



**Juventudes Socialistas
organiza un torneo de**

PAINTBALL

REGLAMENTO Y CONTENIDO DEL TORNEO

**Sábado 31 de Mayo
Villafranca, Alicante
Formato 5 vs 5**



Organizan



**Más Información
Inscripción y pago**

juventudes@psoeraspeig.es

Inscripción y Pago hasta el 26 de Mayo

[JORNADAS DE PAINTBALL]

Reglamento y contenido del Torneo de Paintball organizado

Contenido

Contenido	1
Inscripción y pago para el torneo.....	2
¿Qué es el Paintball?	2
Localización de las Instalaciones Paintball Titanes:	3
Campos de Batalla que se utilizarán durante el Torneo	3
Reglamento para el torneo	3
Reglas de Seguridad	3
Dispositivos de bloqueo de cañón	4
Eliminación de los jugadores.....	4
Rendición.....	5
Modalidad de Juego	5
Programación de Partidos.....	6
Fase de Grupos.....	6
Esquema del Torneo tras la fase de grupos:	8
Premios para el Equipo Ganador	8
Almuerzo y Consumición.....	8
Organizan	8

Inscripción y pago para el torneo

Será posible inscribirse hasta el 26 de Mayo. Las inscripciones se realizarán vía mail al correo juventudes@psoeraspeig.es indicando lo siguiente:

Nombre y Apellidos de los integrantes de tu equipo:

Edades:

Fechas de Nacimiento:

Nombre del equipo:

Enviar fotocopias del DNI de los integrantes o presentarlas el día del torneo en el recinto del Paintball.

La inscripción tendrá un coste de 25€ o 30€ por persona, es decir, 125€ o 150€ por equipo que se deberán abonar antes del 26 de Mayo. El abono de dicha cantidad se realizará mediante abono a una cuenta bancaria 0487-0405-90-2007003350 Una vez abonado, se os enviará un correo de confirmación de inscripción.

Pack de 25€

- Inscripción
- Alquiler de equipos con 100 bolas
- **1000 bolas extra para cada equipo**
- Paella gratis
- Recargas de Aire ilimitadas
- Trofeo y cena para el equipo ganador

Pack de 30€

- Inscripción
- Alquiler de equipos con 100 bolas
- **2000 bolas extra para cada equipo**
- Paella gratis
- Recargas de Aire ilimitadas
- Trofeo y cena para el equipo ganador

Con posibilidad de comprar cajas de 2000 bolas o 1000 bolas para el equipo, durante el torneo.

Todos los participantes y especialmente los menores de edad, rellenarán un formulario al llegar al recinto de Paintball, aceptando las normas y bases del torneo.

Una vez tengamos cerrados las inscripciones y los participantes, se realizará un cuadro por sorteo. Este cuadro se os remitirá por correo.

Las inscripciones serán admitidas hasta llenar por completo el cuadro del torneo, una vez lleno no se podrá inscribir nadie hasta no haber de nuevo plazas libres por cualquier circunstancia.

Una vez realizada la inscripción no se realizarán devoluciones por retirada o incomparecencia en el torneo. Si se podrá sustituir algún miembro del equipo para el torneo, avisando con tiempo a la organización y debiendo este jugar todo el Torneo de inicio a fin.

¿Qué es el Paintball?

El paintball es el deporte en el que los participantes usan marcadoras. En esencia es un juego de estrategia **complejo en el cual** los jugadores alcanzados por bolas de pintura **son eliminados del mismo a veces en forma transitoria, a veces en forma definitiva dependiendo**

de la modalidad. Contrariamente a lo que se piensa, es uno de los deportes de aire libre más seguros.

Localización de las Instalaciones Paintball Titanes:

Se encuentra situado en el municipio de Villafranca

Frente al Karting y el Auto-Cine

Coordenadas GPS:

Longitud: 38.398082 | | Latitud: -0.48504



Campos de Batalla que se utilizarán durante el Torneo



Bandera de Titanes



Traffic

Reglamento para el torneo

Reglas de Seguridad

Como en muchos otros deportes, la participación segura en una partida de *paintball* exige el respeto de unas reglas de seguridad. La probabilidad de resultar herido en otros deportes de equipo populares es mucho mayor:

- 1) Ajustar bien la máscara para no sufrir heridas al rostro.
- 2) Tener el seguro puesto antes de empezar a jugar.
- 3) Siempre tener el arma apuntando hacia abajo.

