zu bewegen oder in dessen Flanke bewegen, werden einmal verwarnt. Diese Spieler haben sofort an ihre Ausgangsposition zurückzukehren.

18.87. Wenn der Spieler trotz Warnung sich weiterbewegt oder auf den neutralen Spieler schießt, wird dieser Spieler automatisch aus dem Spiel genommen.

18.88. Eine Mißachtung der Refereeanweisungen erfolgt, wenn ein Spieler versucht sich einem Paintcheck zu entziehen oder wenn er Teile seines Spielerkörpers oder seiner Ausrüstungsgegenstände dem Referee vorenthält.

18.89. Ein Referee wird eine einmalige Verwarnung aussprechen, welche eine sofortige Markierung des Spielers zur Folge hat, sollte er sich den Anweisungen des Referees weiterhin widersetzen.

19.0. OTHER ON FIELD ACTIVITIES AND INFRACTIONS.

19.1. Reden nach dem man markiert worden ist.

Nachdem ein Spieler markiert worden ist sind ihm nur einige wenige Aktionen erlaubt, während er das Spielfeld verläßt. der Spieler muß sofort sein Armband abnehmen, eine Hand auf den Kopf legen und darf seine Markierung nur ein einziges Mal verbal verkünden, in den er sagt: "I'm out", "I'm hit", "OK", "Nice shot", oder ähnliches.

Der Spieler darf keinerlei weitere Zeichen machen, darf seine Waffe nicht verändern, seine Waffe nicht nachladen, darf seine Treibmittelzufuhr zur Waffe nicht unterbrechen oder in einer ähnlichen Art und Weise physisch aktiv werden.

- 19.1.2. Referees werden markierte Spieler genau beobachten, während sie das Spielfeld verlassen, um sicherzustellen, daß sie auf keinen Fall mit ihrer Mannschaft oder der Gegenmannschaft kommunizieren. Spieler werden bei einem Verstoß nicht verwahrt. Sollte ein Spieler dennoch auf dem Spielfeld in irgend einer Art und Weise kommunizieren, wird ein weiterer Spieler aus seinem Team direkt aus dem Spiel genommen.
- 19.2. Zuschauer können bei Spielen erlaubt werden, aber es kann passieren daß Zuschauer versuchen in das Spielgeschehen einzugreifen. Referees müssen deshalb falls Zuschauer erlaubt sind, auch auf Zuschauer außerhalb des eigentlichen Spielfeldes achten. Zuschauern ist es nicht erlaubt, Anweisungen an Spieler auf den Spielfeld zu geben, sie dürfen keine Kommentare über das Spiel abgeben, welche unter Umständen von den Spielern gehört werden können, Zuschauer dürfen keine Waffen verändern, die auf dem Spielfeld benutzt werden, Zuschauer dürfen in keinsten Weise in das Spielgeschehen eingreifen.
  - 19.2.1. Sind Zuschauer erlaubt, muß grundsätzlich gewährleistet sein, daß zusätzliche Referees die Zuschauer überwachen.
  - 19.2.2. Teammitglieder, und Zugehörige zum Team, die An Turnier teilnehmen, dürfen keines der Spiele als Zuschauer verfolgen, es sei denn, der Head Referee läßt dies in Absprache mit den Captains zu.
  - 19.2.3. Teammitglieder und Zugehörige zum Team denen erlaubt wird ein Spiel ihrer Mannschaft zu verfolgen und in irgendeiner Art und Weise ins Spielgeschehen eingreifen erhalten eine Spielstrafe und der am nächsten spielende Teamspieler wird vom Spielfeld entfernt.
  - 19.2.4. Sollten Spieler oder Zuschauer während des Spiels sich auf das Spielfeld bewegen, so wird das Spiel umgehend gestoppt, bis der Head Referee diese Person vom Spielfeld entfernen konnte, und das Spiel wieder in seine ursprüngliche Form gebracht hat.
- 19.3. Spieler, die markiert worden sind, haben ihr Armband dem nächststehenden Referee zu übergeben.
  - 19.3.1. Referees sind gehalten, dem Spieler das Übergeben des Armbandes so leicht wie möglich zu machen, damit der markierte Spieler nicht länger als unbedingt nötig auf dem Spielfeld verweilen muß.
  - 19.3.2. Sollten Referees aus welchen Umständen auch immer nicht in der Lage sein, das Armband anzunehmen, so werden sie dem Spieler mitteilen, daß er das Armband am Splatable abzuliefern hat. Der Referee hat sich die Spielernummer oder das Gesicht des Spielers zu merken, damit im weiteren Verlauf des Spieles sichergestellt ist, daß der markierte Spieler nicht auf dem Spielfeld verweilt.
- 19.4. Spieler, denen der Referee ihr Armband abgenommen hat oder die ihr Armband einem Referee gegeben haben können unter Umständen bestimmte Anweisungen bekommen, wie sie das Spielfeld zu verlassen haben. Sind keine Anweisungen gegeben worden, hat der Spieler das Spielfeld auf dem kürzesten Wege zu verlassen, und sich zum Splatable zu begeben, um zu chronen und dort auszuchecken.
  - 19.4.1. Alle Spieler die das Spielfeld verlassen haben sich an folgenden Anweisungen zu halten:
    - 1. Der Spieler hat sich von jeder weiteren Spielaktion zu entfernen.
    - 2. Ist der Spieler nicht in der Lage, sich von der Spielaktion sofort zu entfernen, hat er den Weg des geringsten Widerstandes für den Gegenspieler zu wählen.
    - 3. Der Spieler vermeidet es, an Orten vorbeizugehen, an denen Mitspieler von ihm liegen.

