



## Szabályrendszer

Bírózás .....	2
Bírók .....	2
Bírói kézjelzések .....	2
Felszerelés.....	2
Ruházat .....	2
Védőfelszerelés .....	2
Markerek .....	2
Egyéb felszerelés .....	3
Tiltott felszerelés .....	3
A játék.....	3
A játék kezdete .....	3
A játék felfüggesztése.....	3
A játék vége .....	3
„Kicsekkolási” procedúra.....	3
Játék előtti marker ellenőrzés.....	4
Pályán történő kronográfia .....	4
Zászló kitűzés .....	4
Festékellenőrzések .....	4
Találatok .....	5
Nem egyértelmű találatok .....	5
Egyértelmű találatok.....	5
Kiállítás/Kiesés .....	5
Büntetések.....	7
Továbbjátszás .....	7
Törlés .....	7
Beavatkozás .....	7
A büntetések kiszabása.....	7
További büntetések.....	9
Felfüggesztések, kizárások, diszkvalifikálások, és bírságok, súlyos sportszerűtlen magatartásért.....	9

# Bírózás

## **Bírók**

Minden pályához legkevesebb 5 pályabíró plusz egy főbíró tartozik.

A bírók hosszanti csíkos inget viselnek, ami megkülönbözteti őket a játékosoktól.

## **Bírói kézjelzések**

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

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

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

# Felszerelés

## **Ruházat**

Minden játékos összesen két réteg ruházatot viselhet, plusz 1 taktikai mellényt.

A játékosok ruhája nem lehet a bírók ingjéhez hasonló.

A játékosok nem viselhetnek olyan ruhát, amely erős nedvszívó anyagból készült, mint amilyen a nemez vagy a gyapjú, vagy különösen bélelt vagy sima, mint amilyen a nejlon vagy a gumi.

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

## **Védőfelszerelés**

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

- A játékteret
- A kronográf állomásokat
- Lőtereket

A játékosoknak, bírónak és mindenki másnak, aki a pályán tartózkodik, a teljes arcát védő felszerelést kell viselnie.

## **Markerek**

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

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

- Kronozás a kronográf állomásokon

- Próbálövések, külön erre a célra létesített helyszíneken

- Ha a játék megkezdése előtt a bíró utasítja a játékosokat, hogy szereljék le a puskacsőtömítést. („Csőzsák le!”)

- A markerek tisztítása ideje alatt

### **Egyéb felszerelés**

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

Két élő játékos cserélhet egymás közt felszerelést.

### **Tiltott felszerelés**

Tiltott felszerelésnek számít a narancssárga színű felszerelés (ruházat, tár, marker, stb.), vörös színnel töltött festékgolyók, mérgező, biológiailag nem lebomló, vagy letörülhetetlen festékgolyók, vagy hüvelyes, töltényes illetve bármilyen más módon megerősített festékgolyók.

## **A játék**

### **A játék kezdete**

A játékosok a játékot a játéktér határain belül kezdik, úgy, hogy a fegyvereik csőtorkolata (hegye) a zászló állomást (bázist) érinti.

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

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

A játék célja az ellenfél bázisán kitűzött zászló megszerzése és a saját bázisra visszajuttatása.

### **A játék felfüggesztése**

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

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

### **A játék vége**

A játék hivatalosan akkor tekinthető befejezettnek, mikor a főbíró bejelenti, hogy „Játék vége!” azután, hogy létre jön a játék végét eredményező helyzet.

A játék végét eredményező helyzetek a következők lehetnek:

- Ha sikeresen kitűztek egy zászlót

- Ha minden játékost kiállítottak

- Ha letelt 5 perc játékidő

### **„Kicsekkolási” procedúra**

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

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

## **Játék előtti marker ellenőrzés**

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

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

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

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

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

## **Pályán történő kronográfia**

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

Az a játékos, akinek markerét játék közben maximum 300 láb per másodpercre kronográfálják és 15 BPS-nél nem gyorsabb, folytathatja a játékot kiállítás vagy büntetés nélkül.

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

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

Azt a játékost, akinek markere 15 BPS-nél gyorsabb, kiállítják a játékból, és felfüggesztik a versenyben való részvételét.

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

Azt a játékost, aki a játék alatt a markereiken dolgozik, a játékból haladéktalanul kizárják, kivéve, ha festéket tisztít a csőből, tárból vagy a feed portból.

## **Zászló kitűzés**

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

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

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

## **Festékellenőrzések**

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

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

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

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

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

### **Találatok**

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

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

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

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

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

### **Nem egyértelmű találatok**

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

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

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

### **Egyértelmű találatok**

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

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

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

### **Kiállítás/Kiesés**

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

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

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

A játékost, aki sportszerűtlenül viselkedik, szintén kiállítják.

A sportszerűtlen viselkedésbe beletartozik többek közt:

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

További büntetés kiszabható.

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

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

A játékos, aki kiesik, kiesésekkor azonnal:

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

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

# Büntetések

## ***Továbbjátszás***

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

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

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

## ***Törlés***

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

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

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

## ***Beavatkozás***

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

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

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

## ***A büntetések kiszabása***

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

- Első csőzsák szabálytalanságért

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

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

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

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

- Ha a játékos tovább játszik egy nem nyilvánvaló ponton ért találattal
- Ha a játékos tovább játszik egy nem nyilvánvaló találattal, ami nyilvánvalóvá vált, mivel a játékos tudomást szerzett róla
- Ha a játékos a pályán egy másik személlyel kiállítása után ellenséges módon fizikai kontaktusba kerül (további büntetések is kiróhatók)
- Ha a játékos a játék végén nyilvánvaló találattal élő játékosként „csekkol be”
- Ha a játékos olyan markert használ, amit a pályán 311 láb/másodperc, vagy annál nagyobb sebességgel kronografáltak

- Ha a játékos elektromos vagy elektronikus gombokat vagy kapcsolókat működtet markerén, (de nem a táron) miután kiállították

- Ha a játékos kiállítása után csapattársaival kommunikál

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

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

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

- Ha a játékos törlést végez

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

### ***További büntetések***

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

- Minden alkalomért, amikor a bírói utasítást figyelmen kívül hagyják

- Verekedésért, vagy más ellenséges fizikai kontaktusért (ezen felül más büntetések is alkalmazhatók)

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

Egy játékost a következő szabálytalanságok alapján zárnak ki a versenyből:

- Szándékos fizikai kontaktus (a marker segítségével, mellkassal ütközés, lefogás, lökés, köpés, valamint hasonlók esetén)

- Ha a játékos a bíró kérésére nem adja át a markert, vagy a kapcsolót, gombot, illetve a ravaszt aktiválja, amikor felkéri a marker átadására

- Ha a játékos ellenféllel, bíróval vagy nézővel gyalázkodó hangnemben beszél

- Ha a játékos szándékosan lő a pályán vagy a határvonalon kívülről, vagy a dead boxból

- Ha a játékos szándékosan a bíróra lő

- Ha a kiejtett/kiállított játékos visszatér a pályára, hogy beavatkozzon a folyamatban lévő játékba, a bíró megkérdezése nélkül

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

- Ha a játékos eldobja markerét vagy légsűrítő rendszerét

- Agresszív fizikai kontaktus, ami feltételezhetően előkészített testi sértésnek számít

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