



Millennium Series

Regelwerk Deutsch basierend auf Version 04/2006



I. Allgemeine Informationen

Die Millennium Series Internetseite www.millennium-series.com ist die aktuellste Informationsquelle jedes Millennium Series Paintball Events. Informationen über die letzten Millennium Series Paintball Regeln, Startgebühr, Preis Pakete und natürlich jedes Event ist auf dieser Internetseite zu finden.

Die Millennium Series veröffentlicht folgende Informationen über jedes Turnier min. 30 Tage vor jedem Turnier:

- der Veranstaltungsort inklusive einer Wegbeschreibung
- ein Anmeldeformular
- eine Verzichtserklärung
- Information über Unterkünfte.

Eine Marshallbesprechung findet am Abend vor dem Turnier statt. Ort und Zeit dieser Sitzung wird mindestens eine Woche vor dem Turnier auf den Internetseiten der Turnierserie (Liga) veröffentlicht. Diese Besprechung gibt den offiziellen Mitarbeitern die Möglichkeit Terminpläne, Regeln und den Arbeitseinsatz auf dem Spielfeld zu prüfen.

Eine obligatorische Kapitänsbesprechung findet am Abend vor dem Turnier statt. Ort und Zeit dieser Sitzung wird mindestens eine Woche vor dem Turnier auf den Internetseiten der Turnierserie (Liga) veröffentlicht. Diese Versammlung gibt den Kapitänen der jeweiligen Teams (Mannschaften) die nötigen Informationen über die Organisation, generelle Anordnungen und wichtige Regeln, die ihre Teilnahme an dem Turnier beherrschen.

Ein kompletter Terminplan für die einleitende Spielrunde, bestehend aus den Gegnern eines jeden Teams, dem Spielfeld wo das Turnier statt findet und einem Zeitplan der Spiele, wird auf den Internetseiten der Turnierserie (Liga) veröffentlicht und jedem Team bei der Anmeldung am Tag vor dem Turnier ausgeteilt. Des Weiteren findet man diese Informationen an der Anzeigetafel auf dem Spielfeld.

Die Spielfelder stehen zur Nachprüfung eines jeden teilnehmenden Teams an dem Event mindestens 24 Stunden vor dem Beginn des ersten Spieles zur Verfügung.

Nur angesehenen Personen ist es gestattet die Spiele zu fotografieren oder in irgendeiner Form aufzuzeichnen. Das Pressepersonal muss sich vor jedem Event am Anmeldestand vorstellen wo ihnen nach Anerkennung die Millennium Series einen Presseausweis aushändigt. Fotografen oder Pressepersonal dürfen sich nicht innerhalb der markierten Grenzen auf dem Spielfeld während eines Spieles aufhalten. Des Weiteren müssen sie ihrer Arbeit in Zusammenarbeit mit den Marshalls oder anderem Turnierseriepersonal nachgehen, hauptsächlich wenn sie durch ihre Arbeit den Spielverlauf beeinflussen würden. Fotografen und anderes Pressepersonal ist es erlaubt sich im Bereich der Arena aufzuhalten, solange keine Einschränkungen von Seiten der Millennium Series vorgegeben werden.

1. Feldgröße und Bedingungen

1.01 Das Spielfeld sollte ein flaches und ebenes Gebiet, eine Fläche frei von allem was ein unnötiges Risiko für die Spieler darstellt und komplett von Netzen umgeben sein, die von der Turnierserie genehmigt sind um die Sicherheit zu garantieren.

M7 : 46x38 Meter, mindestens 35 Hindernisse

D7 : 55x33 Meter, mindestens 35 Hindernisse

M5 : 55x20 Meter, mindestens 25 Hindernisse.

Die Hindernisse werden min. 1,5 Meter von den Grenzen entfernt aufgestellt. Die Spielfeldgrenzen sollten klar und deutlich sichtbar sein und min. 1,5 Meter von den Netzen entfernt sein.

1.02 Eine Flaggenstation ist min. 2 Meter breit und in der Mitte der hinteren Grenze des Spielfeldes platziert.

1.03 Kein Team oder ein Mitglied davon sollte in egal zu welchem Zeitpunkt oder durch egal welchem Grund das Spielfeld abändern.

2. 2006 Startgebühren

2.01 Die Startgebühren für jede Saison werden auf der Internetseite der Turnierserie veröffentlicht.

2.02 Die Startgebühren müssen im Voraus an die Millennium Series bezahlt werden, dies in Übereinstimmung mit der veröffentlichten Teilnahmefrist. Wird diese nicht eingehalten (oder die geforderten Papiere nicht komplett ausgefüllt oder die geforderten Informationen nicht geliefert), wird die Teilnahme des Teams abgelehnt oder verworfen oder ein Bußgeld auferlegt.

3. Spieler – Ausweis und Klassifizierung

3.01 Die Spieler müssen einen gültigen Spieler-Ausweis vorweisen um an dem Event teilnehmen zu können. Die Spieler müssen ihren Spieler-Ausweis immer auf dem Turnierfeld vorzeigen können. Keinem Spieler ist es erlaubt am Turnier teilzunehmen wenn er vor dem Spiel seinen Spieler-Ausweis nicht vorzeigen konnte. Nur den Spielern die im Besitz eines gültigen Spieler-Ausweises und einer ordnungsgemäßen Legitimation sind, wird es erlaubt die „Athlete Restricted Area“ zu betreten.

3.02 Die Ausweise können online auf den Internetseiten der Turnierserie angefordert werden oder vor Ort zum Zeitpunkt des Events. Der Preis der Ausweise wird auf der Internetseite der Turnierserie veröffentlicht.

3.03 Die Ausweise sind während eines Kalender-Jahres gültig.

3.04 Der Teamname auf den Ausweisen muss mit dem Teamnamen übereinstimmen, der sich auf der Liste befindet auf der sich die Spieler vor dem Event eingetragen haben.

3.05 Die Spieler können ihr Team während einer Saison nicht wechseln. Sind sie einmal in einem Team eingetragen, dürfen sie im selben Kalenderjahr nicht für ein anderes Team spielen. Ausnahme: Spieler können in ein anderes Team in einer höheren Division wechseln, aber nur wenn alle anderen Einschränkungen am Spieler hängen bleiben und das Einverständnis der Kapitäne beider Teams und der Millennium Series Bevollmächtigten garantiert ist. Nur in der Saison 2006, dürfen die Spieler mit dem Millennium Series Regel-Bevollmächtigten für einen Wechsel in derselben Division oder in eine untere Division verhandeln, aber nur bis spätestens zum dritten Event (Madrid).

3.06 Die Millennium Series ermutigt die Teams mehr als nur eine Gruppe in den Wettkampf mit einzubringen. Diese Gruppen müssen denselben Teamnamen haben sowie eine unverwechselbare Verlängerung und sie müssen ihre gemeinsame Teamstruktur der Millennium Series bevor das erste Turnier beginnt mitteilen.

3.07 In geschlossenen Divisionen, wie die Champions League 2006, kann nur eine Gruppe pro Team spielen. Eine zweite Gruppe desselben Teams wird nicht in eine geschlossene Division aufsteigen, auch dann nicht wenn sie sich dafür qualifiziert. Diese Regel kann man zu keinem Zeitpunkt umgehen, auch nicht indem man das Team umbenennt.

3.08 Spieler einer anderen Gruppe desselben Teams die in einer unteren Division eingeschrieben sind, können einmal in einer Gruppe desselben Teams in einer höheren Division spielen, indem sie einen freien Platz auf ihrer Liste für diese Saison benutzen. Wenn ein solcher Spieler zum zweiten Mal in einer höheren Division spielt, wird er zum regulären Mitglied in diesem Team und kann für diese Saison nicht wieder in der unteren Gruppe spielen. Wichtig: Solch ein Spieler kann mit seinem Team in einer höheren Division spielen, auch nachdem die Listen geschlossen sind.

3.09 Nach dem 3. Millennium Series Event eines Teams, sind die Listen der Champions League, 1 und 2 Division, geschlossen. Wenn solch ein Team einen Spieler in die Liste einschreiben will, der nicht an einem der letzten drei Events teilgenommen hat, muss das Team den Namen und Geburtsdatum des Spielers einreichen bevor die Liste geschlossen wird. Solch ein Spieler kann seinen Ausweis dann später abholen, insofern sein Team ihn rechtzeitig eingeschrieben hat.

3.10 Spieler die sich unter falschem Namen registriert haben oder an den Start gehen, werden für mindestens 5 Millennium Series Turniere ausgeschlossen.

4. Listen

4.01 Während einer Saison dürfen die Teams bis zu 15 Spieler auf ihrer Liste haben. Teams in den Divisionen 1-3, 7 Spieler auf dem Feld, Teams in M5, 5 Spieler auf dem Feld. Teams in M7 Champions League dürfen bis zu 15 Spieler auf ihrer saisonalen Liste, bis zu 9 Spieler auf ihrer Turnier Liste, bis zu 7 Spieler auf ihrer Spiel Liste und 5 Spieler auf dem Feld pro Match.

4.02 Kein Spieler darf mehr als einmal auf der Liste eines Teams vorkommen.

4.03 Allen Spielern muss auf legaler Weise erlaubt sein in der Stadt wo das Turnier statt findet zu spielen.

4.04 Die Teamlisten werden nur angenommen, nachdem alle Gebühren vollständig bezahlt wurden.

4.05 Alle Teams müssen eine komplett ausgefüllte Liste an der Registrierung abgeben. Die Liste eines Teams kann nach Beginn des Turniers nicht mehr geändert werden.

4.06 Einem Spieler wird es verboten in einem Team zu spielen, wenn sein Name bereits auf der Liste eines anderen Teams steht, wenn er von Turnier suspendiert wurden, oder durch einen verbotenen Divisionswechsel, oder alle Spiele von diesem Team gelten als verloren.