4. Ist der Spieler verunsichert, in welcher Richtung er gehen soll, sucht er den nächsten Referee, um weitere Anweisungen abzuwarten.
- 19.5. Flaggen werden in die jeweiligen Flaggenstationen zu Beginn des Spieles gehängt. Sobald eine Flagge in der Flaggenstation hängt, wird sie weder bewegt, noch positioniert, noch wird auf sie geschossen durch das zugehörige Team (Sollte die Flagge gerissen worden sein, kann sie natürlich von dem Team, das die Flagge normalerweise hatte, beschossen worden sein aufgrund einer normalen Spielsituation, auch kann sie von dem Team zurückerobert und wieder an den ursprünglichen Ort gehängt werden). )
  - 19.5.1. Flaggen die von Spielern getragen werden dürfen nicht versteckt oder verheimlicht werden. Der Spieler muß die Flagge offen tragen, er darf sie an einer Tasche, einer Tragehilfe, befestigen, sie sich um den Nacken oder Schulter werfen o.ä., wenn 90% oder mehr der Flagge sichtbar bleiben. Flaggenträger, die die Flagge nicht offen tragen, werden einmalig verwarnet. Sollte daraufhin der Spieler die Flagge nicht offen tragen, wird er vom Spiel ausgeschlossen und gilt als markiert.
  - 19.5.2. Flaggenträger die getroffen werden, und sich nicht in einer Flaggenstation befinden werden jede Bewegung sofort einstellen.
  - 19.5.3. Der Referee teilt dem Flaggenträger mit daß er die Flagge offen zu tragen hat. Die Flagge muß vom Spieler offen getragen werden so daß so viel wie möglich sichtbar ist. Die Flagge muß auf Brusthöhe oder höher getragen werden.
  - 19.5.4. Ein markierter Spieler der die Flagge zum Zeitpunkt seiner Markierung in Besitz hatte wird temporäre Flaggenstation. Dieser Spieler kann als Deckung verwendet werden.
  - 19.5.5. Der markierte Spieler, der die Flagge hält, darf sich nicht bewegen, Anweisungen geben, oder in irgendeiner Art und Weise an dem Spiel teilnehmen.
  - 19.5.6. Der markierte Spieler der die Flagge hält muß diese Flagge an den ersten Spieler abgeben, egal ob Teammitglied oder nicht, der die Flagge berührt.
  - 19.5.7. Flaggen, die zurückerobert werden, (ein Team das seine Flagge außerhalb der eigenen Flaggenstation zurückbekommt), müssen zu der selben Teamflaggenstation auf schnellstmöglichem Wege zurückgebracht werden. Spieler dürfen sich nicht mit der Flagge verstecken oder extra eine ausgesprochen lange Route zurück wählen.
  - 19.5.8. Spieler, die eine zurückeroberte Flagge zurückbringen, müssen es beim Rückweg nicht in Kauf nehmen, getroffen zu werden. Sie dürfen jedwede Aktion im Spiel vollziehen, die notwendig ist um zu verhindern daß die Flagge erneut verloren wird oder sie markiert werden, solange sie dies im Bestreben tun, die zurückeroberte Flagge so schnell wie möglich zurückzubringen.
  - 19.5.9. Spieler die absichtlich das Zurückbringen der Flagge verlangsamen werden eine einzige Warnung vom Referee erhalten. Wenn dieser Spieler weiterhin das Zurückbringen mutwillig verlangsamt wird er aus dem Spiel genommen und als markierter Spieler gewertet.
- 19.6. Flaggen werden nur zurückgehungen durch eine Flaggenstationreferee wenn er direkte Anweisungen dazu bekommen hat.
  - 19.6.1. Wenn ein Flaggenstationreferee "Time" verkündet, wird der andere Flag Station Referee sich unverzüglich zu seiner Flaggenstation begeben, und bereithalten um ein mögliches Rückhängen der Flagge vorzunehmen.
  - 19.6.2. Die Flagge muß wieder zurückgehungen sein, bevor sie erneut von einem Spieler gerissen werden kann.
- 19.7. Alle Spieler müssen ihr Armband so an ihrem linken Arm tragen, daß es zwischen Ellbogen und Schulter vollständig zu sehen ist.