- 4) Respetar distancia o tocar con el arma o con la mano al enemigo cerca.
- 5) Tener más de 12 años para poder jugar.
- 6) Cuando te den una sola vez levantas la marcadora.

No se admitirán faltas de respeto, la dirección del torneo se guarda el derecho a proceder a la descalificación de cualquier jugador o equipo en este caso.

La Mascara

La regla de seguridad más importante del 'paintball' es que todos los jugadores deben llevar una máscara protectora, en todo momento cuando juega o se está cerca de marcadoras sin bloqueo de cañón. Aunque las bolas de pintura no producen heridas permanentes en la mayor parte del cuerpo, los ojos, y en menor medida los oídos, son vulnerables a heridas graves si les impacta una bola de pintura

Dispositivos de bloqueo de cañón

Todos los jugadores deben usar algún tipo de dispositivo de bloqueo del cañón en sus marcadoras cuando no están participando activamente en una partida.

Eliminación de los jugadores

Los jugadores se eliminan unos a los otros del juego alcanzando a sus oponentes con una bola de pintura que se rompa al impactar contra ellos y les deje una marca de pintura visible. Las reglas acerca del tamaño que ha de tener una marca de pintura para considerarse un impacto válido pueden variar, pero no cuentan las marcas de pintura dejadas por una bola que se rompa contra cualquier otro objeto antes de alcanzar al jugador, lo que se conoce como salpicadura. Cuando un jugador es marcado, se le elimina de la partida.

Si un jugador no está seguro de si una marca que han recibido es un blanco válido o no, bien porque la marca proceda de una salpicadura, porque no puedan ver la parte del cuerpo donde fueron alcanzados o porque el disparo proceda de una jugador que ya haya sido eliminado, puede pedir a un árbitro o a un compañero que determine si el blanco es válido o no.

En todo momento habrá uno o dos árbitros que determinarán quien ha sido eliminado o no.

Dado que los jugadores que se declaran eliminados lo son incluso aunque no hayan sido realmente alcanzados, los jugadores deben siempre comprobar que una bola de pintura que les haya alcanzado llegó a dejarles una marca. Una bola de pintura puede alcanzar el cuerpo de un jugador sin romperse, lo que no supone un blanco. Los jugadores también pueden solicitar un *paint check* del oponente si creen que el alcanzado, especialmente si éste parece no haberse dado cuenta o intenta ocultar o eliminar un blanco.

Eliminar una marca de pintura y seguir jugando es una trampa grave conocida habitualmente como *wiping* ('limpieza') que suele acarrear graves penalizaciones, incluyendo la prohibición permanente de acceder a la instalación comercial de *paintball*. **En el torneo se aplicara una penalización «2 por 1», donde se elimina del juego al infractor y a otros 2 compañeros de equipo más.**

Rendición

Si un jugador se encuentra a cierta distancia de un oponente que no le haya visto (de 5 a 7 m) debe pedir a éste que se rinda (gritándole ¡Ríndete!) antes de dispararle. Si el oponente accede verbalmente o levantando las manos o la marcadora, se consideran alcanzados y eliminados de la partida. Por el contrario, si rehúsan o intentan cualquier acción hostil (como girarse para disparar), el jugador que pidió la rendición puede disparar. Sin embargo, mientras espera respuesta este jugador puede ser alcanzado por los disparos de otros jugadores, por lo que tendrá 3 segundos para responder. Ser alcanzado desde tan corta distancia por una bola de pintura puede resultar doloroso, y se considera educado y de buen deportista ofrecer al oponente la oportunidad de rendirse siempre que sea posible en lugar de dispararle innecesariamente desde una distancia muy corta.

Modalidad de Juego

El torneo se desarrollará en los campos de batalla Trafic y Bandera Titanes. **La modalidad del juego será eliminación por equipos**, gana el equipo que más componentes no hayan sido eliminados al finalizar el tiempo por ronda.

- ✖ Cada ronda o partido durará 8 minutos.
- ✖ El equipo que gane recibirá 3 puntos, si se empata 1 y si se pierde 0.
- ✖ Se realizará una fase previa por grupos. Tras lo cual se realizará una ronda eliminatoria de forma que se enfrentarán los equipos que se clasificaron 1º contra los equipos que quedaron 4º, y los equipos que clasificaron 2º contra los que clasificaron 3º.
- ✖ Se concederán, al principio del Torneo, 15 minutos de margen con respecto a la hora de comienzo del partido por si se tienen contratiempos para llegar a dicho encuentro. Una vez transcurrido este periodo de espera, se notificará a la organización que el rival no ha llegado a tiempo. En este caso se otorgarán 3 puntos al equipo que sí se presentó.

Programación de Partidos

Fase de Grupos

	Programación de partidos por grupo:						
IDA	1-2	1-3	1-4	VUELTA	1-2	1-3	1-4
	3-4	2-4	2-3		3-4	2-4	2-3

Podrán jugar 2 grupos en los dos campos de batalla, siendo estas intercaladas entre uno y otro.

Duración de un grupo completo será de aproximadamente 60 minutos.

Mientras transcurren los enfrentamientos de los distintos grupos, el grupo que no se encuentre disputando el torneo, podrá hacer uso del campo de batalla "El Fuerte", como entrenamiento.

GRUPO A	
1	
2	
3	
4	

Nº	VS Nº	Resultado
1	2	
1	3	
1	4	
2	3	
2	4	
3	4	

GRUPO A				
Nº	Puntos	GF	GC	DIF
1				
2				
3				
4				

CLASIFICACIÓN GRUPO A	
1	
2	
3	
4	

GRUPO B	
1	
2	
3	
4	

Nº VS Nº	Resultado
1 2	
1 3	
1 4	
2 3	
2 4	
3 4	

GRUPO B				
Nº	Puntos	GF	GC	DIF
1				
2				
3				
4				

CLASIFICACIÓN GRUPO B	
1	
2	
3	
4	

GRUPO C	
1	
2	
3	
4	

Nº VS Nº	Resultado
1 2	
1 3	
1 4	
2 3	
2 4	
3 4	

GRUPO C				
Nº	Puntos	GF	GC	DIF
1				
2				
3				
4				

CLASIFICACIÓN GRUPO C	
1	
2	
3	
4	

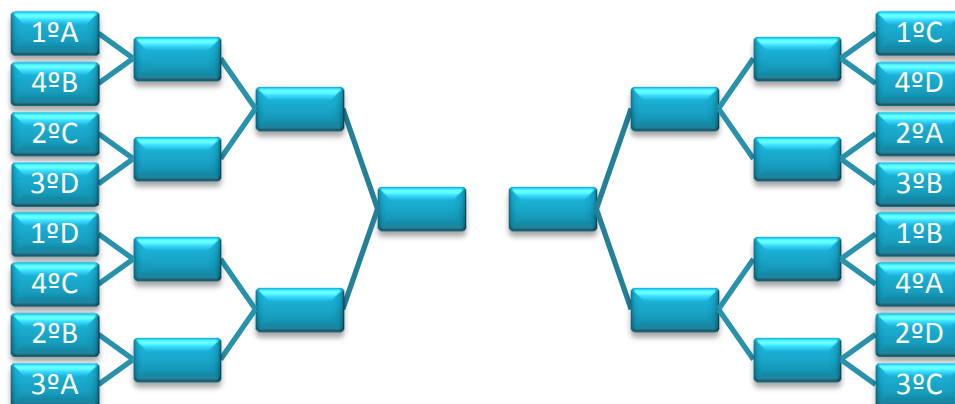
GRUPO D	
1	
2	
3	
4	

Nº VS Nº	Resultado
1 2	
1 3	
1 4	
2 3	
2 4	
3 4	

GRUPO D				
Nº	Puntos	GF	GC	DIF
1				
2				
3				
4				

CLASIFICACIÓN GRUPO D	
1	
2	
3	
4	

Esquema del Torneo tras la fase de grupos:



Serán enfrentamientos eliminatorios al mejor de tres. Exceptuando la Final que será al mejor de cinco.

Premios para el Equipo Ganador

El premio consistirá, como venía reflejado en el cartel, en un Trofeo y una cena para los cinco componentes del equipo.

La cena será en el "London", situado en la calle Pintor Picasso, 48, San Vicente del Raspeig. Una cervecería ambientada en la ciudad de Londres.

La cena consistirá en un menú cerrado compuesto por unos entrantes, primer plato, segundo plato, postre y bebida

Almuerzo y Consumición

La paella correrá a cargo de JJSS y será para los participantes y organizadores del Torneo.

Así mismo, también se ubicará una zona donde se podrán adquirir refrescos y bebidas frías.

Organizan