5. Rangordnung und Platzierung

5.01 Rangordnungspunkte für Teams in den Divisionen 1-3 und M5 werden wie folgt verteilt:

$$R = (\text{Position des Teams} : \text{Anzahl der Teams})$$

$$[(1-R) \times 200] + 5 = \text{Punkte}$$

Die Teams erhalten Rangordnungspunkte in der aktuellen Saison gleich zu der Summe der verdienten Punkte erhalten in den Turnieren in denen die Teams teilgenommen haben.

Rangordnungspunkte für die Teams in geschlossenen Divisionen (wie M7 Champions League) werden nach dieser Tabelle verteilt: (siehe Millennium Series Internetseite)

5.02 Die Teams werden platziert vom 1 bis zum letzten ihrer Kategorie (Champions League, Division I, II & III). Für das erste Turnier der Saison, werden die Teams nach ihren Rangordnungspunkten die sie in der vorherigen Saison in ihrer obersten Liga erzielt haben platziert. Im Falle wo die Teams keine Rangordnungspunkte aus der vorherigen Saison haben, werden sie in alphabetischer Reihenfolge platziert, wobei die Stadt, der Staat, das Land oder andere Rechtsprechungen die einen Teil des Namens und / oder des Wortes „Das“ und „Team“ nicht berücksichtigt werden.

5.03 Schiedsrichter Teams erhalten bis zu 200 Punkte. Diese Punkte werden so vergeben, wie die Teams ihre Verpflichtungen und Anforderungen vor, während und nach ihrem Einsatz als ein Schiedsrichter Team erfüllen.

6. Spiele

6.01 M7: Die Teams in der Champions League spielen 3 vorläufige Spiele. Für zusätzliche Informationen über das M7 Format siehe www.millennium-series.com.

Divisionen 1-3: Die Teams in den Divisionen 1-3 spielen 8 vorläufige Spiele.

M5: Die Teams in M5 spielen 12 vorläufige Spiele. Für zusätzliche Informationen über das M5 Format siehe www.millennium-series.com.

6.02 Die Spielzeit dauert 7 Minuten in den Divisionen 1-3 und 5 Minuten in M5.

6.03 Divisionsspiel :

Die Teams der Champions League spielen nur gegen andere Champions League Teams.

Die Teams der 1 Division spielen gegen Teams der 1 und 2 Division.

Die Teams der 2 Division spielen gegen Teams der 1, 2 und 3 Division.

Die Teams der 3 Division spielen gegen Teams der 2 und 3 Division.

Die Teams der M5 spielen nur gegen andere M5 Teams.

6.04 Die Teams werden sich folgendermaßen für die Viertelfinalrunde qualifizieren:

Für das Qualifizierungsmodus des M7 und M5 Formates siehe www.millennium-series.com. In den Divisionen 1-3 qualifizieren sich die Teams für die Viertelfinale folgendermaßen:

- wenn weniger als 8 Teams in der Qualifizierung sind, wird es keine Viertel Final Runde geben und die Top 4 Teams werden sich sofort für die Halbfinalrunde qualifizieren
- wenn 8 bis 20 Teams in der Qualifizierung sind, werden sich die Top 12 qualifizieren und die Viertelfinalrunde spielen
- wenn mehr als 30 Teams in der Qualifizierung sind, werden sich die Top 16 qualifizieren und die Viertel Final Runde spielen
- die Top 2 Teams in jeder Division in einer zwei Divisions Viertelfinalrunde werden sich qualifizieren und spielen die Halbfinalrunde
- das Top 1 Team in jeder Division von der drei Divisions Viertelfinalrunde und das Team mit dem höchsten Spielergebnis aller Teams, das den zweiten Platz in seiner Division belegt hat, qualifiziert sich und spielt die Halbfinalrunde.
- das Top 1 Team in jeder Division von der vierten Divisions Viertelfinalrunde qualifiziert sich und spielt die Halbfinalrunde.

- die Platzierungen der Teams am Ende einer Spielrunde werden durch die Gesamtpunktzahl der erspielten Punkt eines jeden Teams in einer solchen Runde festgelegt.

6.05 Nach den Viertelfinalen spielt das erst platzierte Team gegen das viert platzierte Team, während das zweit platzierte Team gegen das dritt platzierte Team in einem Halbfinale spielt. Im Finale spielt dann der Gewinner des ersten und vierten gegen den Gewinner des zweiten und dritten um den ersten und zweiten Platz während die Verlierer Teams um den dritten und vierten Platz kämpfen.

6.06 Die Positionen der Teams am Ende einer Runde werden an hand der Gesamtpunktzahl die sich die Teams in jeder Runde erspielt haben festgelegt, mit inbegriffen sind die Unentschieden Bestimmungen.

7. Marshalls

7.01 Jedes Feld sollte mindestens 8 Feldmarshalls und einem Head Marshall haben. Alle Feldmarshalls und Head Marshalls stehen unter direkter Kontrolle des Marshall Managers.

7.02 Die Marshalls tragen schwarz-weiß vertikal gestreifte Jerseys, die sie somit von den Spielern unterschieden.

7.03 Nur mit der Erlaubnis des Head Marshalls dürfen die Marshalls Ausrufe auf dem Feld tätigen.

7.04 Alle Marshalls sollten mit den Regeln und Vorschriften vertraut sein und ihr Bestes geben um ihren Pflichten als Marshalls gerecht zu werden. Alle Schiedsrichter sollten ihren Pflichten nachkommen und ihre Entscheidungen völlig unbefangen treffen. Fällt ein Marshall auf, der sich in seiner Aktivität als Marshall nicht unbefangen verhält, sei es nun für oder gegen ein Team, wird von Marshallpersonal für den Rest des Turniers abgesetzt. Jeder Zwischenfall dieser Art wird dem Millennium Series Marshall Manager gemeldet.

7.05 Marshalls versorgen die Teams während eines Spiels nicht mit Informationen, sondern bringen ihnen nur mit Respekt Sicherheitsangelegenheiten, Warnungen, Neutralität und Eliminierungen bei.

7.06 Marshalls dürfen die Standorte oder die Aktionen der Spieler während eines Spieles nicht absichtlich durch eine Geste oder durch eine Tatenlosigkeit enthüllen oder verbergen. Marshalls dürfen den Verlauf eines Spiels nicht verhindern.

7.07 Jedes Team das sich weigert die Pflichten eines Marshalls zu erfüllen so wie in diesem Abschnitt angegeben wird bestraft. Der Millennium Series Marshall Manager wird diese Maßnahmen auferlegen. Er ist ermächtigt, die Marshall Serienpunkte auf 0 zu reduzieren.

7.08 Jede Ausrufe und Beurteilungen auf dem Feld sind Grund für eine Nachprüfung vom Head Marshall auf diesem Feld. Jede Ausrufe und Beurteilungen die vom Head Marshall genehmigt oder selbst gemacht werden sind endgültig und kein Thema für weitere Nachprüfung und werden nicht verändert, außer von ihm selbst. In der Millennium Series befindet sich kein ultimativer Wettkampf Marshall.

8. Handzeichen der Schiedsrichter

8.01 Ausgeschieden – Der Marshall legt eine Hand auf den Kopf und zeigt auf den Spieler der ausscheiden muss. Der Marshall wird dann das Armband des Spielers zerreißen insofern er eines getragen hat. Der Marshall darf keinen Spieler den er zuvor durch Handzeichen eliminiert hat wieder ins Spiel setzen.

8.02 Sicher / sauber – Der Marshall lässt eine Hand oder ein Tuch in kreisender Bewegung in der Luft schwingen und signalisiert somit, dass ein Spieler sauber ist von jeglichen ordnungsgemäß gültigen Treffern und dass er nicht ausgeschieden ist.

8.03 Neutral – Ein Spieler gilt als neutral, wenn ein Marshall ihn berührt, „neutral“ schreit, eine Hand über den Kopf hebt und mit der anderen dem gegnerischen Team eine „Stop“ Geste zeigt. Der Schiedsrichter überprüft den Spieler und führt einen Sicherheits- oder einen Ausgeschiedenausruf durch. Neutralausrufe werden nur in extremen Fällen getätigt wo es schwierig ist einen Spieler auf Treffer zu untersuchen.

8.04 „One-for-one, two-for-one“ oder „three-for-one“ Strafsignal – Ein Marshall wird als erstes das Ausscheiden eines Spielers signalisieren (siehe 8.01) der den Verstoß verschuldet hat. Dann wird er dem oder der zusätzlichen Spieler die Strafe signalisieren indem er mit doppelter Faust eine hoch und runter Bewegung mit beiden Armen gegenüber seinem / ihren Körper macht, und das Strafzeichen für jeden zusätzlichen Spieler der als ausgeschieden gilt durch diesen Verstoß wiederholen. Der Marshall wird die Strafe auch verbal verkünden.

II. Ausrüstung

9. Kleidung

9.01 Jeder Spieler darf nur zwei Lagen Kleidung tragen, außer eine Temperatur von unter 10°C ist öffentlich verkündet worden. In diesem Fall sind drei Lagen erlaubt. Diese Kleidung besteht aus einem Paar Unterhosen (oder, zusätzlich einem Paar lange Unterhosen bei niedriger Temperatur) und einem kurzarm (oder zwei bei niedriger Temperatur) oder langarm T-Shirt. Die Spieler müssen lange Hosen tragen, keine Shorts, und langarm Rollkragenpullis als äußere Kleidungsschicht.

9.02 Die Kleidung der Spieler darf nicht orange sein oder die Farbe Orange beinhalten. Weiße Kleidung muss angemessen sauber sein. Ist dies nicht der Fall und die Kleidung ist zu befleckt, kann der Marshall den Spieler bitten den Teil seiner Kleidung zu wechseln.