- 19.7.1. Spieler ohne Armband auf dem Spielfeld werden als markierte Spieler gewertet, und aus dem Spiel genommen.
- 19.8. Spieler dürfen ihr Equipment während eines Spiels nicht verlassen. Das Equipment, das die Spieler verlassen (sich mehr als 10 Fuß davon weggeben), gilt als eliminiert und darf nicht wieder aufgenommen werden. Equipment ist definiert als alle Gegenstände die ein Spieler während des Spiels mit sich trägt, mit folgenden Ausnahmen: Squeegies, Putzlumpen, und Pots.
- 19.8.1. Spieler, die ihr Equipment niederlegen aber nicht verlassen., gelten als markierte Spieler wenn ihr Equipment einen gültigen Hit aufweist.
- 19.8.5. Spieler müssen alle Paintballs, Gas, u.ä. was sie während des Spielverlaufs benötigen an ihrer Person ragen. Das heißt, Spieler dürfen keine extra Battle Packs, Paintballkisten, Treibmittelbehälter u.ä. mitbringen, in der Absicht, sie auf dem Spielfeld zu lagern.
- 19.8.6. In dem Fall daß ein Spieler aus Versehen sein Equipment niederlegt (durch Hinfallen verliert er seine Waffe, die Befestigung seines Battle Packs reißt, o.ä.) muß der Spieler jedweden Versuch machen, sein Equipment zurückzuerlangen, bevor er weiterspielt. Bekommt das Equipment in dieser Zeit einen Treffer, gilt der Spieler als markiert.
- 20.0. ASSESSING PENALTIES
- Wenn Referees Spielstrafen aussprechen, gilt immer: gleiches Vergehen, gleiche Spielstrafen.
- 20.1. Jede Regelüberschreitung die von einem Referee als solche erkannt wurde, wird bestraft. Teams und Referees dürfen nicht in Absprache miteinander Spielstrafen ändern oder rückgängig machen. Auch dürfen Referees nicht in Eigengewalt Spielstrafen verändern.
- 20.2. Referees werden Spielstrafen immer nach den entsprechenden Regelanweisungen verhängen.
- 20.3. Nur Head Referees können einmal getroffene Entscheidungen, die Strafpunkte betreffen, die auf dem Spielfeld ausgesprochen wurden, rückgängig machen.
- 21.0. LISTING OF INFRACTIONS AND ASSOCIATED PENALTIES
- 21.1. Referees werden eine mündliche Verwarnung für folgende Verstöße aussprechen:
- Nichtbeachtung der Neutralität eines Spielers: "Erster Verstoß"  
 Nichtverwenden eines Barrel Plugs (Laufstopfen)  
 Ausnutzen eines Paintchecks der nicht direkt das Spiel beeinflusst: "Erster Verstoß"  
 Verwendung einer nicht erlaubten Sprache "Erster Verstoß"  
 Verlangsamten eines Spiels durch verlangsamtes Zurückbringen einer Flagge: " Erster Verstoß"
- 21.1.2. Referees werden einen Spieler als markiert erklären und aus dem Spiel nehmen für folgende Verstöße:
- Nichtbeachtung der Neutralität eines Spielers: "Zweiter Verstoß"  
 Spieler außerhalb der offiziellen Spielbegrenzung  
 Spieler verändert oder bewegt die offizielle Spielbegrenzung.  
 Spieler meldet sich nicht am Splattable innerhalb von 2 Minuten nach Spielende.  
 Spieler verläßt die Flaggenstationsbegrenzungen vor Beginn des Spiels  
 Spieler trägt keine Schutzbrille  
 Ausnutzen eines Paintchecks der nicht direkt das Spiel beeinflusst: Zweiter Verstoß  
 Verwendung einer nicht erlaubten Sprache "Zweiter Verstoß"  
 Weiterspielen nach einem Hit an nicht offensichtlicher Stelle ("Continuing to play with hit in unobvious location)  
 Arbeiten an der Waffe um Geschwindigkeit zu verstellen.