9.03 Die Kleidung der Spieler, inklusive Hosen und Pullover dürfen nicht zerrissen oder zerfetzt sein, des Weiteren müssen sie eng am Körper anliegen und dürfen nicht zu weit sein. Die Spieler dürfen keine Hosen oder Pullover tragen die aus einem hoch absorbierenden Material, wie Fell oder Fleece, oder auch nicht aus sehr glattem Material wie Nylon oder Gummi bestehen.

9.04 Gestepte Kleidung sind zwei Lagen Kleidung die übereinander genäht sind. Solche Kleidung gilt als doppelte Lage in den Bereichen wo sie zusammen gesteppt sind.

9.05 Spieler dürfen weder Stollen- noch Spikeschuhe tragen.

9.06 Rollkragenpullis und Oberteile müssen komplett in des Spielers Hose oder Hosenträgergurts gesteckt sein.

9.07 Spieler dürfen ein Paar gepolsterte (Pads zum Schutz der Hände) Handschuhe tragen.

9.08 Spieler sollten eine Kopfbedeckung tragen die sich aber nicht über 2cm unterhalb der Schultern ausdehnen darf.

9.09 Schweißbänder sind nur als Kopfschweißbänder erlaubt, und nur wenn sie nicht breiter als 5cm und nicht dicker als 1cm sind.

9.10 Trägt ein Spieler während des Spiels unerlaubte Kleidung, scheidet er sofort aus.

9.11 Klebebilder sind auf der Kleidung nicht erlaubt.

10. Schutzmontur

10.01 Die Sicherheitsbrillen die von den Spielern benutzt werden und von allen anderen in den Bereichen wo ihre Anwendung Vorschrift ist, müssen speziell für Paintball Verwendungszwecke hergestellt, in gutem Zustand und unbeschädigt sein. Diese Sicherheitsbrillen müssen den ASTM Standards entsprechen und diese nicht überschreiten. Sicherheitsbrillenhersteller müssen individuelle Labortestresultate mindestens 10 Tage vor dem Start eines Turniers einreichen um zu beweisen, dass ihre Sicherheitsbrillen-Systeme genau den Standards von ASTM entsprechen und diese nicht

überschreiten, insofern sie wollen, dass ihre Ware während des Turniers benutzt wird. Die Schutzbrillen müssen jeder Zeit in den Bereichen wo Markierer abgefeuert werden dürfen getragen werden:

- Spielfeld
- Chronystand
- Schießbereiche

Aus der Nichteinhaltung der Regeln in diesen Bereichen erfolgt eine offizielle Warnung an den Kapitän des Teams des Spielers beim ersten Verstoß. Beim zweiten Verstoß, wird der Spieler vom Turnier ausgeschlossen.

10.02 Spieler, Offizielle Mitarbeiter und alle auf dem Spielfeld müssen eine Sicherheitsbrille und einen Gesichtsschutz tragen, so wie sie ihn von Seiten der Hersteller in ihrer originalen Form erhalten. Die Original Form des Gesichts- und Ohrenschatzes darf in keiner Weise verändert werden, zu keinem Zeitpunkt und an keinem Ort an dem das Tragen von solchen Pflicht st.

10.03 Die Spieler müssen jeweils Unterarm- und Ellbogenschoner / -schutz tragen, insofern die Polsterung nicht verändert worden ist und so wie sie ihn von Seiten der Hersteller in ihrer originalen Form erhalten. Solche Schoner werden unter oder auf der Kleidung getragen.

10.04 Die Spieler müssen jeweils Schienbein- und Knieschoner tragen, insofern die Polsterung nicht verändert worden ist und so wie sie ihn von Seiten der Hersteller in ihrer originalen Form erhalten. Solche Schoner werden unter oder auf der Kleidung getragen.

10.05 Die Spieler müssen eng anliegende Hosen tragen, insofern die Polsterung nicht verändert worden ist und so wie sie ihn von Seiten der Hersteller in ihrer originalen Form erhalten.

10.06 Männliche Spieler müssen einen Hodenschutz und Frauen einen Brustschutz tragen, die speziell vom Hersteller für die Verwendung im Paintball angefertigt werden, da die Farbmunition mit voller Kraft auf den Körper aufprallt.

10.07 Die Spieler sind gebeten einen Nackenschutz bestehend aus einem engen Neopren rund um den Hals zu tragen dessen Dicke 2cm nicht überschreiten darf. Schale, Tücher oder sonstige ähnliche Kleidung ist verboten.

10.08 Die Spieler sind gebeten einen Kopfschutz von maximal 1cm Dicke zu tragen um den kranial Bereich zu schützen.

10.09 Klebebilder auf den Schutzbrillen sind nicht erlaubt.

11. Markierer

11.01 Die Spieler dürfen einen einfachen .68 Kaliber Farbmunitions-Markierer benutzen, der aus einem einfachen Lauf und einem Abzugsystem besteht. Zweifachabzüge sind verboten. Die Markierer sind auf 15 Kugeln pro Sekunde limitiert und so definiert dass nicht zwei aufeinander folgende Schüsse zeitlich kürzer sind als 65ms. Der Abzug kann auf 100ms gespeichert sein nach dem Abzug des Auslösers muss aber wieder beim

nächsten Abzug gelöscht werden (dies ist um den Waffen zu erlauben, mit 15bps in Halb-Automatik Modus zu schießen). Aufrichtende Schüsse sind nur erlaubt wenn 7.5bps erreicht sind und dann muss der Markierer aufsteigen auf 15bps aber nur wenn die 7.5bps kontinuierlich gehalten werden. Sobald der Abzug ausgelöst worden ist, darf danach nur ein einziger zusätzlicher Schuss abgeladen werden.

11.02 Die Definition des Auslösers ist der bewegliche Hebel oder die Schaltfläche (Knopf) der oder die mit dem Finger in Kontakt kommt. Die Kontakte der Schalter sind nicht die Auslöser. Der Durchlauf des Auslösers verlangt eine Kraftausübung des Fingers auf dem Auslöser und ein Entlasten der Kraft des Fingers auf dem Auslöser für jeden Durchlauf des Auslösers.

11.03 Markierer mit elektronischem Abschuss System muss im Turnier Modus gesichert sein (siehe Regel 11.01). Der Spieler darf nicht in der Lage sein die Verweilzeit anzupassen, zu entprellen oder Schieß-Modus während er sich auf dem Feld befindet. Ein Farbmunitions-Markierer der in der Lage ist abzuschiesen in einem anderen als im legalen Turnier Modus, sollte unfähig gemacht werden in einem solchen Modus zu schießen in der Art und Weise die das Benutzen von externen Werkzeugen oder substantielle Demontage des Markierers verlangt.

11.04 Alle Markierer mit jeglichen Formen von externen Geschwindigkeitseinstellvorrichtungen müssen so verändert werden, dass die Geschwindigkeitseinstellvorrichtungen nicht prompt erreichbar sind während des Spiels. Alle Regler erfordern Turnierhauben die nicht ohne Werkzeug angepasst werden können.

11.05 Läufe dürfen mit einer Öffnung, mit Schlitz und / oder mit einem Drall ausgestattet sein, dürfen aber keinen zusätzlichen Schalldämpfer beigefügt oder integral in der Konstruktion des Markierers eingebaut haben. Nur ein Markiererlauf pro Spieler ist auf dem Spielfeld erlaubt.

11.06 Die Spieler dürfen keinerlei Kleidung, Neopren oder andere Materialien zum Abdecken des Farbkugelbehälters (Loader) oder des Markierers benutzen. Aus Sicherheitsgründen sind nur Neopren Hochdruck Flaschenbedeckungen erlaubt.

11.07 Laufkondome müssen zu jeder Zeit sauber an allen Markierern mit Luftsystem auf dem Turnierplatz dran sein, egal wo in der nahen Umgebung des Turnierplatzes inklusive aber nicht limitiert auf Parkplätze, Parkhäuser und Hotels die in Verbindung mit dem Turnier benutzt werden. Das Abnehmen des Laufkondoms oder einen Teil davon, oder das Einsetzen einer Squeegees, eines Stöpsels oder eines Tuches ist nicht ausreichend um dieser Vorschrift gerecht zu werden. Die einzigen Ausnahmen dafür sind :

- während der Chronographierungskontrolle
- während des Testschießens in Bereichen die dafür ausgesucht wurden
- nachdem der Marshall den Spielern befohlen hat die Laufkondome früher abzunehmen um das Spiel zu beginnen
- während des Putzens der Markierer

Bei Nichteinhaltung des Einsetzens der Laufkondome, erfolgt eine offizielle Warnung an den Kapitän des Teams des Spielers beim ersten Verstoß, beim zweiten Verstoß wird der Spieler vom Turnier ausgeschlossen. Während eines Spiels muss der Spieler die

Laufkondome bei sich tragen und in der Lage sein diesen zu jeder Zeit einzusetzen, wenn es verlangt wird.

11.08 Jede Person die eine Waffe / einen Markierer öffentlich bei sich trägt (ohne die Waffe oder den Markierer in eine dafür vorgesehener Tasche oder sonstiges verstaut zu haben) in einer Geschäftsumgebung oder irgendwo sonst in der Öffentlichkeit, wird für das ganze Event vom Turnierplatz ausgewiesen. Wenn diese Person für ein Team aufgelistet ist, wird die selbige für das Event suspendiert und das Team mit einem Bußgeld belegt. Jeder offizielle Mitarbeiter, das Sicherheitspersonal, die Marshalls und jedes andere Personal ermächtigt von der Millennium Series ist fähig und haftbar diese Regel durchzuführen.

11.09 Jeder Spieler der während des Spiels dabei erwischt wird, dass sein Markierer nicht der Norm des Abschnitts 11.0 entspricht wird vom übrig bleibendem Turnier ausgeschlossen und sein Team wird das Spiel, indem der nicht erlaubte Markierer benutzt worden ist, aufgrund des Regelbruches verlieren, außer der Spieler ist frei von falscher Absicht. Der einzige Weg dies zu beweisen ist das sofortige Aufgeben nachdem der Fehler bemerkt worden ist und dies noch bevor der Marshall es bemerkt. Wenn der Fehler vor dem Beginn des Spiels entdeckt worden ist, aber nach der Vor-Spiel Chronographierungskontrolle, ist das Spiel verloren aber der Spieler wird nicht suspendiert, da der Spieler keine Chance hatte den Fehler zu entdecken und zu beheben. Das Spiel ist dennoch verloren weil es eine Sicherheitsvorkehrung ist.

11.10 Klebebilder auf dem Markierer sind limitiert auf eine Größe von 5x10cm auf jeder Seite des Markierer. Die Klebebilder dürfen die Farbe Orange nicht beinhalten.

12. Andere Ausrüstung

12.01 Kugelbehälter (Loader) dürfen nicht durchsichtig und müssen nur einfarbig sein. Rauchfarbige Kugelbehälter (grau, schwarz) sind erlaubt. Klebebilder auf den Kugelbehältern oder auf anderen füllbaren Geräten sind nicht erlaubt außer für 5x10cm Klebebilder auf jeder Seite des Kugelbehälters oder der anderen füllbaren Geräte. Die Klebebilder dürfen die Farbe Orange nicht beinhalten. Transparente Deckel auf den Kugelbehältern sind erlaubt.

12.02 Die Spieler dürfen so viele Taschen, Tuben, oder Behälter bei sich tragen wie sie wollen, aber zusätzliche Kugel- oder Treibstoffbehälter sind verboten.

12.03 Zwei nicht markierte Spieler dürfen die Ausrüstung tauschen.

12.04 Jacken und Taschen dürfen nicht gepolstert sein.

13. Verbotene Ausrüstung

13.01 Verbotene Ausrüstung beinhaltet orangefarbige Ausrüstung (Kleidung, Kugelbehälter, Markierer, usw) sowie Abhörgeräte, Funk oder jede Form von elektronischen Überwachungs- und Kommunikationseinrichtungen die zu einem Notfall führen, Rauchproduzierende Geräte, Farbmunitionen (Paintballs) mit roter oder pink Füllung, Farbmunitionen die giftig, nicht biologisch abbaubar oder unauslöschlich sind, oder Farbmunitionen deren Schale oder Füllung oder beides anders oder größer sind in

egal welcher Weise. Teams die verbotene Farbmunitionen benutzen oder bei sich tragen sei es in ihren Kugelbehältern oder in einer offenen Verpackung müssen eine Strafe in Höhe von 500€ an die Millennium Series bezahlen. Das Team wird ebenfalls vom Turnier ausgeschlossen und alle erzielten Punkte der Spielrunde werden ihnen abgezogen. Die Farbmunition wird in Abstimmung mit den Testkriterien der Millennium Series Internet Seite getestet.

13.02 Alles was nicht spezifisch in den Sektionen 9 bis 14 inklusive als erlaubt beschrieben ist, gilt automatisch als verboten.

14. Paintballs

14.01 Farbmunitionen (Paintballs) müssen bei Millennium Series registrierten Paintball Sponsoren eingekauft werden. Alle Farbmunitionen die bei einem Event benutzt werden müssen ein Material Sicherheits Daten Blatt besitzen. Farbmunitionen die bei Events der Liga benutzt werden müssen mit ASTM Standards übereinstimmen und mit den Kriterien der Liga in Kontakt treten.

14.02 Farbmunitionen (Paintballs) mit roter und / oder pink Füllung sind verboten.

III. Das Spiel

15. Spielbeginn

15.01 Die Auswahl der Flaggenpositionen für alle Spielrunden wird durch Münzwerfen vor dem Spielbeginn festgelegt. Während den besten der drei Serien wird nur das erste Spiel durch Münzwerfen entschieden. Die Seiten werden für die nächsten Spiele gewechselt.

15.02 Die Spieler beginnen das Spiel innerhalb der Grenzen des Spielfeldes mit der Berührung der vorderen Flaggenposition mit dem Lauf ihres Markierers. Jeder Spieler, dessen Markierer den vorderen Teil der Flaggenposition zu Spielbeginn nicht berührt, scheidet wegen Fehlstart aus.

15.03 Zu Spielbeginn, muss jeder Spieler die ganze Ausrüstung die während des Spielverlaufes benötigt wird bei sich tragen.

15.04 Die Startprozedur wird wie folgt beschrieben: Der Marshall, der das Spiel beginnt, versichert sich, dass beide Teams startbereit sind. Dann verkündet er: „Barrel socks off!“ wobei die Spieler den Schutz vom Lauf des Markierer nehmen, den sie bei sich tragen müssen. Die Ankündigung des Spielbeginns erfolgt mit folgendem Satz (wobei der Marshall aufpassen muss, dass jedes Team ihn hören kann): „Get ready fort he 10 second warning! Three, two, one, TEN SECONDS!“ Exakt 10 Sekunden danach, beginnt das Spiel indem der Schiedsrichter „GAME ON“ schreit, und zwar so, dass jedes Team es hören kann.

16. Spielunterbrechungen

16.01 Das Spiel wird nur im Notfall unterbrochen, bei gefährlichen Wetterkonditionen, anderen „Göttlichen Einflüssen“ oder einer körperlichen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld.

16.02 Bei einem durch den Marshall oder durch einen Verständigungsfehler verursachten Fehlstart, beendet der Ultimate Marshall das Spiel und beginnt es erneut, so als ob es nie zuvor angefangen hätte.

16.03 Alle Feldmarshalls notieren sich die Positionen der Spieler zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung. Während der Unterbrechung, versichern sich die Feldmarshalls, dass die Spieler an genau diesen Stellen verweilen. Sind die Ursachen, die eine Spielunterbrechung hervorgerufen haben behoben oder verbessert, werden alle nicht markierten Spieler und die Flaggen von den Feldmarshalls in korrekte Positionen gestellt und der Ultimate Marshall kann laut der im Punkt 15. genannten Prozedur das Spiel erneut beginnen.

16.04 Spielunterbrechungen werden mit dem Wort „Freeze“ von den Schiedsrichtern ausgerufen. Jeder Spieler verweilt in der Position in der er zum Zeitpunkt des „Freeze“ Ausrufes gewesen ist.

16.05 Die offizielle Spielzeit wird vom Ultimate Marshall oder von einem Feldmarshall, der zu diesem Zwecke ausgesucht wurde, mit einem Countdown Zeitmesser verfolgt. Im Falle einer Spielunterbrechung durch einen Notfall oder durch andere Ursachen, wird der Countdown Zeitmesser vom Ultimate Marshall respektiv vom Feldmarshall gestoppt. Wenn das Spiel erneut beginnt, ist die Spielbeginn Prozedur anzuwenden. Die Zeit beginnt erneut abzulaufen.

17. Spielende

17.01 Nach den normalen Begebenheiten eines Spielendes, betrachtet man das Spiel offiziell als vorbei, wenn der Hauptmarshall „Game over“ ansagt. Allerdings, können Spieler und Equipment auch nach der „Game Over“ Ansage kontrolliert werden, bis sie das Spielfeld verlassen haben.

17.02 Folgende Situationen sieht man als Spielende:

Erfolgreicher Fahnenhang

Eliminierung aller Spieler auf dem Spielfeld

Spielzeit von sieben Minuten sind um

17.03 Der Hauptmarshalls wird das Spiel offiziell an alle Marshalls spezifisch „Game Over“ deklarieren, wenn die Zeit abgelaufen ist oder der Marshall den Fahnenträger für sauber erklärt und der einen gültigen Fahnenhang hat.

18. Ablauf des Checkouts

18.01 Die eliminierten Spieler müssen in dem vorgesehenen Bereich (dead box) warten, bis der Base Marshall die Freilassung angibt, gleich nachdem das „Game Over“ verkündet wurde.

18.02 Nach dem Spiel müssen alle nicht markierten Spieler wegen der Kontrolle zum nächsten Marshall. Es ist den Spielern erlaubt ihr Loader aus zuschalten, aber nicht deren Markierer. In dieser Zeit, wird der Spieler von den Marshalls kontrolliert. Wenn irgend ein Treffer gefunden wird, notiert sich der Hauptmarshall es und korrekte Penalties werden vergeben. Spieler die nicht zu den lebenden Spielern gehören, werden als eliminiert gezählt.

18.03 Ohne Erlaubnis eines Marshalls, dürfen die Spieler das Feld nicht wieder betreten.

19. Markiererinspektion vor dem Spiel

19.01 Vor jedem Spiel werden die Markierer getestet. Jeder Markierer eines Spielers wird einzeln chronographiert und kontrolliert, gemäss der Einhaltung der Markiererregeln. Jedes Team soll zehn Minuten vor dem vorgesehenen Spiel anwesend sein, um die Markierer am Chronystand zu testen.

19.02 Ein Radarchronograph wird benutzt als offizieller Spielchronograph. Mehrere Chronographen sind für ein Spielfeld vorgesehen, so dass wenn ein Chronograph nicht funktioniert, ein anderer an Stelle eingestezt werden kann.

19.03 Der Marshall am Chronystand untersucht am Markierer folgendes:

1. Die Präsenz von Fremdkörper im Lauf, am Feed oder Hopper.
2. Ob irgendein Apparat, Stück oder Werkzeug mit dem ein Spieler die Geschwindigkeit oder Schussmodi auf dem Spielfeld ändern oder verstellen könnte.

19.04 Nachdem die oben genannten Inspektionen an einem Markierer durchgeführt wurden, kann dieser Markierer noch wegen Bounce, Durchgänger, Geschwindigkeit, Schnelligkeit und illegaler Feuermodi kontrolliert werden.

19.05 Prozedur der Markiererkontrolle:

- Mechanischer Bounce Test - Die Markierer werden wegen mechanischem Bounce getestet. Der Markierer wird am Ende des Bodys festgehalten, dann gibt man ein paar Schläge auf den Tank. Dabei bleibt der Trigger unberührt. Der Markierer hat einen mechanischen Bounce, wenn bei diesem Test ein Schuss gelöst wird.

- „Runaway Guns“ Test – Bei jedem Markierer wird nach dem „Runaway“ trigger kontrolliert. Der Marshall schießt schnell und hört plötzlich auf. Markierer die bei diesem Test, bei der letzten Triggeraktivierung nach 100 ms noch einen zusätzlichen Schuss auslösen, gelten als „Runaway Guns“ und sind auf dem Feld nicht erlaubt.

- Chronytest – Alle Markier werden chronographiert, bevor man das Feld betritt. Die maximale Geschwindigkeit am Kanonenrohr darf 300 fps nicht überschreiten. Die Markierer müssen für diesen Test über einen Radarchronographen gefeuert werden

19.06 Spielern, die diese Inspektionen nicht passieren, werden informiert und haben in einer vorgegebenen Zeit, Gelegenheit zur Abhilfe.

19.07 Spieler, die außerstande sind ihren Markierer in einem gewissen Zeitraum, gemäß den Vorschriften an einem planmäßigen Spiel einzusetzen, können auswählen das Spielfeld ohne Markierer zu betreten und das Spiel mit zu spielen.

19.08 Spieler, die den Chronographen passiert haben, warten in einem kontrolliertem Bereich neben dem chronystand. Dieser Bereich ist unter der Aufsicht eines Marshalls oder einem anderem offiziellen Mitwirkendem. Die Spieler, die den Chronystand passiert haben dürfen diesen Bereich nicht verlassen, außer um das Feld mit einem Marshall zu betreten. Spieler in diesem Bereich oder auf dem Feld dürfen weder Werkzeug, noch Markierer tragen ohne Zustimmung von einem Marshall.

19.09 Alle Markierer werden nach ermessen des Headmarshalls, noch rigoroser inspiziert, wegen Einhaltung der Regeln der Markierer.

20. Chronographieren auf dem Spielfeld

Chronographieren auf dem Feld kann zu jederzeit, auf jedem Feld nach eigenem Ermessen des Marshalls durchgeführt werden, um festzustellen ob der Markier über der Geschwindigkeits- und Schnelligkeitsgrenze (Rate of fire) liegt. Die Marshalls werden das Chronographieren auf dem Feld in einer Art und Weise ausüben, ohne das Spiel zu behindern.

Spieler, bei denen die Geschwindigkeit ihres Markierers auf dem Spielfeld 300 fps nicht überschreiten oder weniger anzeigen oder die Schnelligkeit des Balls nicht unter 65ms liegt, dürfen ohne Eliminierung weiterspielen.

Spieler, bei denen die Geschwindigkeit ihres Markierers auf dem Spielfeld 300 fps überschreiten, aber weniger oder 310 fps anzeigen werden eliminiert.

Spieler, bei denen die Geschwindigkeit ihres Markierers 325 fps überschreiten, werden eliminiert und mit einem Two-for-One bestraft.

Spieler, bei denen die Schnelligkeit ihres Markierers unter 65ms pro Ball liegt, werden eliminiert und bei dem nächsten Turnier suspendiert.

Bei jedem Vorgang einer Chronographierung auf dem Feld, wo ein Penalty vorliegt, zeigt der Marshall dem Spieler das Resultat der Chronographierung.

Spieler, die während dem Spiel dabei observiert wurden an ihrem Markierer gearbeitet zu haben, außer die Paint aus dem Kanonenrohr, dem Loader oder Feed entfernen, werden sofort eliminiert. Operative Tasten dürfen nur bei erlaubter Übereinstimmung vom Marshall benutzt werden.

21. Fahnen

21.01 Die Fahnen sollten minimum 30cm breit und 60cm lang sein. Jedes Feld sollte 2 Sets von je 2 Fahnen in kontrastreichen Farben besitzen.

22. Fahnenträger

22.01 Wenn eine Fahne erstmals auf ihre Flaggenstation vor dem Spielbeginn aufgehängt wurde, darf die von ihrem Team nicht mehr angefasst werden. Ein Spieler der seine eigene Flagge berührt um seinen Gegner daran zu hindern sie herunter zu reißen scheidet aus.

22.02 Spieler die, die Fahne tragen, müssen diese offen in ihren Händen tragen. Sie dürfen sie nicht einstecken oder irgendwie verstecken. Der Fahnenträger der dieser Vorschrift keine Folge leistet, scheidet aus.

22.03 Ein nicht markierter Spieler darf die Fahne an einen anderen nicht markierten Spieler weiter geben.

22.04 Wenn ein Spieler ausscheidet während er eine Fahne trägt, wird die Fahne von einem Marshall beschlagnahmt und eine Ersatzfahne wird auf die originale Basisposition aufgehängt.

23. Hängen der Fahne

23.01 Wenn ein Spieler die Fahne an die Fahnenstation des anderen Teams hängt, ruft der Fahnenmarshall sofort „Time“ und die Zeit wird gestoppt. In der Zeit in der die Fahne aufgehängt wird (ob dies dem Spieler nun gelingt oder nicht) wird das Spiel automatisch „Freezed“ also angehalten und keinem Spieler ist es erlaubt seine Position zu verlassen. Der Fahnenträger wird einem Paint Check unterzogen und für Geschwindigkeitsverstoß chronographiert.

23.02 Wird festgestellt, dass der Spieler der die Fahne platziert hat bereits markiert ist oder das Geschwindigkeitslimit von 300fps übertreten hat, werden Strafen auferlegt und der Fahnenmarshall wird seinem Kollegen über Funk mitteilen, die Fahne wieder neu aufzuhängen. Die ausgewechselte Fahne wird auf der Flaggenstation aufgehängt. Der Head Marshall informiert die Spieler über die Restzeit und beginnt das Spiel mit einem „Ten Seconds Warning“ gefolgt vom „Game On“ Signal so wie es im Punkt 15. Spielbeginn beschrieben ist.

23.03 Wenn der Spieler, der die Fahne auf gegnerischen Fahnenstation gehängt, sauber ist, wird das Aufhängen der Fahne anerkannt.

24. Farbkontrolle (Paint Checks)

24.01 Eine Farbkontrolle oder einen so genannten Paint Check wird von einem Marshall durchgeführt um festzustellen ob eine Farbkugel (Paintball) geplatzt ist und somit einen Spieler ordnungsgemäß markiert hat.

24.02 Ein Paint Check wird durchgeführt wenn ein Spieler unter Beschuss gerät, wenn ein Spieler unter Beschuss gerät in einem Bereich, wo sich auch andere Spieler aufhalten und der Marshall den Spieler nicht direkt sehen kann, wenn die Körperstelle wo der Paintball eventuell aufgeplatzt sein könnte, für den Marshall nicht sofort sichtbar ist, oder wenn ein Marshall von einem anderen Marshall dazu aufgefordert wird.

24.03 Ein Paint Check kann, muss aber nicht, durchgeführt werden wenn ein Marshall von einem Spieler dazu aufgefordert wird.

25. Neutralität

25.01 Marshalls werden versuchen Paint Checks durchzuführen ohne einen Spieler für neutral zu erklären. Wenn die Marshalls jedoch von ihrer Verfügungsfreiheit Gebrauch machen und keine andere Möglichkeit besteht um einen fairen Entschluss zu fassen ob der Spieler nun markiert wurde und somit ausscheidet oder nicht, sind sie dazu befugt den Spieler für neutral zu erklären.

25.02 Ein Spieler gilt als neutral wenn ein Marshall vor dem Spieler oder in seiner Nähe steht und den Ruf „neutral“ macht und seine Hand oder ein Tuch über den Kopf hebt und dem gegnerischen Team ein „Stopp“ Zeichen zeigt. Der Marshall beginnt dann so schnell wie möglich mit seiner Kontrolle (Check) und tätigt einen „clean-“ (sauber) oder einen Ausscheidungsaustruf.

25.03 Ein Spieler der als neutral erklärt wurde darf nicht mehr markiert werden und kann somit nicht mehr ausscheiden oder in einen anderen Bereich von 15 Metern gerückt werden, weder von den gegnerischen Team Mitgliedern noch von seinem eigenen.

25.04 Ein Marshall darf die Ausrüstung eines neutralen Spieler bewegen und / oder diesen Spieler auffordern zusätzliche Bereiche für seine Kontrolle zu enthüllen. Wenn der Marshall den Spieler anweist sich zu erheben um die Kontrolle leichter durchführen zu können, weist der Marshall ihn darauf hin sich mit dem Rücken gegen die Spielrichtung hinzustellen, ohne dass dieser neutrale Spieler die Position seiner Gegner sehen kann.

25.05 Kein Flaggenträger wird gestoppt und als neutral erklärt in der Absicht einen Paint Check durchzuführen.

25.06 Spieler die nicht als neutral erklärt worden sind dürfen während des Paint Checks markiert werden und scheiden aus.

26. Treffer

Ein Spieler gilt als markiert und scheidet aus wenn ein Paintball (eine Farbkugel) von einem Markieren eines nicht markierten Spielers diesen Spieler, dessen Kleidung oder etwas was er bei sich trägt trifft und dieser Paintball aufplatzt und eine Markierung (Fleck) in egal welcher Größe hinterlässt.

- Wenn der Paintball den Spieler, dessen Kleidung oder etwas was er bei sich trägt trifft aber nicht aufplatzt und somit keine Markierung hinterlässt gilt dieser Spieler nicht als markiert und scheidet nicht aus.
- Wenn ein Spieler von einem markierten also ausgeschiedenen Mitglied des gegnerischen Teams getroffen und markiert wird, scheidet dieser Spieler nicht aus.
- Wenn ein Paintball zu erst einen anderen Gegenstand trifft und auf diesem Gegenstand aufplatzt bevor er einen Spieler, dessen Kleidung oder etwas was er bei sich trägt markiert, scheidet dieser Spieler nicht aus und gilt als nicht markiert.

Wenn der Marshall die Herkunft einer solchen Markierung nicht gesehen hat während der Spieler jedoch Farbe auf sich hat die einem Treffer (einer Markierung) gleich kommt, wird dieser Spieler als ausgeschieden betrachtet. Allgemein, in einem solchen Fall, wenn die Farbmarkierung solide ist, scheint sie ein direkter Treffer zu sein – anders als eine Beschmutzung, einen Spritzer, einen Sprühfleck, Farbfleck von sie auf einen Paintball knien oder sich auf einen Paintball setzen – und ist mindestens so groß wie eine 2€ Münze (ungefähr 2,5cm Durchmesser)

Wenn in einem Event zwei gegnerische Spieler gleichzeitig getroffen und markiert, oder wenn der Marshall nicht entscheiden kann welcher Spieler zuerst getroffen und markiert wurde, scheiden beide Spieler aus.

Marshalls tun ihr Möglichstes um Beschmutzungen, Spritzer, Sprühflecken oder Farbflecke die von sich auf einen Paintball knien oder setzen herkommen abzuwischen während der Spieler kontrolliert wird. Wenn ein Spieler mit solchen Farbflecken weiterspielt tut dies mit dem Risiko auszuscheiden, weil er Farbflecke trägt, die einen gültigen Treffer darstellen.

27. Spieler und Treffer

27.01 Spieler sind verantwortlich dafür alle Treffer zu bemerken.

27.02 Ein Spieler der getroffen wurde muss sofort aufhören zu spielen und seine Markierung signalisieren. Unterlassung konstituiert unerlaubtes weiterspielen (playing on).

27.03 Wurde ein Spieler getroffen und kann an verschiedenen Stellen wie am Visier, am Hals oder auf dem Rücken, nicht selbst kontrollieren ob er markiert ist oder nicht muss er sofort aufhören zu spielen und einen Marshall um sich einem Paint Check zu unterziehen. Unterlassung konstituiert unerlaubtes weiterspielen.

27.04 Spieler die in Bewegung sind und auf die geschossen wird, dürfen sich weiter zu dem am nahe gelegenen Schutz bewegen, wann immer ein solcher Schutz zwischen ihnen und dem nächsten Gegner besteht, ausgeschlossen ist ein Schutz der schon von einem gegnerischen Spieler genutzt wird. Anderenfalls müssen sie sich von der Gegenseite abwenden und stehen bleiben. Beim Ankommen an einem solchen Schutz muss der Spieler sich selbst nach Markierungen absuchen. Schiessen, kommunizieren, die Unterlassung sich sofort nach einem Treffer abzusuchen und die Unterlassung sofort die Markierung zu signalisieren bei einer gewissen Markierung konstituiert unerlaubtes weiterspielen.

27.05 Spieler die an Stellen getroffen werden die sie selbst kontrollieren können müssen nicht nach einem Marshall rufen um sich einem Paint Check zu unterziehen.

28. Ausscheiden

28.01 Spieler scheiden aus wenn sie Paintballs vom Boden aufheben in der Absicht sie wieder abzuschießen.

28.02 Spieler scheiden aus wenn ein Teil ihres Körpers, ihrer Kleidung oder irgendetwas das sie bei sich tragen den Boden außerhalb der Spielfeldgrenze berührt. Spieler scheiden aus, wenn sie ein Band oder eine Einzäunung die als Grenze dienen abdrängen. Die Grenzmarkierungen werden als innere Abgrenzungen angesehen.

28.03 Spieler scheiden aus wenn sie ihre Schutzbrille verlieren.

28.04 Spieler die mit Werkzeugen oder anderer verbotener Ausrüstung auf dem Feld erwischt werden oder solche die ihre Markierer im Verstoß gegen die Bestimmungen in Punkt 11 bearbeiten scheiden sofort aus.

28.05 Spieler die sich von einigen Stücken ihrer Ausrüstung oder Kleidung die sie mit auf das Spielfeld gebracht haben mehr als 2 Meter trennen, außer von Squeegees oder Behältern die zum Verstauen der Paintballs dienen scheiden sofort aus.

28.06 Spieler die sich unsportlich verhalten scheiden aus. Unsportliches Benehmen beinhaltet, aber beschränkt sich nicht nur auf:

- Die Unterlassung dem Ausruf des Marshalls Folge zu leisten
- Absichtliche Umgehung eines Marshalls in der Art die einen Marshall davor bewahrt eine Chronograpierungskontrolle des Markierers auf dem Feld durchzuführen oder einen Ausruf zu tätigen
- Auf Marshalls schießen
- Auf einen klar und deutlich markierten Spieler schießen, mit der Absicht ihn zu verletzen oder ihn einzuschüchtern
- Übertriebenes Schießen d.h. mehr auf einen Spieler schießen als nötig ist um ihn zu markieren
- Anfordern von Paint Checks in der Absicht Marshalls davon abzulenken sie selbst oder Teammitglieder zu kontrollieren oder um die Marshalls dafür zu benutzen ihre Gegner zu lokalisieren
- Verbale Attacken gegenüber anderen Spielern, Zuschauer oder Marshalls
- Körperlichen Kontakt der als absichtlich oder als feindlich gilt.

Zusätzliche Strafen müssen eingesetzt werden.

28.07 - gelöscht -

28.08 Spieler scheiden als Folge einer auferlegten Strafe des Marshalls oder Verstößen die von Teammitgliedern begangen worden den Bestimmungen entsprechend die hier gelten aus.

28.09 Die Spieler sind verantwortlich für das Entfernen alter Markierungen oder für das Vorzeigen alter Markierungen an den Marshall vor der Spielzeit, so dass sie im nach hinein nicht deswegen ausscheiden können.

28.10 Spieler die markiert sind müssen sofort nach ihrer Markierung:

1. ihre Markierung signalisieren indem sie eine Hand auf den Kopf legen und zwar so lange, bis sie sich in der „dead box“ befinden.
2. das Spielfeld mit sämtlicher Ausrüstung die sie bei sich tragen zum Zeitpunkt ihrer Markierung auf dem schnellst möglichen Weg verlassen und zwar in Richtung „dead box“ oder in jene Richtung die der Marshall ihnen vorgibt. Spieler die nicht den direkten Weg benutzen oder solche die dazu dienen sich vor dem anderen Team zu verstecken oder Spieler die den Anweisungen der Marshalls widersetzen um das Feld zu verlassen werden als ein unerlaubtes Weiterspielen angesehen.

3. – gelöscht-

4. ihre Markierer außerhalb der „dead box“ (in einem dafür vorgesehenen Bereich) ohne sie auszumachen liegen lassen (der Frontlader darf ausgeschaltet sein).

5. die „dead box“ betreten wo sie auch verweilen müssen bis der Marshall ihnen erlaubt sie zu verlassen.

6. nachdem es ihnen erlaubt ist sie zu gehen, die Laufkondome an ihren Markierer befestigen.

Spieler die sich diesen Regeln widersetzen werden als unerlaubtes Weiterspielen und die angemessenen Strafen werden veranlagt.

Der markierte Spieler darf nicht sprechen oder in irgendeiner anderen Weise kommunizieren. Hauptsächlich darf der Spieler nicht „getroffen“ („hit“) schreien um seine Teamkameraden über die Markierung zu informieren und er darf nicht auf den Gegner zeigen nachdem er getroffen wurde. Jeder Spieler, der in den Augen eines Marshalls, diese Regel missbraucht um einem Teamkameraden sein Ausscheiden mitzuteilen wird als unerlaubter Weiterspieler angesehen.

IV. Punktebewertungsverfahren

30. Punkte

30.01 Das Punktebewertungsverfahren wird folgendermaßen ausgeführt:

- Ein Team bekommt 3 Match Punkte wenn es erfolgreich die gegnerische Flagge in seine Basisstation bringt.
- Ein Team bekommt 2 Match Punkte für eine Flagge im Transit. Dies ist der Fall, wenn am Ende des Spiels die gegnerische Flagge im Besitz eines nicht markierten Spielers ist. Wenn beide Parteien im Besitz der Flagge sind, bekommt das Team die Punkte das als erstes in den Besitz der gegnerischen Flagge gekommen ist.
- Jedes Team bekommt einen Match Punkt für einen „draw“. Dies ist jedes Spiel wo die Flagge nicht gefasst worden ist oder wo der Flaggenträger vor dem Spielende ausgeschieden ist.
- Ein Team bekommt 0 Match Punkte für eine Niederlage.
- Ein Team wird ebenfalls Ausscheidungs-Differenz Punkte bekommen. Diese Punkte werden aus der numerischen Differenz zwischen der Zahl der eigenen nicht markierten Spieler am Ende des Spiels und der Zahl der gegnerischen nicht markierten Spieler errechnet. Dafür kann sich die Ausscheidungs-Differenz zwischen +7 und -7 erstrecken. Diese Punkte sind nur in einem Gleichspiel beider Teams wirklich relevant.

30.02 Die Punkte werden am Ende des Spiels vom Head Marshall verliehen.

31. Spielberichtsbogen

31.01 Spielberichtsbogen – Prozeduren :

- Der Spielberichtsbogen wird auf dem Spielfeld vom Head Marshall ausgefüllt und beiden Team-Kapitänen vorgelegt.
- Ist auf dem Spielberichtsbogen etwas ausgestrichen oder überschrieben, müssen die Marshalls einen neuen ausfüllen.
- Es ist die Pflicht eines jeden Team-Kapitäns den Spielberichtsbogen zu kontrollieren. Wenn ein Team-Kapitän einen Fehler entdeckt, muss ein neuer Bogen ausgefüllt werden.
- Wenn der Kapitän mit dem Bogen einverstanden ist unterschreibt er ihn. Wenn beide Kapitäne den Spielberichtsbogen unterschrieben haben, darf dieser nicht mehr geändert werden, auch dann nicht wenn nachher noch Fehler entdeckt werden.
- Die exakte Zeitangabe zu der beide Kapitäne den Spielberichtsbogen unterschrieben (oder verweigert haben ihn zu unterschreiben) haben wird auf dem Spielberichtsbogen verzeichnet als eine Registrierung wann die Teams vom Spielfeld entlassen wurden.
- Wenn ein Team-Kapitän sich weigert den Bogen zu unterschreiben durch eine Unstimmigkeit der enthaltenen Informationen, notiert der Head Marshall dies auf dem Spielberichtsbogen.

- Die Spielberichtsbögen werden in zweifacher Ausgabe ausgefüllt. Die Gleichschrift geht an den Punktetisch durch einen Runner und das Original bleibt beim Head Marshall.

32. Niederlage durch ein nicht Erscheinen auf dem Spielfeld

32.01 Eine Niederlage wird für jedes Team ausgesprochen, das es nicht schafft sich zeitlich an der Vor-Spiel Chronographierungskontrolle anzutreten, oder für jedes andere Spiel in dem ein Team sich weigert teilzunehmen. In einem Event wo beide Teams nicht für ein Spiel erscheinen oder beide Teams nicht bereit sind das Feld zu nehmen, werden beide Teams eine Niederlage für dieses Spiel erhalten.

32.02 Jedes Team das planmäßig gegen ein Team, das ein Spiel verloren hat bekommt 3 Match Punkte und die Punkte der Ausscheidungs-Differenz oder den Durchschnitt aller Punkte der Ausscheidungs-Differenzen in dieser Runde, die noch höher ist. Das andere Team bekommt 0 Match Punkte und die Umkehrung, d.h. die negativen Punkte des Ausscheidungs-Differenz vom Team das dieses Spiel gewonnen hat.

32.03 Ist eine Niederlage erstmal ausgesprochen, wird dieses Spiel nicht erneut geplant und der Punktstand wird so bleiben wie er ist, außer es sich beim Grund für das verpasste Spiel um einen Fehler des Veranstalterteams handelt und die relevante Runde noch nicht vorbei ist.

32.04 Die Spiele werden zeitlich so abgestimmt, dass mindestens 30 Minuten zwischen dem Start jeder Team Spiele sind. In dieser Zeit werden keine Einbüßungen vorgenommen.

33. Gleichstand aufheben

33.01 Im Falle eines Unentschieden zwischen zwei Teams, wird dieser Gleichstand aufgehoben, erstens, durch einen Kopf an Kopf Wettstreit zwischen den ersten Match Punkten oder wenn nötig zwischen den Ausscheidungs-Differenz Punkten. Der Gewinner eines solchen Wettstreits kommt weiter. Wenn der Gleichstand zwischen den Teams nach diesen Versuchen das Unentschieden aufzuheben immer noch bestehen bleibt, sollte der Gleichstand durch die Match Punkte der vorherigen Runde, danach die Ausscheidungs-Differenz Punkte. Das Team mit der höchsten Punktzahl in der vorherigen Runde gewinnt. Wenn der Gleichstand zwischen den Teams nach diesen beiden Versuchen das Unentschieden aufzuheben immer noch bestehen bleibt, sollte der Gleichstand durch die Punkte der nächsten Runde aufgehoben werden. Das Team mit der höchsten Punktzahl in der nächsten Runde wird weiter kommen. Wenn der Gleichstand zwischen den Teams nach diesen Versuchen das Unentschieden aufzuheben immer noch bestehen bleibt, wird der Gleichstand durch das Team das mit den meist gesammelten Punkten das Turnier angetreten hat gebrochen. Das Team mit den meist gesammelten Punkten kommt weiter.

V. Strafen

34. Unerlaubtes Weiterspielen (Playing On)

34.01 Als unerlaubtes Weiterspielen gilt, wenn ein bereits markierter Spieler sich so verhält, als wäre er nicht markiert. Unerlaubtes Weiterspielen umfasst aber beschränkt sich nicht auf:

- weiter schießen oder sich anderweitig in die Gegenseite einschalten,
- sich weiter bewegen, außer in der Absicht das Spielfeld auf dem möglichst direkten Weg auf Anweisung des Marshalls zu verlassen,
- sprechen,
- etwas signalisieren oder anderweitig kommunizieren entweder mit dem Marshall, mit einem Gegenspieler oder einem Teamkameraden,
- den Fortgang der Gegenspieler oder des Marshalls verhindern,
- den Marshall daran hindern einen Paint Check durchzuführen oder einen Ausruf zu tätigen,
- den Markieren entladen oder entgasen
- Teamkameraden mit Paintballs oder sonstiger Ausrüstung versorgen oder
- die Hand nicht auf dem Kopf haben um die Markierung zu signalisieren.

34.02 Die Strafe für unerlaubtes Weiterspielen ist das Ausscheiden eines weiteren Teammitgliedes durch einem „one-for-one“ Ausruf, außer der Marshall ist der Meinung, das das Verhalten des Spielers das Spiel materiell beeinträchtigt hat und ermöglicht somit dem gegnerischen Teams einen Vorteil indem er die Strafe für das unerlaubte Weiterspielen auf das Ausscheiden von zwei Spielern durch einen „two-for-one“ Ausruf.

35. Wischen

35.01 Wischen wird als das aktive und absichtliche Entfernen (Abwischen) von Farbflecken oder als den Versuch Farbflecken zu entfernen definiert, um ein Ausscheiden zu verhindern oder um zu verhindern, dass der Fleck vom Marshall gesehen wird.

35.02 Wischen wird mit dem sofortigen Ausscheiden des Spielers bestraft sowie mit dem sofortigen Ausscheiden von drei zusätzlichen Spieler desselben Teams (three-for-one).

35.03 Spieler die dabei beobachtet werden wie sie Squeegees, Klamotten oder Behälter ablegen, auf denen sich Treffer oder Farbmarkierungen befinden die einem Treffer ähnlich sind, ablegen um ein Ausscheiden zu verhindern oder um zu verhindern, dass dies vom Marshall gesehen wird, sollten auch für Wischen bestraft werden.

36. Beeinträchtigung / Beeinflussung des Spiels

36.01 Zuschauern ist es erlaubt das Spiel sowie die Aktivitäten auf dem Feld zu beobachten aber sie dürfen:

- den Spielern auf dem Feld keine Anweisungen geben,
- keine Kommentare von sich geben die für die Spieler auf dem Feld deutlich hörbar sind,
- keine Markierer ohne Laufkondom, die in der Lage sind zu schießen bei sich haben oder
- nicht in irgendeiner Weise in das Spiel eingreifen wobei auch immer.

36.02 Teammitglieder und der Mitarbeiterstab vom spielenden Team die in das Spiel eingreifen oder mit den Spielern kommunizieren, erhalten sofort eine Strafe, so als ob ein Spieler unerlaubt auf dem Feld weitergespielt hätte („played on“) das dazu führt, dass mindestens ein Spieler von diesem Mitarbeiterstab des spielenden Teams vom Feld ausscheiden muss.

37. Strafbeispiele

37.01 Für folgende Verstöße gegen die Vorschriften (aber nicht nur auf diese beschränkt) werden mündliche Warnungen erteilt:

- erste Missachtung der Schutzhaube für den Gewehrlauf
- erste Verstoß gegen den Missbrauch Paint Checks anzufordern
- erster Verstoß gegen den Gebrauch von unangemessener Sprache
- erster Verstoß den Anweisungen des Marshalls Folge zu leisten
- erster Verstoß gegen die Vorschrift die Hand auf den Kopf zu legen nach einer Markierung

37.02 Marshalls werden Spieler für folgende Verstöße (aber nicht nur auf diese beschränkt) ausschließen:

- Unterlassung einen „Neutral“ Ruf zu beobachten
- Zweiter Verstoß gegen den Missbrauch Paint Checks anzufordern
- Zweiter Verstoß gegen den Gebrauch von unangemessener Sprache
- Zweiter oder folgender Verstoß den Anweisungen des Marshalls Folge zu leisten
- Überschreiten der Grenzen des Spielfeldes oder Umlegen des Grenzbandes
- Markiert durch einen gültigen Treffer
- Unterlassung dass beim Start die vordere Flaggenposition mit dem Lauf des Markierers zu berühren
- Missachtung Schutzbrillen in den dafür vorgesehenen Bereiche zu tragen

- Besitzen von Werkzeug auf dem Spielfeld
- Benutzen eines Markierers der auf 301 fps oder höher chronographiert ist
- Bedienen von Knöpfen oder Schaltern an einem elektronischen Markierer während des Spiels und ohne Erlaubnis des Marshalls
- Missachtung den Spielerausweis dem Marshall vor Spielbeginn vorzuzeigen
- Einschreiten einer Person, die in Verbindung mit einem nicht spielenden Team steht, während eines Spiels
- Übertriebenes Schiessen
- Absichtliches Abändern des Spielfeldes

37.03 Eine „one-for-one“ Strafe (zusätzlich zu dem Spieler der den Verstoß gegen die Vorschrift zu verschulden hat, wird noch ein weiterer Spieler vom Spiel ausgeschlossen) wird wegen folgenden Verstößen erteilt (aber nicht nur beschränkt auf):

- Weiterspielen mit einem unübersehbaren, offensichtlichen Treffer (Farbfleck)
- Weiterspielen mit einem nicht sichtbaren Treffer (Farbfleck) der aber offensichtlich geworden ist, da er vom Spieler bemerkt wurde
- Verstoß gegen die Regeln
- Körperlichen Kontakt mit einer anderen Person auf dem Feld in der Absicht diese zu verletzen, nach einer Markierung
- Sich als einen nicht markierten Spieler nach dem Spiel anmelden obwohl man offensichtlich markiert wurde
- Benutzen eines Markierers auf dem Feld der auf 311fps oder höher chronographiert ist
- Bedienen von Knöpfen an elektronischen Markierern nachdem man ausgeschieden ist
- Kommunizieren mit einem Teammitglied nachdem Ausscheiden

37.04 Eine „two-for-one“ Strafe (das Ausscheiden eines Spielers der gegen die Vorschriften verstoßen hat und zwei weiteren Teammitgliedern) wird wegen folgenden Verstößen erteilt (aber nicht nur beschränkt auf):

- Unerlaubtes Weiterspielen das den materiellen Verlauf des Spiels beeinflusst indem man dem Spieler des gegnerischen Teams einen einschneidenden Vorteil verschafft
- Benutzen eines Markierers auf dem Feld der auf 325fps oder höher chronographiert ist

37.05 Eine „three-for-one“ Regel (das Ausscheiden eines Spielers der den Verstoß zu verschulden hat und das Ausscheiden von zusätzlichen 3 Spieler) tritt wegen folgenden Verstößen gegen die Vorschriften (aber nicht nur beschränkt auf) in Kraft:

- Wischen
- Nach dem Ausscheiden erneuter Eintritt auf das Feld mit der Absicht das laufende Spiel zu beeinträchtigen ohne vom Marshall die Erlaubnis bekommen zu haben(siehe auch 39.03)

38. Zusätzliche Strafen

38.01 Ein Marshall muss zusätzliche „one-for-one“ Strafen für folgende Verletzungen der Vorschrift veranlassen:

- Jede Verweigerung den Anweisungen des Marshalls Folge zu leisten
- Kämpfe oder andere feindliche Körperkontakte (zusätzliche Strafen treten in Kraft)

38.02 Beurteilungen von 1-for-1, 2-for-1 oder 3-for-1 Strafen, wenn nicht genügend nicht markierte Spieler im Spiel vorhanden sind, haben die Strafe gegen das angreifende Team zur Folge. Die Flagge des angreifenden Teams gilt als aufgegriffen und aufgehängt und für jeden Spieler der sich nicht zurück ziehen kann, wird dem angreifenden Team ein aktiver Spieler auf dem Spielberichtsbogen zurück gegeben, und dies bis zu max. 7 Spielern.

38.03 - gelöscht -

38.04 Jedes Team das sich mit seinem Gegner verbündet um Punkte festzusetzen wird vom Turnier disqualifiziert und alle Mitglieder dieses Teams die auf der Liste stehen werden vom übrigen Event ausgeschlossen und treten all Punkte die sie in diesem Event erhalten haben ab.

39. Suspendierungen, Rauswürfe, Disqualifikationen und Bußgelder wegen schwerem unsportlichem Verhalten / Benehmen

39.01 Die Teams sind verantwortlich für das Benehmen jedes Einzelnen Mitgliedes auf ihren Listen, die Spieler und die Zuschauer inklusive. Während eines Events führt Folgendes zu Bußgeldern, Suspendierungen und Rauswürfen:

39.02 Wenn ein Spieler suspendiert wird, muss dessen Team ohne ihn weiter spielen wenn kein Ersatzspieler auf der Liste steht. Die Suspendierung überträgt sich von Turnier zu Turnier bis der Ablauftermin der Suspendierung erreicht worden ist. Spieler die suspendiert worden sind, müssen dem Head Marshall der die Strafe veranlasst ihren Spielerausweis vorzeigen. Wenn ein Spieler sich weigert seinen Spielerausweis auszuhändigen, muss das Team das nächste Spiel automatisch einbüßen. Der Spieler bekommt seinen Spielerausweis zurück wenn die Strafzeit abgelaufen ist.

39.03 Spieler werden wegen folgenden Vergehen aus den Turnierbereichen rausgeworfen:

- bewusstem körperlichen Kontakt (durch den Gebrauch eines Markierers, Bruststoß, rücksichtsloses Angreifen, Stoßen, Spucken oder ähnlichem)
- Verlassen der „dead box“ bevor der Marshall es erlaubt
- Verweigerung den Markierer aufzugeben nach Aufforderung des Marshalls oder des Aktivierens eines Schalters, Knopfes oder Auslösers nach Aufforderung den Markierer aufzugeben
- jeder anwendbaren Verletzung des Markierers in Sektion 11
- beleidigender Sprache gerichtet an einen Gegenspieler, Marshall oder Zuschauer

- mit Absicht außerhalb des Feldes oder der Grenzen und der „dead box“ Schiessens
- mit Absicht auf den Marshall Schiessens
- Wiedereintritts auf das Spielfeld nach Ausstoß zwecks Eingreifens in das laufende Spiel ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters (siehe auch 37.05).

39.04 Spieler werden vom Turnierbereich hinausgeworfen und für das nächste Turnier suspendiert für Folgendes:

- Werfen von Markierern und/oder Luftsysteme
- physisch-aggressives Verhalten das möglicherweise als Angriff und Körperverletzung aufgefasst werden kann
- Beschießen eines deutlich ausgeschiedenen Spielers oder Marshall mit der Absicht ihn zu verletzen und / oder ihn einzuschüchtern.

39.05 Wenn ein Spieler zum zweiten Mal in einer Saison vom Spiel ausgeschlossen wird egal durch welchen Grund, wird er mindestens für das nachfolgende Event noch ausgeschlossen. Diese Strafe kann durchaus bis zur nächsten Saison andauern.

39.06 Bußgelder werden auferlegt wenn eine oder mehrer Personen die in einen Ausstoß oder in ein Startverbot verwickelt sind sich weiterhin unsportlich verhalten. Diese Bußgelder müssen komplett bezahlt sein bevor die Startgebühren für das Team des oder der Spieler angenommen werden und dies für jedes nachfolgende Millennium Event.

39.07 Bußgelder belaufen sich auf eine Höhe von Minimum 250€ und dürfen die 1000€ pro Vorfall nicht überschreiten. Das Disziplin Komitee trifft die Entscheidung welches Bußgeld auf welches Vergehen zutrifft und diese wird der fehlerhaften Person sowie dem Kapitän des betreffenden Teams schriftlich zugesandt.

VI. Sonstiges

40. Anstandsregeln

40.01 Teams und Spielern ist es verboten offensive Kleidung, Bilder und Logos zu tragen, sowie irgendwelche offensiven Worte zu sagen.

40.02 Teams und Spielern ist es verboten irgendetwas zu sagen oder zu tun, das die Reputation des Turniers, der Turnierserie (Liga), des Veranstalters oder eines Sponsors negativ beeinflusst. Dies betrifft auch, aber nicht nur Sachen wie: Beschädigung von Hotelzimmern, Abfeuern von geladenen Markierern außerhalb der dafür bestimmten Sicherheitszonen absichtliche Zerstörung von Privateigentum, jede Art von physischen aggressiven Angriffen auf andere Personen (außer die Verteidigung gegen einen unprovokierten Angreifer), eine kriminelle Straftat.

40.03 Jede Person oder Team das die Regel und Vorschriften in einem spezifischen Bereich nicht befolgt, wird von den Millennium Series Turnieren für eine Dauer von einem Jahr, vom Datum des Verstoßes an, ausgeschlossen.

40.04 Alle Teams haben an den für das Turnier spezifische Regeln und Vorschriften festzuhalten, die vom Veranstalter für die Events hervor gebracht werden.

40.05 Alle Teams haben ihren eigenen Müll selbst zu entsorgen für den sie im Turnierbereich oder auf dem Parkplatz verantwortlich sind.

40.06 Jedes Team, das die Regeln oder Vorschriften die in dieser Sektion nicht befolgt, muss ein Bußgeld in Höhe von 250€ an den Veranstalter bezahlen. Das Team darf dann an keinem zukünftigen Turnier mehr teilnehmen, bis diese Strafe vollständig bezahlt wurde.

41. Änderungen der Regeln

41.01 Aus außergewöhnlichen Gründen ist es dem Veranstalter erlaubt, eine oder mehrere Regeln für die Zeit des Turniers zu ändern. Solche Änderungen dürfen aber nur vorgenommen werden, wenn es unumgänglich ist letztere zu umgehen. Der Veranstalter muss jedoch die Erlaubnis vom Regel-Bevollmächtigten erhalten und er muss die Teams von den Gründen und den Änderungen informieren und dies spätestens während der Kapitänsversammlung. Sollte während eines Turniers ein Grund für eine Änderung der Regeln auftauchen, wird sofort zur Kapitänsversammlung aufgerufen und kein Spiel darf begonnen werden bevor diese Versammlung nicht zu Ende ist.

41.02 Die Millennium Series Regel Kommission besteht aus dem Millennium Series Regel Bevollmächtigten, aus dem Millennium Series Marshall Manager und aus einem festgelegtem Mitglied des Millennium Series Spieler Komitee. Sollte ein Problem auftreten, für das noch keine Regel besteht und eine Entscheidung erfordert ist, wird sich diese Kommission deren annehmen und die Entscheidung wird endgültig sein und in die Regeln mit eingebaut.