Verlangsamung eines Spiels durch verlangsamtes Zurückbringen einer Flagge: "Zweiter Verstoß"

21.1.3. One for one: Referees werden einen Spieler plus einen weiteren Spieler als markiert erklären und aus dem Spiel nehmen für folgende Verstöße:

Spieler hat Werkzeug auf dem Spielfeld  
Ausnutzen eines Paintchecks der direkt das Spiel beeinflusst.  
Freight Training: für jeden Verstoß einmal.  
Weiterspielen nach einem Hit an offensichtlicher Stelle ("Continuing to play with hit in obvious location")  
Wiedereintritt auf das Spiel nach Markierung  
Beeinflussung des Spiels durch Teammitglied, welches nicht spielt.  
Kommunikation nach Markierung  
Verstecken oder absichtliches Nichtzurückbringen der Flagge.  
Physischer Kontakt / Kampf auf dem Spielfeld.  
Bewegen oder Schießen auf die eigene Flagge wenn sie in der Flaggenstation hängt.

21.1.4. Two for One: Referees werden einen Spieler plus zwei weitere Spieler als markiert erklären und aus dem Spiel nehmen für folgende Verstöße:

Weiterspielen nach einem Hit an offensichtlicher Stelle, der das Spielgeschehen beeinflusst ("Continuing to play with hit in obvious location, changing infraction).  
Spieler verfügt über einen double action Trigger o.ä. auf dem Spielfeld.

21.1.5. Three for One: Referees werden einen Spieler plus drei weitere Spieler als markiert erklären und aus dem Spiel nehmen für folgende Verstöße:

Wischen (Wiping)

21.2. Strafpunkte

Referee entdeckt einen Hit an nicht offensichtlicher Stelle nach Spielende ("Continuing to play with hit in unobvious location after end): Minus 10 Punkte

Referee entdeckt einen Hit an offensichtlicher Stelle nach Spielende ("Continuing to play with hit in obvious location after end): Minus 50 Punkte

21.3. Hot Gun Strafpunkte: Max. 50 Strafpunkte pro Waffe

Waffe hat einen Durchschnitt zwischen 301 und 310: 5 Strafpunkte

Waffe hat einen Durchschnitt höher als 310: 10 Strafpunkte plus jeweils zwei zusätzliche Punkte für jeden Fuß pro Sekunde über 310.

21.4. Strafen für unsportliches Verhalten

Head Referees können zusätzliche One for One Spielstrafen während des Spiels und zusätzlich 10 Strafpunkte nach dem Spiel für folgende Verstöße geben: zusätzliche 10 Punkte werden vergeben nachdem der Referee verkündet hat: "That is 10 points, do you want to continue". Dies kann bis zu einem Maximum von 50 zusätzlichen Punkten weitergeführt werden.

Spieler hält sich nicht an den Anweisungen des Referees.

Spieler verlangsamt den Start des Spiels

Spieler verhält sich dem Status eines Paintballspielers unwürdig.

Spieler prügeln sich.

21.5. Andere Regelüberschreitungen



Wenn der letzte Spieler eines Teams weiterspielt nachdem er einen offensichtlichen Treffer ("obvious hit" in den letzten 90 Sekunden eines Spiels erhalten hat wird das Spiel automatisch als Sieg für die gegnerische Mannschaft gewertet mit Punkten für einen erfolgreichen Flaggeneroberung Hang.

21.5.2. Jeder Spieler der nach dem Verlassen oder beim Verlassen des Spielfeldes mit einem Double Action Trigger entdeckt wird bewirkt daß das Spiel gestoppt wird und das gegnerische Team mit einem Flaggeneroberung Hang gewinnt.

21.5.3. Spielstrafen für On for One Two for One und Three for One werden wenn nicht mehr genügend unmarkierte Spieler auf dem Spielfeld vorhanden sind, folgendermaßen umgewandelt: One for One: 12 Strafpunkte  
Two for One: 18 Strafpunkte  
Three for One: 24 Strafpunkte

21.5.4. Entfällt.

21.5.5. Entfällt

21.5.6. Jeder Spieler der für 2 Teams gleichzeitig spielt bewirkt das jedes von ihm nachweislich gespielte Spiel als Sieg mit Maximal Punkten für das gegnerische Team. Er wird vom Rest des Turniers ausgeschlossen. Das Team das ihn unerlaubt eingesetzt hat (definiert als das Team das ihn als zweites eingesetzt hat) darf den restlichen Verlauf des Turniers mit einem Spieler weniger weiterspielen. Das jeweilige gegnerische Team erhält in diesem Falle die entsprechenden Punkte für einen markierten Spieler.

21.5.7. Entfällt

21.5.8. Spieler oder Teams werden nicht vom Turnier ausgeschlossen bevor die Situation nicht noch einmal vor dem Disziplinarkomitee überprüft worden ist.

21.6. Jeder Spieler beim dem vermutet wird, das er eine Möglichkeit hat seine Waffe ohne Hilfsmittel auf dem Spielfeld zu verstecken wird dies durch eine Warnung des Referee auf dem Spielfeld mitgeteilt. Die Waffe wird nach dem Spiel konfisziert und von einem Referee über den offiziellen Chrono geschossen, danach wird die Waffe auseinandergenommen und werden nicht handelsübliche Teile in der Waffe gefunden, die die Geschwindigkeit verändern können, wird der Spieler bestraft. Kann die Waffe über dem Chrono auf über 320 FPS gebracht werden durch einfachste Hilfsmittel wird der Spieler vom Turnier ausgeschlossen und dies dem Disziplinarkomitee mitgeteilt.

21.7. Entfällt.

Anhang F: Nachzulesen in Baseball verständlich gemacht, Autor Thomas D. Cyrol, Seite 109, aktualisierte Neuauflage 1996

Anhang G: Adresse des amerikanischen Investors:  
Ivax, 50 NW 176<sup>th</sup> St Miami, FL. USA

Anhang H: