DEUTSCHE PAINTBALL LIGA
REGELWERK

Deutsche Fassung
Version 1.1

DPL
DEUTSCHE PAINTBALL LIGA

1 Vorwort 6

1.1 Präambel 7
1.2 Struktur der DPL: 8
1.3 Die DPL in internationalen Strukturen: 9

2 Aufbau des Spielfelds 10

3 Feuermodus 11

4 Schiedsrichter 12

4.1 Schiedsrichterbekleidung 12
4.2 Schiedsrichterqualifikation 12
4.3 Schiedsrichterausbildung und Einsatzplanung 13
4.4 Einsatzplanung der Schiedsrichter 13
4.5 Feldschiedsrichter 14
4.6 Protokollführer 14
4.7 Hauptschiedsrichter 14
4.8 Schiedskommission 15
4.9 Ligakoordinator 16
4.9.1 Organisatorische Verstöße 16
4.10 Schiedsrichterhandsignale 17

5 Startplatzerwerb, Namens- und Eigentümerwechsel 18

6 Spielberechtigung 20

7 Allgemeine Sicherheitsregeln 21

8 Mannschaftskader (Roster) 22

9 Mannschaften 23

9.1 Mannschaftsaufbau 23
9.1.1 Captain 23
9.1.2 Spieler 23
9.1.3 Helfer 24
9.1.4 Trainer 24
9.2 Mannschaftsaufstellung 25
9.3 DPL-Transferfenster 26
9.4 Schwestermannschaftsregelung 27
9.5 Doppelspielrecht 28

10 Spielerpässe 29

11 Aufstiege / Abstiege im Ligasystem 30

12 Ausrüstung 31

12.1 Paintballs 31
12.2 Schutzmaske 33
12.3 Laufsocke 34
12.4 Bekleidung 35
12.5 Persönliche Schutzausrüstung 36
12.6 Sonstige Ausrüstung 36
12.7 Gestaltung von Mannschaftsoberbekleidung / Trikots 37
12.7.1 Teamname 37
12.7.2 Spielername 37
12.7.3 Spielernummer 38
12.7.4 Trikots von Aushilfsspielern aus Schwestermannschaften 38
12.7.5 Einbindung des DPL-Logos 38
12.8 Unzulässige Ausrüstung 39
12.9 Druckluftsystem 39
12.10 Markierer 40
12.11 Lauf 41
12.12 Hopper 41

13 Spielformate und Spielablauf 42

13.1 Spielformate 42
13.1.1 Mercy-Format: 43
13.1.2 Hit-the-Base-Format (HTB): 43
13.2 Doppelblocksystem 43
13.3 Boxenbereich 44
13.4 Seitenwahl 45
13.5 Markiererprüfung vor Spielbeginn 46
13.6 Spielablauf 47
13.6.1 Start 47
13.6.2 Seitenwechsel 47
13.6.3 Spielpause (Mercy-Format) 48
13.6.4 Startprozedur 48
13.7 Markiererkontrolle im laufenden Spiel 49
13.8 Prüfen auf Treffer (sog. „Paintcheck“) 50
13.9 Verlängerung der Spielunterbrechung 50
13.9.1 Verlängerung durch Mannschaft (sog. „Timeout“) 50
13.9.2 Unterbrechung durch technische Gründe (sog. „Technical Timeout“) 50
13.10 Spielunterbrechungen im laufenden Spiel 51
13.11 Drücken des Buzzers (Mercy/HTB) / Anschlagen an der Startzone (HTB) 52
13.12 Handtuch werfen 53
13.13 Letzte 60 Sekunden 53
13.14 Verlängerung der Spielzeit (sog. „Overtime“) 54
13.15 Ende eines Punkts (Mercy) bzw. Ende der Begegnung (HTB) 54
13.16 Vergabe von Punkten 55
13.17 Spielende 55

14 Wertung der Spielergebnisse 56

14.1 Hit-the-Base-Format (HTB) 56
14.2 Mercy-Format 56

15 Treffer und Elimination von Spielern 57

15.1 Definition eines Treffers 57
15.2 Spieler und Treffer 57
15.3 Elimination von Spielern 58
15.3.1 Wege zum Verlassen des Felds beim Start von der eigenen Boxseite: 59
15.3.2 Wege zum Verlassen des Felds beim Start von der eigenen Boxseite: 59

16 Automatischer Verlust von Spielen und „No Show“ 60

17 Ermittlung von Ranglisten 61

17.1 Tagesranking im HTB-Format 61
17.2 Gesamtranking im HTB-Format 62
17.3 Gesamtranking im Mercy-Format 63
17.4 Wertung einer No Show 63

18 Titel 64

18.1 Zu vergebende Titel 64
18.2 Kennzeichnung der Titel 64

19 Spielprotokolle 65

20 Strafen 66

20.1 Allgemein 66
20.2 Anwendung von Strafen 66
20.3 Mündliche Verwarnungen 66
20.4 Verwarnungen mit Eintragung ins Spielprotokoll 66
20.5 Elimination 67
20.6 One-for-One (141) 67
20.7 Two-for-One (241) 67
20.8 Three-for-One (341) 67
20.9 Keine verbleibenden Spieler 68
20.10 Spieleranzahl nicht ausreichend 68
20.11 Zeitweiser Spielausschluss am Spieltag 68
20.12 Ausschluss vom Spieltag - Spieler 69
20.13 Ausschluss von Mannschaften 70

21 Konflikte im Regelwerk 70

22 Mitwirkung am Regelwerk 70

23 Foto- und Videografen 70

24 Zuschauer 71

25 Salvatorische Klausel 71

26 Gesundheitsschutz 71

27 Anhang 72

27.1 Legende 72
27.2 Feld-Raster-Grafik 73
27.3 Haftungsvereinbarung DPL Erwachsene 73
27.4 Beispielhafter Spielfeldaufbau (Empfehlung) 74

1 Vorwort

Das Regelwerk dient dazu, Paintball als Turniersport nach fairen und vorab festgelegten Regeln durchzuführen.

Es liegt in der Verantwortung der Spieler und des eingesetzten Personals, sich über das aktuelle Regelwerk zu informieren.

Sollten Regelungen unklar formuliert sein, ist die einfachste und am nächsten am Regelwerk liegende Auslegung die richtige.
Aufgeführte Beispiele dienen dem besseren Verständnis, erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und sind keine abschließenden Aufzählungen.

Die Sprache des Regelwerks ist Deutsch. Verbindlich ist die deutsche Fassung des Regelwerks. Übersetzungen werden nicht als andere Auslegung der Regeln betrachtet.

Sollte es in fremdsprachigen Versionen des Regelwerks durch Übersetzungen zu Widersprüchen mit der deutschen Fassung kommen, so ist die deutsche Fassung für die Auslegung der Regeln verbindlich.

Die Deutsche Paintball Liga wird im Folgenden kurz DPL genannt.
Andere Abkürzungen werden bei der ersten Nennung ausgeschrieben und die Abkürzung in Klammern zusätzlich angeführt. In den folgenden Abschnitten wird weiter nur die Abkürzung verwendet.

Über dem Regelwerk stehen die Gesetze der Bundesrepublik Deutschland und das deutsche Waffenrecht in seiner aktuellen Fassung.
Ausnahmen hiervon können entstehen, wenn die Spiele auf einem Spielfeld im Ausland ausgetragen werden. Dann gelten die dortigen nationalen Regelungen.

Nur Personen, welche das Regelwerk sowie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und die Teilnahmebedingungen der DPL rechtsverbindlich akzeptiert haben, dürfen an Veranstaltungen der DPL in egal welcher Funktion teilnehmen und sind berechtigt, das Turniergelände zu betreten.

Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie die Teilnahmebedingungen sind unter folgenden Links bereitgestellt:

https://dpl-online.de/teilnahmebedingungen

https://dpl-online.de/agb

Bei Unklarheiten bezüglich des Regelwerks, dessen Auslegung sowie Anregungen zu Änderungen kann die DPL-Regelwerkskommission unter regeln@dpl-online.de kontaktiert werden.

Die Ligastruktur der DPL kann unter https://dpl-online.de/ligastruktur/ eingesehen werden.

1.1 Präambel

Die Deutsche Paintball Liga (DPL) setzt sich seit Ihrer Gründung im Jahre 2003 für die Förderung des Paintballsports in Deutschland und auch international ein.

Die DPL organisiert Paintball als Freizeitbetätigung und Sport und unterstützt ihre Partner im Ausbau und bei der Zugänglichmachung zu einer breiteren Masse, um die positive Entwicklung und Weiterverbreitung voranzutreiben.

Die Förderung des Nachwuchses und die Aufmerksamkeit für die sportliche Spitze erhalten einen besonderen Stellenwert, um Paintball im Rahmen der gesamten Struktur, eine Basis für eine wohlwollende Position in unserer Gesellschaft zu schaffen.

Die DPL vertritt die Interessen der mit ihr verbundenen Mannschaften und Partner im In- und Ausland.

Die DPL bekennt sich zu Qualität, Objektivität, Ehrlichkeit, Fairness und Integrität als zentrale Voraussetzung für den gemeinsamen Erfolg.

Alle Veranstaltungen und einzelnen Spiele sind nach dem Grundsatz eines fairen Wettbewerbs durchzuführen. Alle Personen sind gleich und fair zu behandeln. Alle Mannschaften sind verpflichtet, für ein sportliches Verhalten ihrer Mitglieder und Anhänger vor, während und nach den Spielen Sorge zu tragen. Dazu zählen insbesondere vorbeugende Maßnahmen zur Verhinderung von Gewalt, Rassismus, Diskriminierung und Ausgrenzung. Paintball steht für den gegenseitig respektvollen Umgang aller Menschen.

Paintball ist mehr und wird getragen von einer Leidenschaft, die durch Fairness und gegenseitigen Respekt ausgedrückt wird und all Diejenigen vereint, die Paintball im Herzen tragen.

Vision
Dich für Paintballsport begeistern

Mission
Durch stetige Weiterentwicklung unserer Leidenschaft Paintball schaffen wir eine Gemeinschaft für unseren Sport

Leitbild
Durch Innovation und Mut zu Veränderungen Paintball immer weiter zu entwickeln

Werte
Fairness, Respekt, Leidenschaft

1.2 Struktur der DPL:

Die Struktur des Ligasystems der Deutschen Paintball Liga beschreibt die Einteilung der einzelnen Paintball-Liga in den jeweiligen regionalen Staffeln. Dieses durch Auf- und Abstieg verbundene, hierarchisch gegliederte System bildet sich ab auf acht Ebenen, welche als Spielklassen bezeichnet werden.

Mit einem breiten Fundament beginnend, gegeben durch die Einsteigerklassen der Bezirks- und Landesligen, spitzt das Ligasystem über die Spielklassen der Verbands-, Ober- und Regionalliga bis hin in die Bundesligen.

Die Einsteigerklassen der Bezirks- und Landesligen spielen unter vereinfachten Strukturen, um einen leichten Einstieg in den Paintball-Sport möglich zu machen. Die Bezirksliga trägt dabei auch den Namen Einsteigerliga und bietet mit einem unkomplizierten 3-Mann-Format die Möglichkeit zu jedem Zeitpunkt in die Deutsche Paintball Liga einzusteigen. Das Antreten in der Einsteigerliga ist selbst in der laufenden Saison möglich. Gleiches gilt für die Einsteiger-Spielklasse der Landesliga, welche hingegen im 5-Mann-Format ausgetragen wird und damit optimal auf höhere Spielklassen vorbereitet.

Die Spielklassen der Verbands- und Oberligen stellen das Bindeglied zu Regional- und Bundesligen dar und zeichnen sich durch aufstrebende Mannschaften aus, welche oftmals bereits über gut etablierte Strukturen verfügen und ehrgeizige, sportliche Ziele verfolgen.

Den Sprung auf die nächste Ebene der Regionalligen schaffen Teams, die sich gefunden haben und sich auf einem hohen Niveau messen wollen um am Ende der Saison in die Bundesligen vordringen zu können, was durch die Leistungsdichte nur mit höchster Willenskraft und Aufopferungs-Bereitschaft möglich ist.

Die dritten Bundesligen werden überregional ausgetragen und sind dabei vor der Bundesebene unterteilt. Die zweite und erste Bundesliga werden jeweils auf Bundesebene ausgetragen und zählen weltweit zu den angesehensten und höchst kompetitiven Spielklassen.

Aus der ersten Bundesliga der Deutschen Paintball Liga geht der offizielle deutsche Meister hervor.

Eine vereinfachte grafische Darstellung der deutschen Ligastruktur:

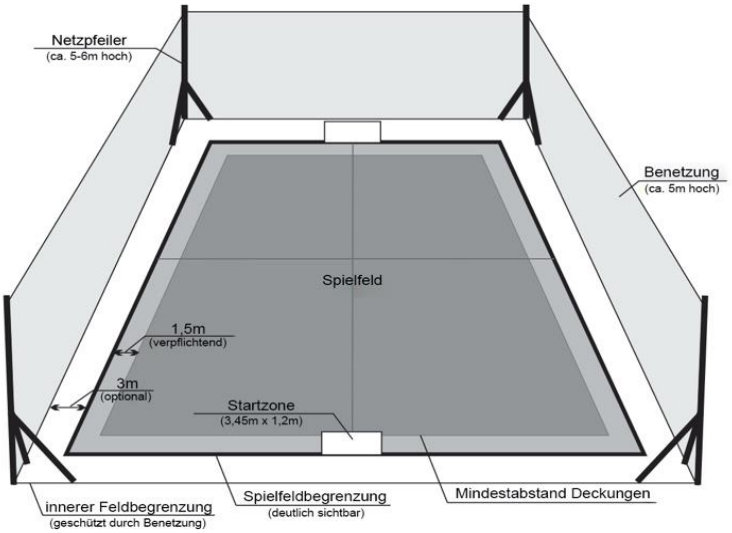
Die komplette Ligastruktur kann immer unter https://dpl-online.de/ligastruktur/ eingesehen werden.

1.3 Die DPL in internationalen Strukturen:

Die DPL in internationalen Strukturen:

Die Deutsche Paintball Liga ist Mitglied im europäischen Paintball-Verband (EPBF) wie auch im Paintball-Weltverband (UPBF) und vertritt dort die Interessen, der ihr angeschlossenen Mannschaften und Ihrer Partner. Im Rahmen dieser internationalen Gemeinschaften nimmt die DPL eine verantwortungsbewusste Position ein, um auch auf dieser Ebene eine stete Weiterentwicklung zu unterstützen und voranzutreiben.

Die deutschen Nationalmannschaften werden durch die DPL, für die Europameisterschaften und Weltmeisterschaften, gestellt.



2 Aufbau des Spielfelds

Die Abmessungen des Spielbereichs betragen 45x36 Meter.
Das Raster für Platzierung der Bunker hat eine Maschenweite von 3x3 Metern.
Die Abmessungen der Startzone betragen 3,45 Meter in der Breite und 1,2 Meter in der Höhe.
Der Abstand der Deckungen zur Spielfeldbegrenzung beträgt mindestens 1,5 Meter.
Die Startzone wird mittig auf der hinteren Spielfeldbegrenzung platziert und schließt bündig mit dieser ab.
Die Startzone hat eine maximale Tiefe von 10 Zentimetern.
Der Buzzerknopf ist mittig und stehend hinter der Startzone angebracht und durch Druck von oben zu betätigen.
Der Buzzer liegt maximal 40 Zentimeter hinter der Startzone und muss vom Spielfeld aus zu erreichen sein, ohne dieses zu verlassen.
Der Anschlag am Buzzer gilt nicht als Kontakt mit einem Gegenstand außerhalb des Spielfelds und führt nicht zur Elimination des Spielers!

Es sollten pro Spielfeldseite 2 Pitboxen (4 Stück gesamt) mit Luftfüllstation zur Durchführung eines Spielbetriebs im Mercy-Format mit Doppelblocksystem bereitgestellt werden.
Werden nur Spiele im Hit-the-Base-Format (HTB) durchgeführt, sind Pitboxen nicht nötig.

Auf Höhe der Mitte des Spielfelds sollte ein überdachter und abgetrennter Funktionsbereich für Schiedsrichter in ausreichender Größe und mit eigenem Ein-/Ausgang zum Feld bereitgestellt werden.

Es sollen - soweit möglich - geeignete bauliche Maßnahmen getroffen werden, um den Einfluss unberechtigter Personen auf den Spielverlauf zu verhindern.

Wenn es aufgrund baulicher Verhältnisse nicht anders möglich ist, kann nach Rücksprache mit der DPL von den Regelungen abgewichen werden.

Für Mercy-Formate ist ein elektronisches Zeitnahmesystem mit Buzzern an den Startzonen, einer Anzeige im Schiedsrichterzelt und einem gut hörbaren Lautsprechersystem zu verwenden. Erweiterungen, wie Anzeigen in den Spielerboxen und Vorrichtungen zur elektronischen Auslösung von „Handtuch“/ „Timeout“, sollten verwendet werden, soweit dies technisch und mit vertretbarem Aufwand möglich ist.
Beim Ausfall der genannten Systeme ist eine manuelle Zeitnahme und ein Start durch den Hauptschiedsrichter ohne Lautsprecher zur Durchführung des Spielbetriebs zulässig.

3 Feuermodus

Die Spieler sind für ihre Ausrüstung selbst verantwortlich. Es wird darauf hingewiesen, dass Markierer ab einer Geschossenergie von 7,5 Joule nach dem Waffengesetz erlaubnispflichtig sind. Die eingesetzten Druckgaswaffen sind Schusswaffen im Sinne des Waffengesetzes (§ 1 Abs. 2 Nr. 1, § 1 Abs. 4 WaffG i.V.m. Nr. 1.1 und Nr. 2.9 der Anlage 1 zu § 1 Abs. 4 WaffG). Damit ist das Schießen nur unter den Voraussetzungen des Waffengesetzes erlaubt. Das Ramping ist jedoch in jedem Fall verboten und wird unter Strafe gestellt, sofern bei der Schussabfolge eine Frequenz von 5 Anschlägen pro Sekunde unterschritten wird. Nicht unter Spielstrafe gestellt wird die Unterschreitung der Frequenz, wenn die Unterschreitung durch zwei Schüsse erfolgt, die mehr als 200 Millisekunden voneinander entfernt sind, und sich an diese eine rein halbautomatische Schussabfolge von mindestens 3 Auslösungen anschließt.

Es darf maximal alle 95 Millisekunden ein Paintball verschossen werden. Dies entspricht 10,5 Bällen pro Sekunde (BPS).

Alle Strafen für einen falschen Feuermodus des Markierers beziehen sich auf Markierer, die im laufenden Spiel verwendet werden. Verstöße beim Markiertest vor Spielbeginn sind hiervon ausgenommen.

Spieler, deren Markierer mit über 10,5 BPS gemessen werden, werden automatisch eliminiert.

Spieler, deren Markierer mit 10,6 - 10,9 BPS gemessen wird, werden mit einem 241 im laufenden Punkt bestraft. Außerdem erfolgt eine Verwarnung an den Captain des Teams mit Vermerk im Spielprotokoll.
Bei Wiederholung des gleichen Verstoßes während des laufenden Spieltags wird der Spieler für den Rest des Spieltags vom Turnier ausgeschlossen.
Spieler, deren Markierer mit 11,0 oder mehr BPS gemessen wird, werden mit einem 241 im nächsten Punkt bestraft und der aktuelle Punkt wird automatisch dem gegnerischen Team als gewonnen anerkannt.
Der Spieler, der den Verstoß verursacht hat, wird für den Rest des Spieltags vom Wettbewerb ausgeschlossen.
Maßgebend für die Bewertung sind die Messwerte der von den Schiedsrichtern auf dem Feld verwendeten Messgeräte, welche auch zur Markiererkontrolle vor dem Spiel eingesetzt werden.

Messwert	Strafe im Spiel	Strafe für Spieltag
10,6 – 10,9 BPS	Elimination 241 im laufenden Punkt	Verwarnung an Captain mit Eintrag ins Spielprotokoll
11 BPS oder höher	Elimination 241 im nächsten Punkt	Punkt automatisch verloren Spieler für Spieltag gesperrt

.

4 Schiedsrichter

Das Schiedsrichterteam sollte aus folgenden Personen bestehen:
- Hauptschiedsrichter
- Feldschiedsrichter
- Protokollführer

Bei den Angaben zur Anzahl der Schiedsrichter handelt es sich um Empfehlungen der DPL. Der Ligakoordinator kann auch mehr Schiedsrichter ansetzen als vorgegeben, jedoch nicht mehr als 10 zur gleichen Zeit aktiv auf dem Spielfeld.
Die Anzahl der Schiedsrichter gilt inklusive Hauptschiedsrichter, ohne Protokollführer.

Spielklasse	Anzahl der Schiedsrichter
1. Bundesliga	8
2. Bundesliga	8
3. Bundesliga	8
Regionalliga	8
Oberliga	8
Verbandsliga	7
Landesliga	6
Bezirksliga	5

4.1 Schiedsrichterbekleidung

Das Schiedsrichterteam ist durch das Tragen eines der offiziellen DPL-Schiedsrichtertrikots eindeutig zu erkennen und unterscheidet sich somit deutlich von den Spielern.

In Ausnahmefällen ist ebenfalls das Tragen von nicht offiziellen DPL-Schiedsrichtertrikots zulässig, dennoch muss eine deutlich zu erkennende Einheitlichkeit des Schiedsrichterteams vorherrschen.

4.2 Schiedsrichterqualifikation

Um als Schiedsrichter in der DPL tätig sein zu können, ist als grundsätzliche Voraussetzung eine erfolgreiche Teilnahme an einer der DPL-Schiedsrichterausbildungen notwendig.

Darüber hinaus sind die persönliche Erfahrung und Qualifikation des jeweiligen Schiedsrichters dafür maßgeblich, bis zu welcher Spielklasse der zuständige, regionale Schiedsrichtereinsatzleiter diesen freigibt und benennt.

In den Spielklassen der Bezirks- bis Oberliga ist für die entsprechende Freigabe und Benennung der jeweilige Ligakoordinator und Hauptschiedsrichter zuständig.

In begründeten Ausnahmefällen können Ligakoordinator und Hauptschiedsrichter zur Wahrung des organisatorischen und sportlichen Ablaufs über den Einsatz von Schiedsrichtern gesondert entscheiden.

4.3 Schiedsrichterausbildung und Einsatzplanung

Um die oben genannte Qualifikation zu erreichen, kann man an den offiziell ausgeschriebenen DPL-Schiedsrichterkursen teilnehmen. Diese Kurse dürfen ausschließlich von zertifizierten DPL-Schiedsrichterausbildern durchgeführt werden. Hierfür werden einheitlich standardisierte Unterrichtsmaterialien von der DPL bereitgestellt.

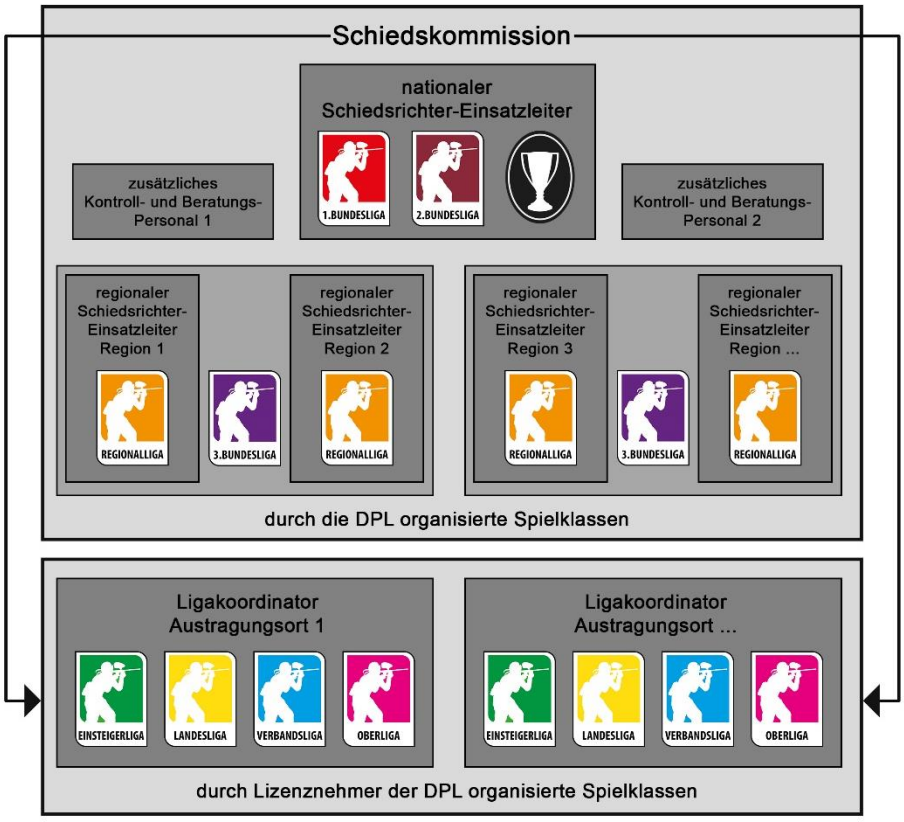
Eine Liste der berechtigten Ausbilder und Schulungstermine ist auf der DPL-Webseite unter https://dpl-online.de/alles-zur-dpl/schiedsrichterausbildung einsehbar.

Als Nachweise der Qualifikation dient das am Ende des Kurses aufgegebene Zertifikat.

4.4 Einsatzplanung der Schiedsrichter

Die DPL baut sich aus einem nationalen und 4 regionalen Einsatzleitern auf. Der nationale Einsatzleiter beruft die regionalen Einsatzleiter sowie die Schiedsrichter der 1. und 2. Bundesliga. Er ist Vorsitzender der Schiedskommission.

Die regionalen Einsatzleiter benennen die Schiedsrichter der 3. Bundesligen und Regionalligen in ihrem jeweiligen Zuständigkeitsbereich. Sie sind Mitglieder der Schiedskommission.
Eine Übersicht der Einsatzleiter ist auf der DPL-Webseite unter https://dpl-online.de/alles-zur-dpl/schiedsrichtereinsatzleiter einsehbar.



Der Ausfall eines Schiedsrichtereinsatzes ist je nach Zuständigkeit dem Einsatzleiter (Regional- bis Bundesligen) oder dem Ligakoordinator (Bezirks- bis Oberligen) sowie dem Hauptschiedsrichter bei Bekanntwerden unverzüglich mitzuteilen.

Diese kümmern sich schnellstmöglich um Ersatz.

4.5 Feldschiedsrichter

Nur vom Hauptschiedsrichter offiziell eingesetzte Feldschiedsrichter sind berechtigt, das Spielfeld zu betreten, auf dem Feld Entscheidungen zu treffen und Strafen durchzusetzen.

Die Feldschiedsrichter nehmen Aufgaben auf und neben dem Spielfeld nach Anweisung des Hauptschiedsrichters wahr.

Die Vergütung der Feldschiedsrichter erfolgt durch den jeweiligen Ligakoordinator. Als Empfehlung wird eine Schiedsrichter-Mindestvergütung von 65,- € für einen Standard-Spieltag angesetzt.

4.6 Protokollführer

Der Protokollführer schreibt das Spielprotokoll nach Anweisung des Hauptschiedsrichters fort. Siehe Abschnitt 19 „Spielprotokolle“

Außerdem ist er für die Bedienung der Spielzeituhr verantwortlich, sollte dies nicht durch ein automatisiertes System geschehen.

Von der DPL ausgegebene Gegenstände, wie Captains-Binde oder Schlüssel zur Auslösung von „Handtuch“ oder „Timeout“ bei automatisierten Zeitnahmesystemen, sind vor Spielbeginn beim Protokollführer abzuholen und dort nach Spielende wieder abzugeben.

Nicht das aktuelle Spiel betreffende Fragen können beim Protokollführer gestellt werden und werden dann in den Spielpausen an den Hauptschiedsrichter weitergeleitet.

4.7 Hauptschiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter ist die höchste Instanz auf dem Spielfeld.

Der Hauptschiedsrichter kann getroffene Entscheidungen bis zur Unterzeichnung des Spielprotokolls korrigieren.

Der Hauptschiedsrichter prüft unmittelbar nach Spielende das Spielprotokoll und bestätigt die Richtigkeit mit seiner Unterschrift. Mit der Unterschrift gilt das Spielprotokoll als abgeschlossen und kann nicht mehr verändert werden.

Die Entscheidungen des Hauptschiedsrichters auf dem Spielfeld sind abschließend und verbindlich.

Der Hauptschiedsrichter legt die Positionen der Feldschiedsrichter auf dem Spielfeld fest und kann diese nach Bedarf anpassen.

4.8 Schiedskommission

Sollte über die in den Instanzen getroffenen Entscheidungen Uneinigkeit bestehen, ist die letzte Instanz eine Meldung des betreffenden Vorfalls an die DPL-Schiedskommission unter : schiedskommission@dpl-online.de

Die Meldung muss mindestens folgende Daten enthalten:
Liga, Austragungsort, Spieltag, Spielnummer laut Spielplan, Name des Hauptschiedsrichters, Namen der an der Begegnung beteiligten Mannschaften, Beschreibung der nicht geklärten Situation, Antwort-E-Mail-Adresse sowie eine Rufnummer für telefonische Rückfragen.

Nur Anfragen, welche alle geforderten Daten enthalten, werden von der Schiedskommission bearbeitet.

Die Meldung muss spätestens 7 Tage nach Ende des Spieltags erfolgen. Ansonsten entfällt jeglicher Anspruch.

Tatsachenentscheidungen von Schiedsrichtern auf dem Spielfeld können grundsätzlich durch die Schiedskommission nicht rückgängig gemacht werden.

Bürokratische Vorfälle (z. B. Fehler bei der Übertragung des Spielprotokolls in die Online-Tabelle) werden auf Richtigkeit überprüft und gegebenenfalls korrigiert.

Diese an die Schiedskommission gesendeten Fälle werden gesichtet, gewertet und für eventuelle Regelanpassungen in der Zukunft herangezogen, um den Spielablauf, die Fairness und das Regelwerk zu optimieren.

Die Schiedskommission bestätigt den Eingang der Anfrage und wird zeitnah eine Einschätzung des Sachverhalts sowie der möglichen resultierenden Folgen abgeben.

4.9 Ligakoordinator

Der Ligakoordinator ist die höchste Instanz für Entscheidungen zu Planung, organisatorischem Ablauf und zur Struktur des Spieltags.

Entscheidungen des Ligakoordinators zu Ablauf und Struktur am Spieltag sind abschließend und verbindlich.

Der Ligakoordinator ist verpflichtet, organisatorische Verstöße festzustellen, zu protokollieren und der DPL zu melden.

Der Ligakoordinator hat keinen Einfluss auf vom Hauptschiedsrichter getroffene Entscheidungen.

4.9.1 Organisatorische Verstöße

Regelverstoß	Strafe
No Show	Verlust des Startplatzes
Trikot nicht vorhanden/ falsches Trikot/ fehlende Abzeichen	1. Mal 10,- €, 2. Mal 40,- € - gilt für den Spieltag
Spielerpass vergessen	1. Mal 10,- €, 2. Mal 40,- € - gilt für den Spieltag
Verstoß gegen die Regeln zu Paintballs (Füllung, FPO, SPO)	1. Mal 100,- €, 2. Mal 200,- € und aufsummierend weiter - gilt für die Begegnung

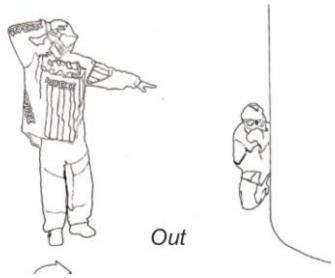
Von den Strafen kann abgesehen werden, wenn der Grund des Verstoßes in höherer Gewalt liegt. Sofern der Verdacht auf Vorsatz besteht, um sich durch die Inkaufnahme einer Strafe einen Vorteil gegenüber den anderen Wettbewerbern, in Form von Spielern oder Teams, zu verschaffen, so kann solch ein Fall gesondert betrachtet und gegebenenfalls auch unter schwerwiegendere Strafe gestellt werden, was neben Geldstrafen bis zum Verlust des Startplatzes führen kann.

Die Geldstrafe wird als Spende an eine Organisation mit wohltätigem Zweck weitergeleitet, welche von der DPL jährlich bekannt gegeben wird.

Organisatorische Regelverstöße werden vom Ligakoordinator an info@dpl-online.de gemeldet und dem Team in Rechnung gestellt.

Die Bezahlung der Strafe hat direkt nach Erhalt der Rechnung, jedoch spätestens bis zum nächsten Spieltag zu erfolgen. Nur Teams, deren Strafen vollständig und fristgerecht bezahlt wurden, sind startberechtigt.

4.10 Schiedsrichterhandsignale



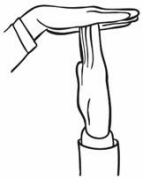
Elimination
Der Schiedsrichter zeigt mit Hand auf dem Kopf und der anderen Hand ausgestreckt auf den ausgeschiedenen Spieler und ruft dabei laut und deutlich „out".
Ein Feldschiedsrichter kann so eliminierte Spieler nicht mehr zurück ins Spiel setzen.
Dies kann nur durch den Hauptschiedsrichter erfolgen.

Spieler ohne Treffer
Der Schiedsrichter wird durch eine kreisförmige Bewegung des nach oben gerichteten Arms anzeigen, dass ein Spieler nicht eliminiert ist und keinen gültigen Treffer erhalten hat.

Signale für Strafen
Der Schiedsrichter wird die Elimination des Spielers anzeigen, welcher die Strafe verursacht hat. Anschließend wird der Schiedsrichter eine Anzahl von Spielern entsprechend der vergebenen Strafe eliminieren und ihnen nach der Elimination durch eine wechselnde Auf-und-Ab-Bewegung beider Hände anzeigen, dass sie für die Durchführung einer Strafe aus dem Spiel genommen wurden.

60 Sekunden verbleibende Spielzeit
Der Schiedsrichter streckt seine Hände über den Kopf und schlägt mit seiner zur Faust geballten Hand mehrmals gegen die flach ausgestreckte Hand.

10 Sekunden vor dem Start des Punkts
Die Schiedsrichter heben beide Hände ausgestreckt nach oben.
Der Hauptschiedsrichter kann zusätzlich „Ten Seconds" rufen.
Wenn das Startsignal ertönt, senken die Schiedsrichter so schnell wie möglich die Hände.



Zeit gestoppt (TIME)
Der Schiedsrichter formt mit den gestreckten Händen ein „T".

5 Startplatzerwerb, Namens- und Eigentümerwechsel

Mannschaften in der Deutschen Paintball Liga qualifizieren sich für ihre Spielklasse in der folgenden Saison durch sportliche Leistung. Die Auf- und Abstiegsregelungen werden jeweils vor Saisonbeginn festgelegt. Zusätzlich können Startplätze in geschlossenen Spielklassen auch erworben werden, entweder von einer qualifizierten Mannschaft oder direkt von der DPL. In beiden Situationen fallen Wechselgebühren an, siehe unten.

Die Schutzgebühr differenziert den durch Aufstieg erspielten Startplatz von einem erworbenen Startplatz. Die Gebühren sanktionieren den Erwerb von Startplätzen in geschlossenen Spielklassen und geben gleichzeitig den von den Teams sportlich errungenen Startplätzen einen entsprechenden Wert.

Bei der DPL kann sich ein Team auf einen Startplatz in einer geschlossenen Spielklasse (Verbands-, Ober-, Regional- und Bundesligen) über das Formular für die Spotbewerbung in der Team- und Spielerverwaltung (siehe auch https://dpl-online.de/spot-bewerbung) bewerben. Ausschließlich diese Bewerbungen werden für ggf. freie Startplätze in geschlossenen Spielklassen in Betracht gezogen. Die sich aus den Regeln für Auf- und Abstieg (siehe Abschnitt 11) ergebende sportliche Berechtigung ist immer vorrangig.

Nach Bewerbungseingang wird diese vonseiten der DPL geprüft und unter anderem nach leistungstechnischen, geographischen & organisatorischen Gesichtspunkten wie auch möglichen Konflikten mit anderen Paragraphen des Regelwerks geprüft. Die Entscheidung wird den Bewerbern nach Abschluss des Bewerbungsverfahrens mitgeteilt.

Um in der Deutschen Paintball Liga den Mannschaftsnamen oder den Eigentümer zu wechseln, müssen zunächst die Formulare für: Eigentümerwechsel (https://dpl-online.de/eigentuemerwechsel) oder Namenswechsel (https://dpl-online.de/namenwechsel) ausgefüllt und an die DPL geschickt werden. Nach Prüfung des Einverständnisses beider Eigentümer und Eingang der Gebühr wird der Wechsel durch die DPL vollzogen und den Eigentümern bestätigt. Bei einem Wechsel von einem Mannschaftsnamen/Eigentümer oder bei Erwerb eines Startplatzes in einer geschlossenen Spielklasse fallen folgende Gebühren an:

Spielklasse	Startplatzerwerb	Eigentümerwechsel	Namenswechsel
1. Bundesliga	2.380,00 €	1.190,00 €	1.190,00 €
2. Bundesliga	1.904,00 €	952,00 €	952,00 €
3. Bundesliga	1.428,00 €	714,00 €	714,00 €
Regionalliga	952,00 €	476,00 €	476,00 €
Oberliga	476,00 €	238,00 €	238,00 €
Verbandsliga	238,00 €	119,00 €	119,00 €

Diese Beträge sind an die DPL GmbH abzuführen. Alle angegebenen Beträge inkl. der gesetzlichen deutschen Mehrwertsteuer.
Startplatzerwerb beinhaltet einmaligen Eigentümer- und Namenswechsel.

Begrenzungen zur Startplatzvergabe:

Pro Besitzer darf in der DPL maximal ein Team mit 4 Mannschaften gemeldet sein und die Schwestermannschaftsregelung nutzen. Mannschaften mit mehr Startplätzen zum Ende der Saison 2020/2021 sind bis zu einem Verkauf bzw. einer Aufgabe des Startplatzes hiervon ausgenommen, können aber keine neuen Startplätze mehr anmelden, solange sie die maximale Anzahl überschreiten.

In der 1. / 2. Bundesliga darf nur eine Mannschaft pro Besitzer einen Startplatz innerhalb dieser zwei Spielklassen antreten. Mannschaften mit mehreren Startplätzen in diesen Ligen zum Start der Saison 2020 sind bis zu einem Aufstieg bzw. Abstieg oder einem Verkauf bzw. einer Aufgabe des Startplatzes hiervon ausgenommen.

Hinweise:

- Bei dem Erwerb eines Startplatzes geht die sportliche Berechtigung (Seeding) immer mit auf das neue Team über.
- Startplatzerwerb, Namens- und Besitzerwechsel sind nur außerhalb der Sommersaison möglich und nur für bestätigte und bezahlte Startplätze.
- Eure Team-Supporter können sich bis zu 40 % der obigen Gebühren anrechnen lassen, wenn sie Sponsoren der DPL sind.
  In diesem Fall spart euer Team 40 % der Gebühr ein, ohne dass diese den Supporter zusätzlich finanziell belastet.
- Wird die Bewerbung für den Startplatz in einer höheren Spielklasse durch die DPL angenommen, so fällt der bisherige Startplatz der Mannschaft in der niedrigeren Spielklasse an die DPL zurück.
- Bewirbt sich eine Mannschaft mit Schwestermannschaften für einen Startplatz in einer höheren Spielklasse, so ist dies nur für die nächstniedriger gelistete der Schwestermannschaften möglich.
- Die Klassifizierung der anderen Schwestermannschaften wird hierdurch nicht verändert und diese rücken nicht automatisch nach. Auch hier fällt der ursprüngliche Startplatz im Falle einer erfolgreichen Bewerbung an die DPL zurück.

Ausnahmen:

1. Hat ein Team mehrere Mannschaften, muss das Team bei Eigentümerwechsel/Namens-wechsel nur einmal die Gebühr für die Mannschaft in der höchsten Spielklasse zahlen.
2. Kann ein Team bei Auf- oder Abstieg nicht in seiner Wunschregion für die kommende Saison gesetzt werden, wird es bei der Vergabe von nachträglich freiwerdenden Startplätzen durch die DPL bevorzugt und es entfallen die Wechselgebühren.

6 Spielberechtigung

Um in der Deutschen Paintball Liga spielberechtigt zu sein, muss der Spieler das 18. Lebensjahr vollendet haben. Allen Spielern muss auf legale Weise erlaubt sein, in Deutschland Paintball zu spielen.

Jeder Spieler muss die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und Teilnahmebedingungen der DPL GmbH gelesen und akzeptiert haben. Internet-Links hierzu siehe Abschnitt 1 - Vorwort.

Für die Spielberechtigung eines Teams ist es erforderlich, dass die Startgebühr vor dem ersten Spieltag entrichtet und ein spielfähiger Kader im System gemeldet wurde. Weiterhin ist es notwendig, dass die Spielerpassgebühren für einen spielfähigen Kader vor dem ersten Spieltag entrichtet worden sind.

1. In der untersten Spielklasse, der Bezirksliga, dürfen nur Einsteiger spielen. Einsteiger sind Spieler, die vorher noch nie in einer anderen Spielklasse der DPL gemeldet waren oder maximal ein Jahr in der Bezirksliga gemeldet waren, sofern keine Ausnahmeregelung greift. Gewertet werden Spielermeldungen der vorherigen Saison. (Beispiel: Spieler, die in der vorherigen Saison in der Bezirksliga gespielt haben, dürfen in der nun kommenden Saison demnach ein letztes Mal in der Bezirksliga antreten.)
2. In der zweituntersten Spielklasse, der Landesliga, dürfen keine Spieler gemeldet werden, die in den letzten zwei Jahren in der Bundesliga oder Regionalliga gespielt haben. Bundesliga umfasst 1., 2. und 3. Bundesliga.

Ausnahmeregelung zu Punkt 1. und 2.:
In Ausnahmefällen kann es zu regional abweichenden Regelungen kommen, welche die Ligakoordinatoren nach Prüfung von leistungsbedingten Gesichtspunkten treffen können, um das sportliche Interesse und Wohl der jeweiligen Spielklasse/Staffel zu wahren.

7 Allgemeine Sicherheitsregeln

Jede Person (Spieler, PitCrew, Besucher, Medienvertreter usw.) ist verpflichtet, sich vor Betreten des Spielfelds anzumelden und den Veranstalter sowie Spielfeldbetreiber im gesetzlich zulässigen Rahmen von der Haftung freizustellen.

Alle am und um das Spielgeschehen beteiligte Personen handeln immer im Interesse der eigenen und gegenseitigen Sicherheit.

Es liegt in der Verantwortung des Spielers, nur Gegenstände mit auf das Spielfeld zu nehmen, die für den ordnungsgemäßen Spielbetrieb notwendig sind.

Das Netz des Spielfelds darf von außen nicht berührt werden. Es ist ein Sicherheitsabstand von 1 Meter einzuhalten.

Eine voll funktionsfähige Laufsocke ist der einzig zulässige Schutz für den Lauf eines Markierers außerhalb des Spielfelds.

Alle Bereiche, die zum Abfeuern von Paintballmarkierern freigegeben sind, dürfen nur mit ordnungsgemäß getragenen Schutzmasken, welche die Anforderungen des Regelwerks erfüllen, betreten werden.

Bei Zuwiderhandlung gegen diese Sicherheitsregeln ist mit dem Verweis vom Austragungsort zu rechnen. Veranstalter und Spielfeldbetreiber sind verpflichtet, alle Sicherheitsbestimmungen jederzeit durchzusetzen.

8 Mannschaftskader (Roster)

10 Tage vor dem ersten Ligaspieltag der 1., 2. & 3. Bundesliga und Regionalliga werden die Kader geschlossen. Dann können keine Spieler mehr nachgemeldet werden. In den Ober-, Verbands-, Landes- und Bezirksligen werden die Kader jeweils 10 Tage vor den einzelnen Spieltagen geschlossen. Nach den Spieltagen werden sie für Nachmeldungen in den Ober-, Verbands-, Landes- und Bezirksligen wieder geöffnet.

Die Spieler können ihr Team während einer Saison nicht wechseln. Sind sie einmal in einem Team eingetragen, dürfen sie in dem in der aktuellen Saison nicht für ein anderes Team spielen.
Ausnahme 1: Schwesterteamregelung
Ausnahme 2: DPL-Transferfenster

Kein Spieler darf auf mehr als einer Spielerliste stehen.
Ausnahme 1: Schwesterteamregelung
Ausnahme 2: Programm zur Nachwuchsförderung in der Landes- und Bezirksliga
Ausnahme 3: Mitglieder der Nationalmannschaft dürfen in den offiziellen Trainingskadern zusätzlich gemeldet sein.

Spieler, die sich unter falschen Angaben registriert haben und am Spielbetrieb teilnehmen, können für die gesamte Saison von der DPL ausgeschlossen werden.

Während einer Saison dürfen die Teams - wie folgend aufgelistet - Spieler einsetzen:

Spielklasse	Saisonkader	Im Matchkader	Auf dem Spielfeld
1. Bundesliga	12	12	5
2. Bundesliga	12	12	5
3. Bundesliga	12	12	5
Regionalliga	12	12	5
Oberliga	12	12	5
Verbandsliga	12	12	5
Landesliga	12	-	5
Bezirksliga	12	-	3

Um spielberechtigt zu sein, muss jedes Team einen spielfähigen Kader gemeldet haben. Die Mindestspieleranzahl für einen spielfähigen Kader ist folgende:
1.,2.,3. Bundes-, Regional-, Ober-, Verbands- und Landesliga: 5 Spieler, Bezirksliga: 3 Spieler.

Die Matchkader in den Ligen im Mercy-Format werden nur angenommen, nachdem alle Gebühren vollständig bezahlt wurden.
Einem Spieler ist es untersagt, in einem Team zu spielen,
- wenn sein Name bereits auf der Liste eines anderen Teams steht (Ausnahme: Schwesterteamregelung),
- wenn er vom Turnier suspendiert wurde oder
- durch einen unzulässigen Ligawechsel.

In Falle eines Verstoßes gelten alle Spiele dieses Teams als verloren.
Treten an einem Spieltag für ein Team weniger Spieler an als für das Format üblich, behält sich die DPL die Aberkennung der Punkte und den Einzug des Startplatzes vor.

9 Mannschaften

9.1 Mannschaftsaufbau

9.1.1 Captain

Der Captain repräsentiert die Mannschaft gegenüber dem Veranstalter.

Jede Mannschaft muss einen Captain für ihre Mannschaft benennen.

Er ist zentraler Ansprechpartner für das Team. An den Captain gerichtete Informationen gelten als „dem ganzen Team bekannt". Es liegt in der Pflicht des Kapitäns, diese Informationen an sein Team oder den entsprechenden Spieler weiterzugeben.

Der Captain darf als einziger offene Fragen mit dem Hauptschiedsrichter klären oder Erklärungen zu Entscheidungen von diesem anfordern.

Der Captain muss bei allen vom Veranstalter angesetzten Versammlungen anwesend sein.

Der Captain kann auch gleichzeitig die Position als Trainer und / oder Spieler wahrnehmen.

Der Captain wird durch eine vom Veranstalter ausgegebene Armbinde gekennzeichnet, welche verpflichtend zu tragen ist.

Ein Wechsel des benannten Captains ist nur vor dem Spiel mit gleichzeitiger Meldung beim Protokollführer möglich.

Ein Wechsel der Captain-Position im laufenden Spiel ist nur möglich, wenn der aktuell benannte Captain aufgrund einer Strafe vom Spielbetrieb ausgeschlossen wurde oder aufgrund einer Verletzung nicht mehr am Spielbetrieb teilnehmen kann.

9.1.2 Spieler

Spieler sind dazu angehalten, den Schiedsrichter in seiner Funktion zu unterstützen und zum Wohle des reibungslosen Spielablaufs, auch in seinem Interesse und dem seines Teams, den Aufforderungen des Schiedsrichters unmittelbar nachzukommen.

Auswechselspieler können zu jeder Zeit im Turnier einen aktiven oder ausgeschlossenen Spieler ersetzen. Auswechselspieler müssen auf der Mannschaftsaufstellung zum Beginn des ersten Spiels des Spieltags genannt sein. Eine Auswechslung kann nur in der Pitbox zwischen den Punkten erfolgen.

Spieler, welche in einer anderen Liga gemeldet sind (Schwestermannschaftsregelung), sind erst nach Anmeldung zum ersten Spiel des Spieltags beim Protokollführer, nach Eintragung im Spielprotokoll und Markierung auf dem Spielerpass spielberechtigt.

Ist ein Spieler auf der Mannschaftsaufstellung für den Spieltag aufgeführt, gilt dies als Einsatz in der Spielklasse entsprechend der Schwesterteamregelung mit den entsprechenden Konsequenzen.

9.1.3 Helfer

Helfer dürfen Spieler zwischen den Punkten und Spielen unterstützen.
Helfer sind nicht berechtigt, als Spieler für die Mannschaft zu starten, außer sie sind ebenfalls als Spieler gemeldet.
Helfer dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn es von den Schiedsrichtern erlaubt wird und sie eine vorgeschriebene Schutzmaske tragen.

Helfer dürfen den Spielablauf nicht behindern.

9.1.4 Trainer

Der Trainer kann, falls im Spielformat vorgesehen, für sein Team ein Timeout anfordern.
Der Trainer kann für sein Team den aktuellen Punkt als verloren erklären (das „Handtuch werfen“).
Der Punkt gilt dann für das gegnerische Team als gewonnen.
Alle Aktionen als Trainer können nur aus der für den Trainer vorgegebenen Zone am Spielfeldrand ausgeführt werden.

Der Trainer muss vor Spielbeginn auf dem Spielprotokoll gekennzeichnet werden.

9.2 Mannschaftsaufstellung

Alle am Turnier teilnehmenden Spieler müssen in der Mannschaftsaufstellung aufgeführt werden und sind nur dann spielberechtigt.
Spieler können in der laufenden Saison nur für ein Team aufgestellt werden.
Alle Mannschaften müssen eine vollständige Aufstellung vor Spielbeginn ausfüllen.
Aufstellungen gelten nur als spielfähig, wenn alle Gebühren und ausstehenden Strafen vom Team vollständig bezahlt wurden.
Sollte ein Spieler für mehr als eine Mannschaft in der gleichen Saison aufgestellt worden sein, wird er sofort von der laufenden Saison ausgeschlossen. Auch alle Spiele, in denen er in der Mannschaftsaufstellung einer der beiden Mannschaften gemeldet war, werden automatisch mit maximaler Punktzahl für die gegnerische Mannschaft als verloren gewertet.

Ausnahmen:
Kein Spieler darf auf mehr als einer Spielerliste stehen.
Ausnahme 1: Schwesterteamregelung
Ausnahme 2: Mannschaftswechsel im DPL-Transferfenster
Ausnahme 3: Mitglieder der Nationalmannschaft dürfen in den offiziellen Trainingskadern zusätzlich gemeldet sein.

Während einer Saison dürfen die Mannschaften - wie folgend aufgelistet - Spieler einsetzen:

Spielklasse	Saisonkader	Auf dem Spielfeld
1. Bundesliga	12	5
2. Bundesliga	12	5
3. Bundesliga	12	5
Regionalliga	12	5
Oberliga	12	5
Verbandsliga	12	5
Landesliga	12	5
Bezirksliga	12	3

9.3 DPL-Transferfenster

Zwischen dem 2. und 3. Spieltag jeder Spielklasse gibt es ein Transferfenster.
Das Transferfenster öffnet sich erst, nachdem der 2. Spieltag aller Spielklassen vorüber ist, und schließt sich, bevor der 3. Spieltag irgendeiner Spielklasse stattfindet.

Die Transferregel kann nicht auf Spieler angewendet werden, welche sich durch die Schwesterteamregelung beim Aushelfen festgespielt haben.

Folgende Möglichkeiten bestehen im Transferfenster:
- Spieler können von einem Team in ein anderes Team wechseln.
- Spieler können neu aufgenommen werden, wenn sie in der laufenden Saison noch nicht in der DPL gemeldet waren.
- Spieler können aus dem Kader entfernt werden.

Jede dieser Möglichkeiten stellt eine eigenständige Aktion dar. Pro Mannschaft sind im Transferfenster 4 Aktionen zulässig.

Beispiel 1: Soll einem vollen Roster ein Spieler hinzugefügt werden, so muss zunächst ein Spieler gelöscht werden (Aktion 1) und danach kann erst der neue Spieler hinzugefügt werden (Aktion 2).

Beispiel 2: Eine Mannschaft fügt einen Spieler dem Roster hinzu, in dem es noch freie Plätze gibt (Aktion 1).

Bei diesen Transfers ist zu berücksichtigen, ob der Spieler in der jeweiligen Spielklasse spielberechtigt ist. Der Spieler kann nur innerhalb der gleichen Spielklasse oder in eine höhere Spielklasse wechseln.
Es dürfen maximal je 2 Spieler, welche in der aktuellen Saison bereits in der DPL gemeldet sind, und je 2 Spieler, welche in der aktuellen Saison noch nicht in der DPL gemeldet sind, in das Roster der Mannschaft aufgenommen werden.

Der Transfer kann nur mit Zustimmung der Besitzer des aufnehmenden und des abgebenden Teams erfolgen. Alle beteiligten Personen müssen bis Fristende ihre Zustimmung über das Formular Spielertransfer gegeben haben, damit der Spieler für den nächsten Spieltag spielberechtigt ist. Das Formular findet der Teambesitzer und -manager, wenn er sich in seinen Teamaccount einloggt.

Für diesen Wechsel ist ein neuer Spielerpass bei der DPL zu beantragen sowie eine zusätzliche Transfergebühr von 25,- € vom aufnehmenden Team an die DPL zu entrichten. Der alte Spielerpass muss an DPL GmbH, Veynaustr. 4 A, 53894 Mechernich gesendet werden. Erst danach wird der neue Spielerpass verschickt.

9.4 Schwestermannschaftsregelung

Als Schwesterteams gelten Mannschaften mit gleichem Besitzer und gleichem Mannschaftsnamen. Hier sind weitere Mannschaften eines Teams immer mit Nummerierungen zu versehen. Diese richten sich in absteigender Reihenfolge nach den Spielklassen, in denen die Schwestermannschaften gemeldet sind. Die Mannschaft in der höchsten Spielklasse hat dabei keinen Zusatz und die Schwestermannschaft in der zweithöchsten Spielklasse hat den Zusatz 2.
Beispiel:
Spielklasse Regionalliga => Musterteam Musterstadt
Spielklasse Verbandsliga => Musterteam Musterstadt 2

Spieler einer Schwestermannschaft, die in einer unteren Spielklasse eingeschrieben sind, können einmal in einer Mannschaft desselben Teams (=Schwestermannschaft) in einer höheren Spielklasse spielen, indem sie einen freien Platz im Kader für diese Saison benutzen, ohne sich in der höheren Spielklasse festzuspielen.

Hilft der Spieler ein zweites Mal in einer höheren Spielklasse aus, spielt er sich in der höchsten Spielklasse fest, in welcher er gemeldet war. Gleichzeitig erlischt seine Spielberechtigung für die untere Spielklasse. In diesem Fall wird der Spieler in den Kader des neuen Teams verschoben und ein neuer Spielerpass gebührenpflichtig für eine Verwaltungsgebühr von 15,- € ausgestellt.

Der aushelfende Spieler darf maximal drei Spielklassen tiefer gemeldet sein.
Beispiel: RL => 1.BL ist möglich VL => 2.BL ist nicht möglich

Verschiedene Mannschaften (z. B. Mustermannschaft Musterstadt und Mustermannschaft Musterstadt 2) eines Teams können immer nur den gleichen Besitzer haben. Jeder Teambesitzer darf nur eine Team in der DPL haben, keine weiteren unter einem anderen Teamnamen. Bestehende Besitzverhältnisse, die dieser Bestimmung widersprechen, werden im Einzelfall in beidseitigem Einvernehmen bereinigt.

Der Einsatz von Spielern der Schwestermannschaften wird im Spielprotokoll vermerkt und ist vor Beginn des ersten Spiels des Spieltags beim Protokollführer anzuzeigen.
Auf dem Spielerausweis wird der Einsatz durch Lochung des Spielerausweises an der vorgesehenen Stelle gekennzeichnet. Ist ein Spielerausweis zweifach gelocht, so ist er für die ursprüngliche Spielklasse ungültig.

Die Nutzung der Schwestermannschaftsregelung für zwei Mannschaften innerhalb der gleichen Spielklasse ist nicht möglich.

In Ausnahmefällen kann von der DPL die Erlaubnis zum dauerhaften Wechsel einens Spielers in das Schwesterteam einer niedrigere Spielklasse innerhalb der Saison beantragt werden.
Hierzu ist ein schriftlicher Antrag mit ausführlicher Begründung an regeln@dpl-online.de zu stellen in dem der Spielername, sowie seine bisherige und geplante Spielklasse angegeben sind.
Die DPL wird dann nach Prüfung und in Rücksprache mit dem Ligakoordinator über den Antrag entscheiden. Eine Genehmigung kann nur erteilt werden, wenn eine Verzerrung des Wettbewerbs bei der Einschätzung ausgeschlossen werden kann.
Dieses Ausnahmeregelung kann nur innerhalb der FPO-Spielklassen

9.5 Doppelspielrecht

Doppelspielrecht für neue Spieler in der Bezirksliga: Spieler, die sich zum ersten Mal in der Bezirksliga anmelden, können auch zusätzlich in der Landesliga antreten, um schon im ersten Jahr mehr Spielpraxis sammeln zu können. Diese Spieler spielen weiterhin nur mit ihrem Bezirksliga-Spielerpass, auch in der Landesliga. Doppelspielrecht gilt nur bei einer Schwestermannschaft.

10 Spielerpässe

Die Spieler müssen einen gültigen Spielerpass vorweisen, um an der Liga teilnehmen zu können. Die Spieler müssen ihren Spielerpass immer auf dem Turnierfeld vorzeigen können. Keinem Spieler ist es erlaubt, an der Liga teilzunehmen, wenn er vor dem Spiel seinen Spielerpass nicht vorzeigen konnte. Nur den Spielern, die im Besitz eines gültigen Spielerpasses und eines ordnungsgemäßen Lichtbildausweises sind, wird es erlaubt, die Spielfelder in Spielkleidung zu betreten.

Die Spielerpässe können nur online über die Teamverwaltung angefordert werden. Spielerpässe müssen innerhalb der dafür vorgeschriebenen Frist, welche sich aus der Timeline ergibt (https://dpl-online.de/sommer/liga-infos#tab-3-timeline), vollständig ausgefüllt, beantragt und bezahlt worden sein.

Müssen Spielerpässe, aus Gründen, welche die DPL nicht zu vertreten hat (z. B. Verlust seitens der Mannschaft), erneut ausgehändigt oder produziert werden, fällt eine Verwaltungsgebühr von 15,- € pro Spielerpass an.

Der Teamname auf dem Spielerpass muss mit dem Teamnamen übereinstimmen, der sich auf der Spielerliste befindet, auf die sich die Spieler vor dem Spieltag eingetragen haben. Die Nummerierung der Schwesterteams gehört nicht zum Namen.
In begründeten Ausnahmefällen kann der Ligakoordinator die Teilnahme am Spieltag auch ohne Spielerpass zulassen.
Ein Versäumen der jeweiligen Fristen ist nicht als solch ein Ausnahmefall anzusehen.
In diesem Fall muss der Spieler vorab dem Ligakoordinator gemeldet und der DPL an info@dpl-online.de weitergegeben werden. Vor Beginn des kommenden Spieltags muss der Spielerpass dem Ligakoordinator ohne Aufforderung nachgezeigt werden. Erfolgt dies nicht, werden alle Spiele des Spieltags (an dem der Spieler ohne Spielerpass gemeldet wurde) aberkannt.

11 Aufstiege / Abstiege im Ligasystem

Die Anzahl der Auf- und Abstiege von Mannschaften pro Saison und Spielklasse veröffentlicht die DPL vor Saisonbeginn in der Grafik zur Ligastruktur auf der Internetseite.

Zum Aufstieg qualifiziert sind jeweils die führenden Mannschaften der jeweiligen Tabelle am Saisonende.
Für den Abstieg sind jeweils die am Ende der Tabelle gelisteten Mannschaften qualifiziert.
Die Anzahl der Abstiegsplätze bezieht sich auf eine Spielklasse, in der alle Startplätze vergeben sind. Sollte eine Spielklasse mit weniger Mannschaften als ausgeschrieben in der Saison ausgetragen werden, so wird die Anzahl der nicht besetzten Startplätze von der Anzahl der Abstiegsplätze abgezogen, hierdurch reduziert sich die Anzahl der Abstiegsplätze entsprechend.

Würde eine Mannschaft in eine Spielklasse aufsteigen, in welcher bereits die zulässige Anzahl an Mannschaften des gleichen Besitzers gemeldet ist, welche auch dort verbleiben, so kann die qualifizierte Mannschaft nicht aufsteigen und die nächstfolgende Mannschaft der Tabelle nach Saisonabschluss gilt als qualifizierte Mannschaft.

Steigt eine Mannschaft in eine Liga ab, in welcher bereits eine Mannschaft des gleichen Besitzers gemeldet ist, so steigt die Mannschaft der unteren Liga ebenfalls um eine Spielklasse ab.
Gleiches gilt für den gleichen Konflikt in weiteren unteren Ligen (sog. Domino-Prinzip).
Dies gilt solange, bis eine Spielklasse erreicht wird, in der mehrere Mannschaften pro Besitzer zugelassen sind.

Spielklasse	Zulässige Anzahl von Mannschaften pro Besitzer
1. Bundesliga	1
2. Bundesliga	
3. Bundesliga	1
Regionalliga	1
Oberliga	2
Verbandsliga	2
Landesliga	2
Bezirksliga	2

Entscheidend sind die Besitzverhältnisse für die Startplätze der Mannschaften zum Zeitpunkt der Anmeldung für die folgende Saison.

Sollten in einer Spielklasse mehrere Mannschaften aus der gleichen Region absteigen, jedoch in der niedrigeren regionalen Spielklasse nicht ausreichend Plätze verfügbar sein, so erfolgt die Vergabe der regionalen Startplätze zuerst an den besser platzierten der abgestiegenen Mannschaften.

Die Regelung zur maximalen Teamanzahl in der 1. / 2. Bundesliga wird unter Bezug auf Abschnitt 26 durch den Covid-19 bedingten Abbruch der Saison 2020 /2021 um eine Saison verschoben.

12 Ausrüstung

Die Deutsche Paintball Liga ist berechtigt, eine Liste von nicht zugelassener Ausrüstung zu veröffentlichen. Spieler, die mit solcher gelisteten Ausrüstung am Turnier teilnehmen, werden umgehend vom Turnier ausgeschlossen.

Der Hauptschiedsrichter darf eine Ausrüstung vom Spiel ausschließen, um z. B. Verletzungsgefahren zu minimieren oder die Schiedsrichterarbeit zu erleichtern.

Zwei aktive Spieler dürfen ihre Ausrüstung im laufenden Spiel austauschen.
Hiervon ausgenommen ist der Austausch von Markierern inklusive Luftsystem und der Austausch von Schutzmasken.

12.1 Paintballs

Spieler in einer als M800 definierten Spielklasse dürfen mit 4 Pods und einem Hopper voll Paintballs das Feld betreten.

Es sind nur Paintballs im Kaliber .68 mit gelber Farbfüllung für den Spielbetrieb der DPL zugelassen.

Pods dürfen ein maximales Fassungsvermögen von 140 Paintballs oder 800 Milliliter haben.

Hopper dürfen ein maximales Fassungsvermögen von 280 Paintballs oder 1.500 Milliliter haben.
Jeder Spieler darf nur mit seiner maximalen Anzahl an Pods oder weniger starten.

Ein Austausch von Pods ist nur bei laufender Spielzeit und erfolgreich ausgeführtem Start zulässig. Pods müssen sich beim Start im Battlepack des Spielers befinden.
Ein Spieler, der mit mehr Pods als erlaubt startet oder diese beim Start in der Hand hält, wird sofort eliminiert.

Eliminierte Spieler dürfen keine Pods, die Paintballs enthalten, auf dem Spielfeld ablegen.

Es dürfen keine Paintballs vom Boden aufgenommen werden, um diese zu verschießen.

Paintballs, die in der DPL verwendet werden, müssen mit den aktuellen gesetzlichen Standards und Anforderungen zum Umweltschutz und zur Grundwasserunbedenklichkeit übereinstimmen.
Entsprechende Bescheinigungen sind der DPL auf Anforderung zeitnah vorzulegen.
Paintballs dürfen keine rote Farbfüllung haben.

In den Field-Paint-Only-Spielklassen (FPO) dürfen nur beim Veranstalter erworbene Paintballs und von der DPL zugelassene Paintballs verschossen werden.

Diese FPO-Paintballs können nur vor Ort auf dem jeweiligen Austragungsort vom Spielfeldbetreiber oder Ligakoordinator erworben werden. In Ausnahmefällen (zum Beispiel Lieferverzögerungen oder Beschädigungen) kann der Ligakoordinator oder Spielfeldbetreiber nach Genehmigung durch die DPL alternative Paintsorten anbieten.

In den Sponsor-Paint-Only-Spielklassen (SPO) dürfen nur Paintballs der offiziellen Paintsponsoren der DPL verschossen werden, wenn sie den Vorgaben entsprechen.

Spielklasse	Vorgaben zu Paintballs
1. Bundesliga	Sponsor-Paint-Only (SPO) Von DPL lizensierten Sponsoren erworben
2. Bundesliga	
3. Bundesliga	
Regionalliga	
Oberliga	Field-Paint-Only (FPO) Vor Ort beim Veranstalter erworbene Paintballs, welche für die jeweilige Spielklasse zulässig sind.
Verbandsliga	
Landesliga	
Bezirksliga	

Die DPL orientiert sich für die zulässige Füllung der Paintballs an folgenden Farben als „Gelb“:

Pantone	RAL
101	1016
102	1016
107	1016
108	1018
109	1018
116	1018
3945	1016
3955	1016
3965	1016
803	1018

Bitte beachten: Beim Druck des Regelwerks oder der Anzeige auf Bildschirmen kann es zu Abweichungen in der Darstellung der Farben kommen.

Paintballs, die nicht den Anforderungen entsprechen, dürfen nicht verwendet werden. Die Verwendung von nicht zugelassenen Paintballs wird durch die in Abschnitt 4.9.1 aufgeführten Geldstrafen sanktioniert.

Treffer sind auch bei der Verwendung nicht zugelassener Paint gültig (ausgenommen rote Füllung).

Bei der Verwendung von Paintballs mit roter Füllung erfolgt ein Abbruch des Punkts (Mercy) bzw. Spiels (HTB) und der Punkt wird für die Mannschaft, welche die Paintballs mit roter Füllung verwendet hat, als mit höchstmöglicher Punktzahl verloren gewertet.

12.2 Schutzmaske

Die verwendete Schutzmaske muss für Paintball hergestellt sein und dem CE-Standard entsprechen oder diesen übertreffen.
Für eine verwendete Maske muss vom Hersteller ein Prüfprotokoll zum Erreichen der ATSM-Standards mindestens 10 Tage vor Turnierbeginn verfügbar sein.
Schutzmasken müssen in einwandfreiem Gebrauchszustand sein.
Schutzgläser sollten nach Herstellervorgaben bei Bedarf ausgetauscht werden.
Die Schutzmaske muss vollen Gesichts- und Ohrschutz gewährleisten, wie sie vom Hersteller ausgeliefert wird. Jegliche Veränderung an der Maske oder ein Umklappen des Schutzes machen die Schutzfunktion der Maske unbrauchbar und damit die Maske unzulässig.
Es können zusätzliche Maskenbänder sowie Ventilatoren angebracht werden, wenn diese nicht gepolstert sind.

Schutzmasken müssen überall dort getragen werden, wo mit Markierern geschossen wird oder dies durch Beschilderung vorgegeben wird.
Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf:

- Spielfeld
- Stationen zur Markiererkontrolle
- Schießstände
- Ausstellerstände mit Testmöglichkeit

Beim ersten Verstoß gegen die Schutzmaskenpflicht erfolgt eine Verwarnung an den Captain der Mannschaft mit Eintrag in das Spielprotokoll. Beim zweiten Verstoß wird das verursachende Mannschaftsmitglied vom restlichen Spieltag ausgeschlossen.
Kann die Person keiner Mannschaft zugeordnet werden, wird sie vom Turniergelände verwiesen.

Es liegt in der Verantwortung des Spielers, die Maske mit den vorhandenen Befestigungsmöglichkeiten gegen Abrutschen zu sichern, um maximal möglichen Schutz zu gewährleisten.

Aufkleber dürfen das Sichtfeld des Spielers nicht negativ beeinflussen und die Größe von 3x3 Zentimetern in zusammenhängender Klebefläche nicht überschreiten, so dass sie nicht in einem Stück abgezogen werden können. Zusammenhängend übereinander geklebte Aufkleber gelten als zusammenhängende Klebefläche.
Es bleibt dem Hauptschiedsrichter vorbehalten, die Entfernung von Aufklebern zu verlangen, wenn diese die Arbeit der Schiedsrichter erschweren könnten.
Die Schutzmaske muss vor Betreten der Schleuse zum Spielfeld so aufgesetzt werden, dass sie die volle Schutzwirkung gewährleistet. Beim Verlassen des Spielfelds darf die Maske erst nach Verlassen der Schleuse abgenommen werden.

12.3 Laufsocke

Die Laufsocke muss stets auf dem Markierer angebracht sein, bevor dieser mit einem Druckluftsystem verbunden ist.

Die Laufsocke muss die Mündung des Markierers vollständig abdecken und gegen unabsichtliches Entfernen gesichert sein.

Das Blockieren des Laufs durch einen Laufreiniger oder Laufstopfen erfüllt nicht die Anforderungen dieser Regel.

Die Laufsocke ist vom Spieler während des Spiels mitzuführen, um im Notfall eine Sicherung des Markierers gewährleisten zu können. Ein versehentlicher Verlust der Laufsocke im Spielverlauf führt nicht zur Elimination des Spielers.

Laufsocken müssen vor Verlassen des Spielfelds und unmittelbar vor Betreten der Schleuse nach außen auf dem Markierer angebracht werden.

Ausnahmen von dieser Regel:
- Test der Markierer vor Spielbeginn in entsprechend abgesperrten, gesicherten, gekennzeichneten und umfriedeten Bereichen
- Beim Betreten des Spielfelds (umfriedeter Bereich) vor Spielstart, nachdem das Spielfeld vom Hauptschiedsrichter freigegeben wurde.

Beim ersten Verstoß gegen die Laufsockenpflicht erfolgt eine Verwarnung an den Captain der Mannschaft. Bei zweitem Verstoß wird das verursachende Mannschaftsmitglied vom restlichen Spieltag ausgeschlossen.

Kann die Person keiner Mannschaft zugeordnet werden, wird sie vom Turniergelände verwiesen.

12.4 Bekleidung

Jeder Spieler darf zwei Lagen Kleidung tragen. Eine Lage entspricht einem Standard-Baumwoll-T-Shirt mit einer Stoffstärke von circa 150 Gramm pro Quadratmeter.

Unterschreitet die Temperatur am Spieltag 10°C, so kann der Hauptschiedsrichter die Erlaubnis zum Tragen einer dritten Lage Kleidung für alle Spieler erteilen.

Die Lagen sollten aus einer Lage Unterwäsche mit Unterhose und T-Shirt (oder zusätzlich einer langen Unterhose + zweites T-Shirt oder Longsleeve aus T-Shirt-Stoff bei unter 10°C Außentemperatur) sowie der Spielerhose und dem Spielertrikot bestehen.

Spieler müssen eine lange Hose und ein langärmliges Trikot tragen.

Die Kleidung muss frei von Rissen bzw. Löchern sein und eine geschlossene Oberlage bilden. Spieler dürfen keine Kleidung aus stark polsterndem Material wie Microfaser-Fleece etc. oder stark paintabweisendem Material wie Gummi, beschichtetem Nylon etc. tragen.

Gesteppte Stoffe (zwei übereinander genähte Stofflagen mit eventueller Füllung) gelten als zwei Lagen Kleidung im gesteppten Bereich. Trikots mit solchen Bereichen dürfen gegenüber dem vom Hersteller gelieferten Zustand nicht verändert werden.

Es dürfen keine Farben entsprechend den unter dem Abschnitt Paintballs aufgeführten geschützten Farben verwendet werden. Diese sind für die Farbfüllung der Paintballs reserviert. Sollte es nicht möglich sein, bei der Bekleidung auf diese Farben zu verzichten, kann vorab eine Prüfung und ggf. eine Ausnahmegenehmigung per E-Mail an info@dpl-online.de beantragt werden.
Eine solche Freigabe auf Verlangen ist am Spieltag dem Hauptschiedsrichter vorzulegen.

Diese Farbangaben dienen als Orientierungshilfen, die letzte Entscheidung hierüber liegt beim Hauptschiedsrichter. Er kann Kleidungsstücke vom Spiel ausschließen, wenn er die Meinung vertritt, dass es durch diese zu einer Erschwerung für die Schiedsrichter oder zu Nachteilen für Spieler kommen könnte. Ein Übermalen der farblich beanstandeten Bereiche bzw. Ausrüstung mit wischfester Farbe ist als Nachbesserung zulässig.

Spieler dürfen keine Schuhe mit scharfkantigen, keramischen oder metallischen Spikes tragen. Das Spielertrikot muss vollständig in das Battlepack oder die Hose gesteckt werden und darf nicht lose nach vorne überhängen.

Spieler dürfen ein paar Handschuhe mit Polsterung tragen.

Die Spieler dürfen bis zu zwei Teile Kopfbedeckung tragen, wenn die Gesamtstärke der Lagen 2 Zentimeter nicht überschreitet und die Kopfbedeckungen nicht weiter als 2 Zentimeter unterhalb der Schulter des Spielers reichen.

Stark gepolsterte Schweißbänder dürfen nur getragen werden, wenn sie eine Höhe von 5 Zentimetern und eine Dicke von 1 Zentimeter nicht überschreiten.

Spieler, die während des Spiels nicht erlaubte Kleidung tragen, werden sofort eliminiert.
Auf der Kleidung dürfen keine Aufkleber angebracht sein.

Die Spielerausrüstung darf nicht so konstruiert sein, dass sie eine übermäßige Polsterung erzeugt.

12.5 Persönliche Schutzausrüstung

Persönliche Schutzausrüstung muss wie vom Hersteller geliefert verwendet werden und darf nicht verändert werden.

Spieler dürfen einen Satz Ellenbogen-/Unterarmschützer tragen, wenn die Polsterung nicht gegenüber der vom Hersteller gelieferten Form verändert wurde.

Spieler dürfen einen Satz Knie-/Schienbeinschützer tragen, wenn die Polsterung nicht gegenüber der vom Hersteller gelieferten Form verändert wurde.

Spieler dürfen einen Brustpanzer tragen, welcher für Paintball hergestellt wurde, dessen Polsterung die Dicke von 2 Zentimetern nicht überschreitet und nicht verändert wurde.

Spieler dürfen eine gepolsterte kurze Hose (Slide-Short) tragen, wenn die Polsterung nicht gegenüber der vom Hersteller gelieferten Form verändert wurde.

Spieler dürfen einen Tiefschutz tragen.

Die Schutzausrüstung ist unter der Spielerbekleidung zu tragen, so dass die geschlossene Oberlage der Kleidung bestehen bleibt.

Spieler dürfen Halsschutz tragen, wenn dieser enganliegend ist und eine Dicke von 2 Zentimeter nicht überschreitet. Schals und Ähnliches sind nicht zulässig.

Spielern wird empfohlen, Kopfbedeckungen mit mindestens 1 Zentimeter Dicke zu tragen, um den empfindlichen oberen Bereich des Kopfes zu schützen.

12.6 Sonstige Ausrüstung

Spieler dürfen eine unbegrenzte Anzahl an Laufreinigern mitführen, solange diese nicht zum Aufbau von Polsterung genutzt werden.

Spieler dürfen maximal einen Battlepack zur Aufnahme der Pods mitführen.

Spieler dürfen maximal ein Gerät zur Zeitnahme mitführen.

Spieler, die zusätzliche Gegenstände aufgrund gesundheitlicher Probleme oder zum Schutz bestehender Verletzungen verwenden, müssen diese selbst vor Spielstart beim Hauptschiedsrichter anmelden, um Nachteile zu verhindern.

Diese Gegenstände gelten als zugelassen, wenn:
- sie keine übermäßige Polsterung erzeugen,
- sie kein resultierendes Verletzungsrisiko für den Spieler selbst bzw. andere Teilnehmer darstellen,
- sie die Arbeit der Schiedsrichter nicht erschweren,
- sie keinen Vorteil für den Spieler erzeugen.

12.7 Gestaltung von Mannschaftsoberbekleidung / Trikots

Teams müssen durch das Tragen einheitlicher Oberbekleidung gekennzeichnet sein.
In der Bezirksliga reicht hierfür eine gleichfarbige, lange Oberbekleidung, wie zum Beispiel gleichfarbige Pullover, aus. Ab der Landesliga sind Teamname, Spielername und Spielernummer auf der Oberbekleidung verpflichtend anzubringen.

Die aufgedruckten Teamnamen müssen dem für die Liga gemeldeten Teamnamen entsprechen.

Der Besitzer schlägt bei Anmeldung seines Teams einen Namen vor, der von der DPL geprüft und genehmigt wird. Der Name muss aus zwei Bestandteilen bestehen: Teamname + Städtename, in beliebiger Reihenfolge.

Beispiele:
Cologne Predators
Enrage Düsseldorf

Der Name kann einen Sponsor als dritten Bestandteil haben, sofern diese Marke auch Sponsor der DPL ist.

Beispiel:
Emsdetten JE Factory
Die DPL schützt den Namen ihrer Teilnehmer. Dazu behält sie sich das Recht vor, Teamnamen oder Namensbestandteile abzulehnen, die gleich oder zu ähnlich sind wie bestehende Teamnamen.

Beispiel:
Maddogs Augsburg und Mad Dogs Berlin sind möglich, Mad Dogs Berlin und Berlin Mad Dogs aber nicht.

Teamnamen sollen keine Sonderzeichen enthalten und der normalen Orthografie entsprechen.

12.7.1 Teamname

Alle Mannschaften müssen in ihrem Teamnamen einen Städtenamenszusatz tragen. Dieser Städtenamenszusatz hat einen direkten Bezug zu dem Team zu haben, bei dem der Wohnort des Teamowners, der Standort des Heimatfelds oder der Standort eines Sponsors zu wählen ist. Das Verwenden einer nächstgelegenen größeren Stadt ist ebenfalls zulässig.

12.7.2 Spielername

Auf der Rückseite des Trikots oberhalb der Nummer ist zentriert und gut lesbar der Familienname des jeweiligen Spielers aufzuführen.
Der Spielername muss mit dem im Kader angegebenen Namen des jeweiligen Spielers übereinstimmen.
Es sind Blockbuchstaben zu verwenden, deren Schriftgröße maximal 9 Zentimeter betragen darf.
Der Spielername muss sich klar von den Farben der Spielkleidung abheben. Die Buchstaben müssen einfarbig sein und können zur besseren Lesbarkeit mit einer neutralen Umrandung, einer Schattierung oder einer Markierungslinie versehen werden.

12.7.3 Spielernummer

Auf der Rückseite des Trikots ist zentriert und gut lesbar eine Nummer abzubilden. Es ist eine Schriftgröße zwischen 25 und 35 Zentimeter zu verwenden sowie Zahlen zwischen 00 und 99. Die Schreibweise muss nicht im Doppel-Zahlen-Format erfolgen. Beispiel: Es ist die Schreibweise 9 wie auch 09 zulässig. Unabhängig von der Schreibweise ist jede Spielernummer nur einmal im jeweiligen Kader zu vergeben.
Die Nummern dürfen nur aus einer Farbe bestehen. Sie können zur besseren Lesbarkeit mit einer neutralen Umrandung, einer Schattierung oder einer Markierungslinie versehen werden. Die Farbe der Nummer muss sich klar von den Farben der Spielbekleidung abheben. Auf einem gestreiften, geteilten oder karierten Trikot sind die Nummern auf einem einfarbigen Hintergrund anzubringen.

12.7.4 Trikots von Aushilfsspielern aus Schwestermannschaften

Spieler einer Schwestermannschaft, welche für den Spieltag aushelfen, können in einem Reserve-Trikot spielen. Dieses muss keinen Spielernamen und keine Spielernummer tragen, jedoch sonst mit den verwendeten Trikots der Mannschaft übereinstimmen.

12.7.5 Einbindung des DPL-Logos

Alle Bundesligateams sind dazu verpflichtet, auf einem Ärmel in Schulterhöhe das offizielle DPL-Logo gut sichtbar zu platzieren. Die Höhe des DPL-Logos muss mindestens 5 Zentimeter betragen.
Empfehlung:
Allen anderen Teams aus Regional-, Ober-, Verbands-, Landes- und Bezirksligen ist der Aufdruck des offiziellen DPL-Logos gestattet, aber nicht verpflichtend.
Alle Logos in Druckformat: http://www.dpl-online.de/media-more/downloads

Generell können bei Unsicherheiten oder Fragen zu diesen Regelungen alle Dinge, wie Namen, Logos, Jerseydesigns und Farben, vorab an info@dpl-online.de geschickt werden, um eine Einschätzung zur Regelkonformität bekommen.

Designs und Trikots von Partnern der DPL, die mit „DPL legal“ gekennzeichnet sind, gelten automatisch als freigegeben.
Auf der Teamkleidung, im Logo und im Teamnamen dürfen weder politische, militärische, religiöse und/oder diskriminierende Zeichen oder Wörter verwendet werden.

Die im Abschnitt Paintballs 12.1 aufgeführten Farben dürfen in den verwendeten Trikots der Spieler nicht enthalten sein. Ausnahmen hiervon gelten für die Abbildung von Landesfahnen in maximaler Größe von 8,5 x 5 Zentimetern (Format des Spielerausweises) oder wenn durch Platzierung und Größe des nicht erlaubten Farbanteils eine negative Beeinflussung des Spielbetriebs ausgeschlossen werden kann. Es kann vorab eine Freigabe der DPL für das Trikotdesign eingeholt werden, ansonsten ist die Bewertung des Hauptschiedsrichters vor Ort verbindlich.

12.8 Unzulässige Ausrüstung

Folgende Ausrüstung ist vom Spielbetrieb ausgeschlossen:

- Jegliche Kleidung oder Ausrüstung, welche die Farbe Gelb beinhaltet, wenn hierfür keine Ausnahme definiert ist oder eine Freigabe der DPL vorliegt. Die Farbe Gelb ist im Abschnitt Paintballs 12.1 genauer definiert.

- Alle Geräte, welche die Übertragung von Video, Audio oder sonstiger Signale zum Spieler ermöglichen.

- Geräte, die Video, Audio vom Spieler nach außen übertragen, sind nur nach vorheriger Freigabe durch den Hauptschiedsrichter und beim Vorliegen einer entsprechenden Akkreditierung als Video- oder Fotograf zulässig.

- Geräte, die Ablenkung, Blendung, Sichtbehinderungen oder Rauch produzieren.

- Druckluftflaschen ohne Zulassung oder deren Prüfdatum abgelaufen ist.

- Aufkleber, wenn sie nicht für entsprechende Ausrüstungsteile explizit freigegeben wurden oder verbotene Farben enthalten.

Spieler, die unzulässige Ausrüstung (mit Ausnahme von Paintballs verwenden), werden sofort eliminiert und dem Regelwerk entsprechend sanktioniert.

12.9 Druckluftsystem

Druckluft ist das einzig zulässige Antriebsgas.
Füllstationen und Druckluftsysteme müssen die vom Hersteller vorgesehenen Sicherheitsbauteile beinhalten und dürfen nicht verändert werden.

Der maximale Druck der benutzten Luft darf 300 Bar bzw. 4500 PSI nicht überschreiten.

Prüfnachweise und Zulassungen der Druckluftsysteme müssen aktuell gültig und den gesetzlichen Vorschriften entsprechen.

Spieler, die Druckluftsysteme mit abgelaufenen und/oder nicht zulässigen Prüfungen verwenden, werden sofort eliminiert und der Spieler wird vom Spieltag ausgeschlossen.

Bei wiederholtem Verstoß erfolgt ein Spielausschluss für die ganze Saison zum Schutz der anderen Teilnehmer.

12.10 Markierer

Spieler dürfen nur einen Markierer im Kaliber .68 benutzen, welcher aus einem einzigen Lauf und einem einzigen Abzugssystem besteht. Abzugssysteme mit mehreren Auslösezuständen sind verboten.

Der Abzug muss aus einem beweglichen Hebel bestehen, welcher in Kontakt mit dem Finger des Spielers gebracht werden muss. Eine Auslösung des Abzugs besteht aus dem Ziehen des Abzugs. Vor der nächsten möglichen Auslösung muss der Abzug wieder losgelassen werden und in seine Position vor der Auslösung zurückspringen.

Markierer müssen einen Abzugsschutzbügel haben. Dieser darf nicht verändert werden und ist wie vom Hersteller geliefert zu verwenden.

Markierer mit elektronischem Abzugssystem dürfen nur im „Tournament-Lock"-Modus verwendet werden. Es darf dem Spieler nicht möglich sein, seine elektronischen Einstellungen, die für die Geschwindigkeit oder den Feuermodus des Markierers relevant sind, vorzunehmen, ohne den Griff des Markierers zu öffnen oder Werkzeug zu benutzen.

Die Schussgeschwindigkeit darf mechanisch nur mit Werkzeug von außen verstellbar sein.
Sollte die Einstellung der Schussgeschwindigkeit ohne Werkzeug möglich sein, so muss diese Möglichkeit entsprechend blockiert werden, um den Markierer spielen zu dürfen.

Spieler dürfen keine Teile am Markierer, Hopper oder Lauf mit gepolstertem Material abdecken.

Markierer dürfen nicht mit Aufklebern beklebt werden.

Mechanische Markierer:

- dürfen nur beim Ziehen des Abzugs einen Schuss auslösen
- dürfen nicht weiter schießen, wenn der Abzug festgehalten wird
- es dürfen keine Systeme zur Unterstützung des Abzugsvorgangs verbaut sein

Alle Markierer, die ein nach hinten gerichtetes und sich außen bewegendes Repetiersystem verwenden (Auto-Cocker-System, Pump-Markierer bestimmter Bauformen), müssen einen entsprechenden Schutzbügel für diese Systeme verbaut haben, damit eine Beschädigung des Maskenglases beim Nachladevorgang ausgeschlossen werden kann.

Werkzeug für die Einstellungen am Markierer darf vom Spieler mitgeführt werden.
Es dürfen mit dem Werkzeug keine Einstellungen am Markierer im laufenden Spiel verändert werden. Erfolgt eine Anpassung der Einstellungen in der der Spielpause ist eine erneute Überprüfung des Markierers durch den Schiedsrichter nötig.

12.11 Lauf

Der Lauf darf Öffnungen zum Entweichen der Luft beim Abschuss des Paintballs haben.

Die Verwendung von angebauten oder im Lauf integrierten Schalldämpfern ist verboten.

Systeme, welche die Flugkurve des Paintballs beim Abschuss verändern können, sind verboten.

Es ist nur ein Lauf pro Spieler auf dem Feld zugelassen.

Läufe dürfen nicht beklebt oder abgedeckt werden.

Ein verwendeter Lauf darf eine Länge von 50,8 Zentimetern bzw. 20“ (Zoll) nicht überschreiten.

12.12 Hopper

Hopper dürfen nicht farblos sein.
Transparente Farben müssen so getönt sein, dass bei der Befüllung mit gelben Paintballs / beim Platzen von gelb gefüllten Paintballs im Inneren keine unzulässige Färbung des Hoppers entsteht.

Durchsichtige Verschlussdeckel sind zugelassen, sonstige Sichtfenster müssen farblich getönt sein.
Es ist nur ein Hopper pro Spieler auf dem Spielfeld zulässig.

Es wird eine durchgehende Farbe des Hoppers empfohlen.

Der Hauptschiedsrichter darf Hopper vom Spiel ausschließen, wenn die Farbe oder das Muster des Hoppers die Arbeit der Schiedsrichter erschweren könnte oder der Hopper teilweise oder komplett gelblich verfärbt ist.

Hopper dürfen nicht mit anderem Material abgedeckt werden und müssen aus einer harten, schlagfesten Außenschale bestehen.

Hopper dürfen mit einem Aufkleber in der Größe 5x10 Zentimeter oder zwei Ziffern-Aufklebern zur Darstellung der Spielernummer pro Seite beklebt werden.

13 Spielformate und Spielablauf

13.1 Spielformate

Die Vorgaben beziehen sich auf Spielklassen, in der alle Startplätze vergeben sind.
Sollte eine Spielklasse nicht voll besetzt sein, so kann die DPL andere Vorgaben treffen, um für die Mannschaften eine ausreichende Anzahl an Begegnungen im Laufe der Saison sicherzustellen.

Spielklasse	Zielgröße	Format	Spielzeit Pausenzeit Timeout	Aufsteiger Absteiger	Kader-größe	Begegnungen
1. Bundesliga	12 Mannschaften	Mercy 4	10:00 2:00 1x 1:00	0 2	12	DRR pro Saison
2. Bundesliga	12 Mannschaften	Mercy 4	10:00 2:00 1x 1:00	2 2	12	DRR pro Saison
3. Bundesliga	10 Mannschaften pro Staffel	Mercy 4	10:00 2:00 1x 1:00	1 2	12	DRR pro Saison
Regionalliga	10 Mannschaften pro Staffel	Mercy 4	10:00 2:00 1x 1:00	1 2	12	DRR pro Saison
Oberliga	10 Mannschaften pro Staffel	Mercy 3	8:00 2:00 1x 1:00	1 2	12	DRR pro Saison
Verbandsliga	10 Mannschaften pro Staffel	Mercy 2	6:00 2:00 1x 1:00	2 2	12	DRR pro Saison
Landesliga	10 Mannschaften pro Staffel	HTB	5:00 x x	3 0	12	DRR pro Spieltag
Bezirksliga	10 Mannschaften pro Staffel	HTB	3:00 x x	3 0	12	DRR pro Spieltag

Zeitangaben in Minuten
SRR = Single Round Robin = jedes Team tritt einmal gegen jedes andere Team an
DRR = Double Round Robin = jedes Team tritt zweimal gegen jedes andere Team an
TRR = Triple Round Robin = jedes Team tritt dreimal gegen jedes andere Team an
QRR = Quad Round Robin = jedes Team tritt vielmal gegen jedes andere Team an

Spielklasse	Quad-RR	Triple-RR	Double-RR	Split in 2 Div
1. Bundesliga	X	X	9-12 Mannschaften	X
2. Bundesliga	X	X	9-12 Mannschaften	X
3. Bundesliga	X	<=7 Mannschaften	8-11 Mannschaften	X
Regionalliga	X	<=7 Mannschaften	8-11 Mannschaften	X
Oberliga	4-6 Mannschaften	7-8 Mannschaften	9-11 Mannschaften	ab 12 Mannschaften
Verbandsliga	4-6 Mannschaften	7-8 Mannschaften	9-11 Mannschaften	ab 12 Mannschaften
Landesliga	4-6 Mannschaften	7-8 Mannschaften	9-12 Mannschaften	ab 13 Mannschaften
Bezirksliga	4-6 Mannschaften	7-8 Mannschaften	9-12 Mannschaften	ab 13 Mannschaften

Übersicht von abweichenden Formaten als Empfehlung der DPL in Abhängigkeit der Anzahl antretender Teams in der jeweiligen Spielklasse. Diese stellen eine Orientierungshilfe dar um den Teams einen Überblick zu geben, welche Formate mit hoher Wahrscheinlichkeit gespielt werden. Diese Übersicht ist nicht abschließend und verbindlich und das jeweilige Format kann vom Ligakoordinator in Absprache mit der DPL angepasst warden.

13.1.1 Mercy-Format:

Die Teams treten in mehreren Punkten gegeneinander an, bis das Ende der Spielzeit oder der im Format vorgegebene Vorsprung an Punkten zum gegnerischen Team erreicht ist.
Mercy 4 = 4 Punkte Vorsprung (4:0, 5:1. 6:2, …), Mercy 3 = 3 Punkte Vorsprung, etc.

13.1.2 Hit-the-Base-Format (HTB):

Die Teams treten in einzelnen Spielen gegeneinander an. Das Spiel endet durch Ablauf der Spielzeit oder Anschlagen an der gegnerischen Startzone (Base).

13.2 Doppelblocksystem

Spiele in den Mercy-Formaten werden, sofern mit der vorhandenen Infrastruktur möglich, im Doppelblocksystem durchgeführt.

Die zwei im Spielplan als Block gekennzeichneten Spiele finden hierbei versetzt nach folgendem Schema ab:

Begegnung A – Punkt 1
Begegnung B – Punkt 1
Begegnung A – Punkt 2
Begegnung B – Punkt 2
Begegnung A – Punkt 3
…….

Dabei werden die Pausenzeiten einer Begegnung als Spielzeit der anderen Begegnung genutzt.

Es wird sichergestellt, dass die vergebene Pausenzeit zwischen den Punkten für die Teams als Minimum erreicht wird. Bei länger laufenden Punkten der versetzten Begegnung kann es zu längeren Pausenzeiten kommen.

Zum Wechsel der Teams ist eine Zeit von 30 Sekunden vorgegeben.

Ist eine der beiden Begegnungen beendet, wird die andere Begegnung mit der vorgegebenen Pausenzeit fortgesetzt.

13.3 Boxenbereich

Jede Mannschaft muss die Box verwenden, welche ihr durch den Spielplan vorgegeben wurde. Sollte dazu keine Vorgabe gemacht sein und beide Mannschaften möchten die gleiche Box verwenden, wird dies mit einem Münzwurf entschieden.

Kommunikation aus dem Boxenbereich während der laufenden Spielzeit ist verboten.

Sollten Strafen für Verstöße gegen dieses Verbot nötig sein, werden diese immer gegen den Spieler verhängt, der sich auf dem Spielfeld am nächsten zur Box der Mannschaft aufhält.

Bei wiederholten Verstößen kann die Person aus dem Boxenbereich oder vom Austragungsgelände verwiesen werden.

Im Boxenbereich sind für alle mit einer Mannschaft in Verbindung stehenden Personen alle Gegenstände verboten, die eine Kommunikation mit den Spielern auf dem Spielfeld ermöglichen oder die Stimmen der Personen verstärken können.

Der Zutritt zum Boxenbereich ist nur Personen gestattet, die eine aktuelle und gültige Verzichtserklärung gegenüber der DPL und dem Spielfeld abgegeben haben.

Alle zu einer Mannschaft gehörenden Personen dürfen für die Dauer der Begegnung die Box der gegnerischen Mannschaft nicht betreten, außer dies wurde aufgrund technischer Probleme oder örtlicher Gegebenheiten vom Hauptschiedsrichter freigegeben.

Der Boxenbereich ist wie vor Spielbeginn vorgefunden in sauberem Zustand zu verlassen. Vorhandene Entsorgungsmöglichkeiten sind zu nutzen.

Bei groben Verunreinigungen oder Beschädigungen des Boxenbereichs behält sich die DPL bzw. der lizensierte Veranstalter vor, der verursachenden Mannschaft die Kosten für die Reinigung oder die Instandsetzung des Schadens zu berechnen.

Die jeweilige Mannschaft ist selbst dafür verantwortlich, dass sich für die Dauer der Begegnung nur berechtige Personen in ihrem Boxenbereich und im Zwischenraum von Boxenbereich und Spielfeld aufhalten.

13.4 Seitenwahl

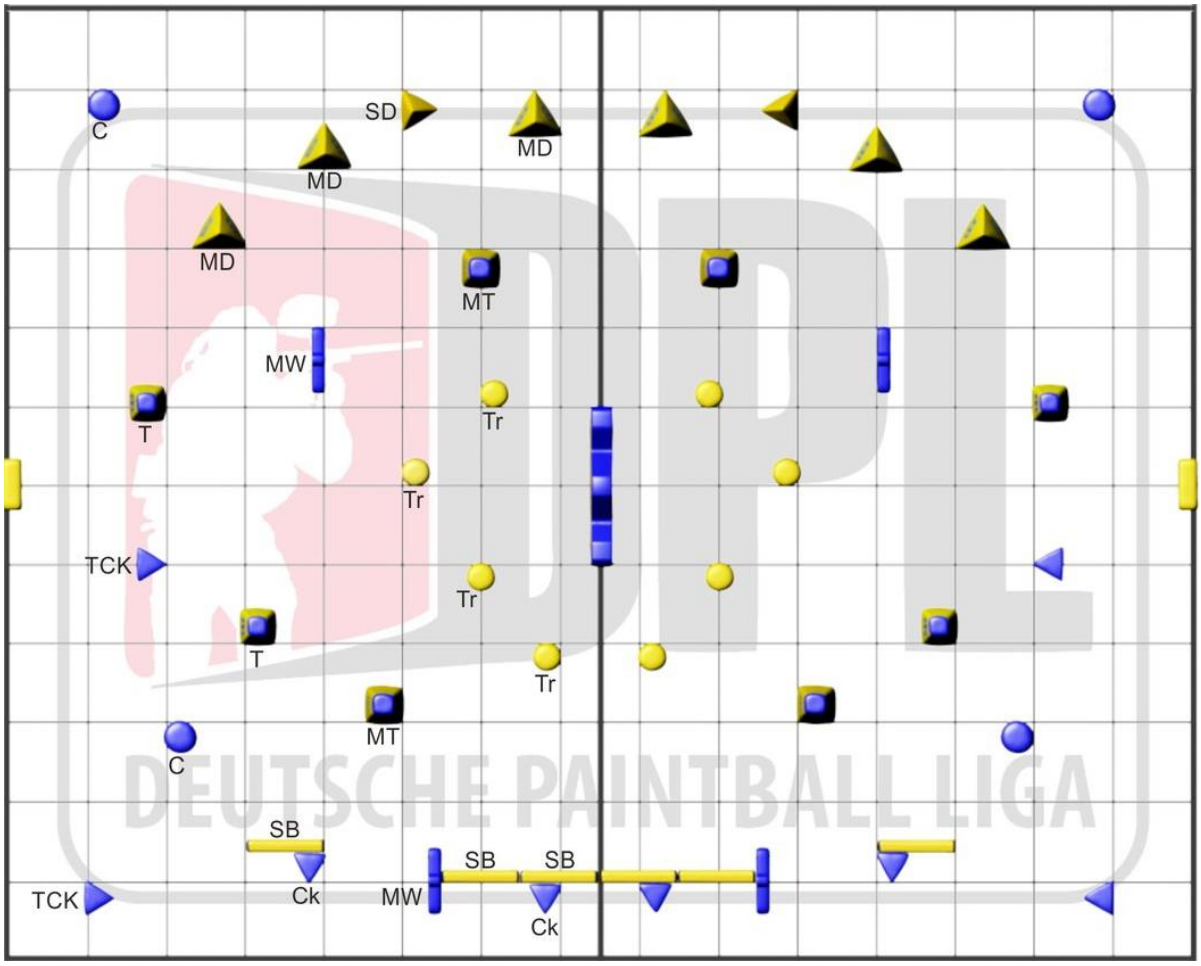
Die Teams starten entsprechend den auf dem Spielplan zugewiesenen Seiten bzw. Box-Nummern.

Entscheidend für die Seitenzuordnung links bzw. rechts laut Spielplan ist die Sicht vom Standort des Protokollführers (HTB).

Bei vorhandenen Boxen im Mercy-Format gilt die entsprechende Nummerierung der Boxen laut Spielplan. Jedes Team startet im ersten Punkt der Begegnung von der Seite seiner Box.

Vorgabe zur Nummerierung der Boxen:

Zuschauerseite



	Box 4	Box 3		Schiedsrichter		Box 2	Box 1	

13.5 Markiererprüfung vor Spielbeginn

Die Prüfung wird direkt vor der angesetzten Spielbegegnung durchgeführt.

Markierer werden zuerst kontrolliert auf:

- Veränderungen an Lauf und Hopper
- Einstellungsmöglichkeiten des Feuermodus ohne Öffnen des Griffs
- Einstellungsmöglichkeiten der Geschwindigkeit ohne Verwendung von Werkzeug

Es wird geprüft, ob die Schussgeschwindigkeit, maximale BPS sowie die Einstellungen des Markierers den Vorschriften für Markierer und zum Feuermodus dem Abschnitt 3 entsprechen.

Zusätzlich werden folgende Tests durchgeführt:

- Nachlaufen des Markierers:
  Der Schiedsrichter löst den Abzug des Markierers in schneller Folge aus. Sollten nach Ende der Auslösungen mehr Schüsse als zwei Schüsse den Markierer verlassen, so wird der Markierer nicht zum Spielbetrieb zugelassen.

- Auslösen durch Schlag:
  Der Markierer darf nicht durch leichte Schläge auf Druckluftsystem, Hopper oder Markierer selbstständig auslösen. Markierer, die dies tun, werden nicht zum Spielbetrieb zugelassen.

Festgestellte Verstöße dürfen von den Spielern bis zum Spielbeginn innerhalb der vorgegebenen Pausenzeit nachgebessert werden.
Nach Einstellungen am Markierer erfolgt eine erneute Prüfung.

Spieler, deren Markierer die Anforderungen nicht erfüllen bzw. nicht bis zum Spielstart an die Anforderungen angepasst werden können, können entweder ohne Markierer im Spiel starten oder im Boxenbereich verbleiben und nicht am Spiel teilnehmen.

13.6 Spielablauf

13.6.1 Start

Mannschaften dürfen mit weniger als der vorgegebenen Spieleranzahl starten.
Treten an einem Spieltag für ein Spiel weniger Spieler an als für das Format üblich, behält sich die DPL die Aberkennung der Punkte und den Einzug des Startplatzes vor.

Die Spieler starten den Punkt innerhalb der Feldbegrenzung, während die Mündung des Laufs (oder die Hand, falls der Spieler ohne Markierer startet) die Vorderseite der Startzone berührt.

Besteht beim Ertönen des Startsignals kein Kontakt zur Startzone, wird dies als „falscher Start" gewertet und der Spieler wird eliminiert, mit folgender Ausnahme:

Spieler werden nicht direkt für einen falschen Start eliminiert, falls sie sich direkt nach dem Fehlstart wieder zurück zur Startzone bewegen, um diese mit der Mündung nochmals zu berühren. Diese Ausnahme gilt nur, wenn der Spieler bis dahin seinen Markierer noch nicht in Richtung Gegner ausgerichtet hatte oder Schüsse abgegeben hat (sog. „Touchback").
Der Spieler muss sich zum Start der Spielzeit innerhalb der Spielfeldbegrenzung befinden, um diese Ausnahme nutzen zu können.

Spieler dürfen bis zum Start der Spielzeit das Spielfeld innerhalb der Markierung betreten.

Ausrüstung, die im Laufe des Spiels verwendet wird, muss der Spieler beim Start am Körper tragen.

Spieler dürfen nach Betreten des Spielfelds die Laufsicherung des Markierers abnehmen, wenn das Spielfeld vom Hauptschiedsrichter freigegeben wurde.

Das Spiel beginnt mit dem 10-Sekunden-Countdown zum ersten Punkt der Begegnung.
Danach ist keine „Markiererüberprüfung vor dem Spiel" oder eine Nachmeldung von Spielern mehr möglich.

Jede Mannschaft startet den ersten Punkt auf der Seite ihrer Box.

13.6.2 Seitenwechsel

Die Mannschaften wechseln nach jedem gewerteten Punkt die Spielfeldseiten zum Start.
Wird ein Punkt nicht gewertet (sog. „no Point"), erfolgt kein Seitenwechsel.

13.6.3 Spielpause (Mercy-Format)

Die Spielpause startet automatisch nach Ende des laufenden Punkts.

Für die Dauer der Spielpause wird die Uhr der Spielzeit gestoppt.

Die Dauer der Spielpause muss das Minimum der im Spielformat vorgegebenen Pausenzeit betragen.

Die Dauer der Spielpause kann sich bei Verwendung des Doppelblock-Formats verlängern.

Zum Wechsel der Teams im Doppelblock-Format ist eine Zeit von 30 Sekunden vorgegeben.

Beispiel zur Errechnung der Pausenzeit im Doppelblock-Format in Minuten:

Wechselzeit A	Zeit für Punkt	Wechselzeit B	Pausenzeit Soll	Pausenzeit
0:30	> 1:00	0:30	2:00	>2:00 → OK
0:30	< 1:00	0:30	2:00	< 2:00 →Verlängerung der Wechselzeit B so das min. 2:00 Pause entstehen

Für die Zeitnahme ist der Protokollführer verantwortlich.

13.6.4 Startprozedur

Der Start erfolgt durch ein eindeutiges akustisches Signal des elektronischen Zeitnahmesystems. Ist ein solches nicht vorhanden, kann das Startsignal durch andere für beide Mannschaften wahrnehmbare Signale ausgeführt werden, zum Beispiel durch eine Pfeife oder Ähnliches.

Ist auch dies nicht vorhanden, kann der Hauptschiedsrichter das Spiel mit dem Ruf „Game on“ starten.

Alle Schiedsrichter werden ihre Hände heben, um die letzten 10 Sekunden vor Spielstart anzuzeigen.

Alle Schiedsrichter werden direkt ihre erhobenen Hände senken, um den Start des Punkts anzuzeigen.

13.7 Markiererkontrolle im laufenden Spiel

Diese Markiererkontrollen nach Abschnitt 13.5 dürfen zu jeder Zeit im Spiel wiederholt werden, um eine eventuelle Abweichung des Markierers zum geprüften Zustand vor Spielbeginn festzustellen.

Wird der Spieler durch den Schiedsrichter zur Übergabe des Markierers aufgefordert, so dürfen ab diesem Zeitpunkt keine Änderungen mehr am Markierer durchgeführt werden (zum Beispiel Betätigen von Knöpfen, Abschalten oder Entlüften des Markierers oder Ähnliches).
Wird eine Änderung nach Aufforderung zur Übergabe vom Spieler durchgeführt, gilt der Markierer automatisch als nicht den Vorgaben entsprechend. Der Spieler ist damit für den Spieltag gesperrt und der Punkt (Mercy) oder das Spiel (HTB) für die Mannschaft des verursachenden Spielers verloren.

Für Überschreitungen der BPS gelten die folgenden Regelungen:

Messwert	Strafe im Spiel	Strafe für Spieltag
10,6 – 10,9 BPS	Elimination 241 im laufenden Punkt	Verwarnung an Captain mit Eintrag ins Spielprotokoll
11 BPS oder höher	Elimination 241 im nächsten Punkt	Punkt automatisch verloren Spieler für Spieltag gesperrt

Maßgebend sind die Messwerte auf den eingesetzten Messgeräten der Schiedsrichter.

Für Überschreitungen der FPS-Werte im Spiel gelten folgende Regelungen:

Messwert	Strafe im Spiel	Strafe für Spieltag
301 – 310 FPS	Elimination 141 im laufenden Punkt	X
311 – 330 FPS	Elimination 241 im laufenden Punkt	Eintrag im Spielprotokoll
331 FPS oder höher	Elimination 341 im laufenden Punkt	Punkt automatisch verloren Spieler für Spieltag gesperrt

Maßgebend sind die Messwerte auf den eingesetzten Messgeräten der Schiedsrichter.

Es wird darauf hingewiesen, dass Markierer ab einer Geschossenergie von 7,5 Joule nach dem Waffengesetz erlaubnispflichtig sind.

Kontrollen der Markierer im Spiel sollen möglichst ohne Einfluss auf den direkten Spielverlauf erfolgen.

13.8 Prüfen auf Treffer (sog. „Paintcheck“)

Paintchecks dürfen von Schiedsrichtern immer dann durchgeführt werden, wenn sie überprüfen wollen, ob ein Paintball gebrochen ist und der Spieler dadurch gültig markiert wurde.

Schiedsrichter können, müssen jedoch keine Paintchecks durchführen, wenn diese vom Spieler angefordert werden.

Ein Paintcheck erfolgt nach bester Möglichkeit des Schiedsrichters, die der aktuelle Spielverlauf zulässt.

Ein durchgeführter Paintcheck schützt den Spieler nicht vor später im Spielverlauf gefundenen Treffern und kann jederzeit wiederholt werden.

13.9 Verlängerung der Spielunterbrechung

Die Spielunterbrechung kann durch Mannschaften im Rahmen ihres Spielformats oder durch den Hauptschiedsrichter (aus technischen bzw. organisatorischen Gründen) verlängert werden.

13.9.1 Verlängerung durch Mannschaft (sog. „Timeout“)

Jede Mannschaft kann eine Verlängerung der Spielunterbrechung anfordern. Die Dauer der Verlängerung und die Anzahl der möglichen Verlängerungen ist abhängig von der Spielklasse bzw. dem Spielformat, definiert im Abschnitt 13.1.

Zur Anforderung muss, falls eingesetzt, zwingend das elektronische Zeitnahmesystem verwendet werden. Nur wenn ein solches System nicht zur Verfügung steht oder defekt ist, kann das Timeout beim Protokollführer durch Zuruf von „Timeout + Teamname“ angefordert werden.

Es liegt in der Verantwortung des Trainers, dass das Timeout zum Protokollführer wahrnehmbar kommuniziert wird.

Eine Anforderung des Timeouts innerhalb der letzten 10 Sekunden der Pausenzeit ist nicht möglich.

Die Anforderung ist nur durch den Trainer des Teams innerhalb seiner Trainerzone am Spielfeldrand möglich.

13.9.2 Unterbrechung durch technische Gründe (sog. „Technical Timeout“)

Der Hauptschiedsrichter kann die Spielunterbrechung verlängern, wenn dies nötig ist, um einen reibungslosen Spielablauf sicherzustellen oder die Sicherheit des Spielfelds wiederherzustellen.

Die Dauer der Unterbrechung wird durch den Hauptschiedsrichter festgelegt und die Verlängerung auch durch diesen wieder beendet.

Sollte die Unterbrechung innerhalb der letzten 10 Sekunden der Pausenzeit nötig sein, so wird der Spielablauf anschließend wieder mit einer Pausenzeit von 10 Sekunden fortgesetzt.

13.10 Spielunterbrechungen im laufenden Spiel

Sollte es zu einem fehlerhaften Start durch die Schiedsrichter kommen, so wird der aktuelle Punkt bzw. das Spiel durch den Hauptschiedsrichter abgebrochen und neu gestartet, als wäre der Punkt nie gestartet worden.

Das laufende Spiel wird nur aus folgenden Gründen unterbrochen:

- gesundheitliche Notfälle auf dem Spielfeld
- gefährliche Wetterlagen
- „höhere Gewalt“
- Probleme mit der Sicherheit des Spielfelds
- körperliche Auseinandersetzungen auf dem Spielfeld

Die Schiedsrichter werden das Spiel in diesen Fällen durch die Rufe „Freeze“ unterbrechen.
Dies bedeutet für die Spieler, die aktuellen Positionen auf dem Spielfeld sind bis zur Freigabe durch den Hauptschiedsrichter beizubehalten. Sollte eine längere Unterbrechung notwendig sein, so wird der Hauptschiedsrichter die Positionen der Spieler notieren.

Ist der Grund für die Unterbrechung beseitigt, so werden die Spieler wieder an ihre Positionen gesetzt und der Hauptschiedsrichter wird das Spiel wieder mit der vorgegebenen Startprozedur (siehe 13.6.4) starten.

Während der Unterbrechung wird die Spielzeit gestoppt.

Sollte es im Rahmen der Unterbrechung nötig sein, ein Betreten des Feldes ohne Maske zu ermöglichen, so wird der Hauptschiedsrichter die Spieler entsprechend anweisen, ihre Markierer zu sichern und abzulegen.

13.11 Drücken des Buzzers (Mercy/HTB) / Anschlagen an der Startzone (HTB)

Wird ein elektronisches Zeitnahmesystem verwendet, so wird die Spielzeit mit Betätigung des Buzzers automatisch gestoppt.

Sollten die Buzzer aufgrund einer technischen Störung nicht funktionieren, stoppt der Hauptschiedsrichter die Zeit, nachdem der Spieler den Buzzer gedrückt hat.

Der für die jeweilige Startzone verantwortliche Schiedsrichter zeigt die Auslösung zusätzlich durch Handzeichen und den Ruf „Time“ an.

Sollten am Austragungsort keine Buzzer zur Verfügung stehen, so wird der Hauptschiedsrichter vor Spielbeginn festlegen, welcher Punkt der Startzone hierfür als Ersatz dient.

Beim HTB-Format ist die Verwendung der kompletten Startzone als Anschlagpunkt zulässig, wenn kein elektronisches System mit Buzzern zur Zeitnahme verwendet wird.

Buzzer sollten in der Mitte der Startzone montiert sein. Sollten die örtlichen Gegebenheiten dies nicht zulassen, so kann davon abgewichen werden. Die Montage muss immer für beide Seiten symmetrisch zum Feld-Layout erfolgen.

Die Spieler sind selbst dafür verantwortlich, sich vor Spielbeginn mit der Position der Buzzer vertraut zu machen.

Das Drücken des Buzzers gilt nicht als Berührung eines Gegenstands außerhalb der Feldbegrenzung, auch wenn der Buzzer außerhalb angebracht sein sollte.

Eine Auslösung des Buzzers gilt erst dann als gültig, wenn der Spieler durch den Schiedsrichter freigegeben und dies vom Hauptschiedsrichter bestätigt wurde.

Der Spieler muss nach Betätigung des Buzzers innerhalb des Spielfelds verbleiben, darf seine Position nicht mehr verändern und muss bis zur Bestätigung des Punkts durch den Hauptschiedsrichter ein aktiver Spieler bleiben.

Der Spieler wird nach der Auslösung des Buzzers von einem Schiedsrichter auf Treffer überprüft.

Wird ein elektronisches System zur Zeitnahme mit mehreren Ausgabenmedien verwendet, ist das Signal auf dem Gerät des Protokollführers verbindlich dafür, ob und wann die Auslösung eines Buzzers erfolgt ist.

Wird der Spieler nach Betätigung des Buzzers, aber vor der Bestätigung des Punkts durch den Hauptschiedsrichter eliminiert, so wird die Spielzeit des aktuellen Punkts wieder gestartet, wenn nach Durchsetzung eventueller Strafen noch Spieler auf dem Feld verblieben sind.

Befindet sich keine Deckung mehr zwischen dem Spieler und dem Buzzer, so gilt die Auslösung des Buzzers als „Erreichen der nächsten Deckung“ zur Möglichkeit eines Paintchecks durch den Schiedsrichter. Treffer, die durch den Einschlag eines Paintballs nach Auslösung des Buzzers entstehen, sind ungültig.

Wenn durch Auslösung des Buzzers die Spielzeit gestoppt wurde, müssen alle Spieler an ihren Positionen verbleiben, bis der Punkt (Mercy) bzw. das Spielende (HTB) durch den Hauptschiedsrichter bestätigt wurde oder der Hauptschiedsrichter die Spielezeit wieder startet.

13.12 Handtuch werfen

Der Trainer einer Mannschaft kann zu jeder Zeit den aktuellen Punkt seiner Mannschaft beenden und damit als verloren erklären. Damit gilt der Punkt automatisch für die gegnerische Mannschaft als gewonnen.

Wird ein elektronisches Zeitnahmesystem eingesetzt, so ist das „Handtuch werfen" nur durch dieses System möglich. Der Trainer der Mannschaft ist allein dafür verantwortlich, dass hier keine versehentliche Auslösung erfolgt oder andere Personen seinen Schlüssel nutzen können.
Sollte eine solche Auslösung durch Unachtsamkeit des Trainers erfolgen oder er seinen Schlüssel an eine andere Person weitergeben, so ist diese Auslösung gültig, als hätte er diese selbst durchgeführt.

Wird ein solches System nicht eingesetzt oder wurde vom Hauptschiedsrichter als defekt erklärt, so kann „Handtuch werfen" auch durch einen Zuruf des Trainers von „Handtuch + Teamname" oder „Towel + Teamname" an den Protokollführer erfolgen.
Parallel dazu muss vom Trainer ein vorher eindeutig als Ersatz für den elektronischen Auslöser definierter Gegenstand zum Protokollführer gezeigt werden, um die Berechtigung nachzuweisen.
Es liegt in der Verantwortung des Trainers, dass das „Handtuch werfen" zum Protokollführer wahrnehmbar kommuniziert wird.

„Handtuch werfen" durch Zuruf ist vom Trainer nur innerhalb seiner Trainerzone am Spielfeldrand möglich.

Strafen gegen Spieler können auch nach geworfenem Handtuch noch durchgesetzt werden.

Die Ausrüstung der Spieler darf von den Schiedsrichtern auch nach geworfenem Handtuch noch geprüft werden, bis der Punkt vom Hauptschiedsrichter vergeben wurde.

13.13 Letzte 60 Sekunden

Die letzten 60 Sekunden der Spielzeit werden durch das elektronische Zeitnahmesystem (oder alternativ durch den Hauptschiedsrichter) angesagt und von den Schiedsrichtern durch Handzeichen angezeigt.

Während der letzten 60 Sekunden führt jede 241- oder 341-Strafe zu einem automatischen Punkt für die gegnerische Mannschaft. Die Spielzeit wird zum Zeitpunkt der Strafen gestoppt.

Sind genug aktive Spieler zur Durchsetzung der Strafe im Punkt (Mercy) bzw. Spiel (HTB) vorhanden, so wird die Strafe nur im Spielprotokoll eingetragen. Sollte die Anzahl der Spieler nicht ausreichen, um die Strafe anschließend durchzusetzen, so muss die Mannschaft im nächsten Punkt um die Anzahl der noch nicht eliminierten Spieler reduziert starten.
Beim HTB-Format erfolgt keine Übertragung in das nächste Spiel der Mannschaft.

13.14 Verlängerung der Spielzeit (sog. „Overtime“)

Overtime wird nur in den Mercy-Spielformaten verwendet. In der Overtime wird immer von der Startzone auf der Seite der eigenen Box gestartet.

Ist zum Ende der regulären Spielzeit das Ergebnis der Begegnung ein Gleichstand an Punkten, so wird die Spielzeit auf 3 Minuten zurückgesetzt.

Die Overtime endet mit Ablauf der Spielzeit oder sobald eine Mannschaft einen Punkt erzielt. Mit der Vergabe des Punkts ist die Begegnung beendet.

Ist zum Ende der Overtime-Spielzeit das Ergebnis der Begegnung ein Gleichstand, so wird im Eins-gegen-eins-Modus (sog. „1on1“) mit einer Spielzeit von 2 Minuten weitergespielt.

Pro Mannschaft darf nur ein Spieler, welcher vom Captain der Mannschaft benannt und beim Protokollführer angemeldet wird, mit der vorgegebenen Anzahl an Paintballs starten.

Für das 1on1 wird die Startseite durch Münzwurf entschieden. Die Wahl beim Münzwurf trifft die Mannschaft, welche als Letzte in der regulären Spielzeit gepunktet hat. Sollte noch kein Punkt gefallen sein, trifft die Mannschaft die Wahl, welche die aktuell bessere Tabellenplatzierung hat.

Das 1on1 endet mit der Elimination des gegnerischen Spielers oder dem Betätigen des Buzzers an der gegnerischen Startzone. Wird ein Spieler eliminiert, so erhält die Mannschaft des noch aktiven Spielers automatisch einen Punkt.

Sind zum Ende des Spiels beide Spieler noch im Spiel, so erhält automatisch die Mannschaft des Spielers einen Punkt, welcher sich bei Ablauf der Spielzeit näher an der gegnerischen Startzone befindet. 0-Punkt für die Messung der Entfernung ist der an der Startzone angebrachte Buzzer.

Eliminieren sich beide Spieler innerhalb des 1on1s gleichzeitig, so gilt das Spiel bei einer Tabellenwertung als „Unentschieden“.

Im Falle eines Ausscheidungsspiels (sog. „K.-o.-Spiele“) wird erneut im 1on1-Modus gestartet, bis ein Sieger feststeht.

Jeder Spieler eines Teams kann nur einmal im 1on1-Modus pro Begegnung starten.

13.15 Ende eines Punkts (Mercy) bzw. Ende der Begegnung (HTB)

Ein Punkt (Mercy) bzw. Spiel (HTB) endet mit den folgenden Situationen:

- gültige Betätigung des Buzzers durch einen Spieler (13.11)
- „Handtuch geworfen“ (siehe 13.12)
- 241- oder 341-Strafe in den letzten 60 Sekunden der Spielzeit
- eine Mannschaft startet mit mehr Spielern als durch das Format oder den Hauptschiedsrichter vorgegeben sind
- wenn eine Strafe gegen eine Mannschaft nicht durchgesetzt werden kann, weil die Anzahl der aktiven Spieler nicht ausreicht
- wenn keine aktiven Spieler mehr auf dem Spielfeld verblieben sind
- Ablauf der Spielzeit

13.16 Vergabe von Punkten

Eine Mannschaft erhält in folgenden Situationen einen Punkt:

- Ein aktiver Spieler betätigt den Buzzer der gegnerischen Mannschaft innerhalb der Spielzeit.
- Der gegnerische Trainer wirft das Handtuch.
- Es wurde in den letzten 60 Sekunden der Spielzeit eine 241- oder 341-Strafe von der gegnerischen Mannschaft verursacht.
- Die gegnerische Mannschaft startet mit mehr Spielern als für das Format oder vom Hauptschiedsrichter vorgegeben.
- Wenn zur Durchsetzung einer Strafe bei der gegnerischen Mannschaft nicht mehr genug aktive Spieler vorhanden sind.

Die Vergabe von Punkten erfolgt erst nach Berücksichtigung aller im Spiel vergebenen Strafen.

Nur der Hauptschiedsrichter ist berechtigt, Punkte zu vergeben.

Der Punkt gilt erst als vergeben, wenn er vom Hauptschiedsrichter bestätigt wurde.

13.17 Spielende

Das Spiel gilt erst als beendet, wenn dies vom Hauptschiedsrichter durch „Game over" bekanntgegeben wird.

Beträgt die Rest-Spielzeit des nächsten zu spielenden Punkts 5 Sekunden oder weniger, so wird das Spiel nicht mehr gestartet, sondern gilt als beendet, wenn kein Grund für eine Verlängerung (sog. „Overtime") nach Punkt 13.14 vorliegt. In diesem Fall wird nach der Pause direkt mit der Spielzeit der Verlängerung (sog. „Overtime") gestartet.

Die Begegnung endet, wenn:
- die reguläre Spielzeit abgelaufen ist und eine Mannschaft nach Punkten führt,
- eine Mannschaft die für das Format vorgegebene Punkteanzahl (HTB) oder Punktedifferenz (Mercy) erreicht hat,
- eine Mannschaft in der Verlängerung einen Punkt erzielt,
- eine Mannschaft in der 1on1-Ausscheidung einen Punkt erzielt.

14 Wertung der Spielergebnisse

14.1 Hit-the-Base-Format (HTB)

Im HTB-Format ist zusätzlich zum Ergebnis die Differenz der aktiven Spieler beider Mannschaften am Spielende zu erfassen (sog. „Elimination-Differenz“, kurz ED).

Hierzu wird die Anzahl der noch aktiven Spieler miteinander verrechnet.
z. B. Mannschaft A = 4 Spieler, Mannschaft B = 2 Spieler
>> Mannschaft A = ED +2 >> Mannschaft B = ED -2
Zur Kontrolle: Die Summe der ED-Werte einer Begegnung muss immer 0 ergeben.

Spielergebnis	Sieger	Verlierer
Gültiger Anschlag innerhalb der Spielzeit	3 Matchpunkte / ED	0 Matchpunkte / ED
Unentschieden	1 Matchpunkt für beide Mannschaften / ED	

14.2 Mercy-Format

Im Mercy-Format erfolgt zur Spielwertung die Erfassung des Spielsiegers sowie die je Mannschaft in der Begegnung erzielten Punkte.

Spielergebnis	Sieger	Verlierer
Spiel ohne Gleichstand beendet	3 Tabellenpunkte / Gewonnene Spielpunkte	0 Tabellenpunkte / Gewonnene Spielpunkte
Unentschieden	1 Tabellenpunkt für beide Mannschaften / Gewonnene Spielpunkte	

15 Treffer und Elimination von Spielern

15.1 Definition eines Treffers

Trifft ein Paintball, der aus dem Markierer eines aktiven Spielers verschossen wurde, einen Spieler, seine Kleidung oder Ausrüstung, bricht dort und hinterlässt dort Farbe, so ist dies unabhängig von der Größe ein gültiger Treffer und der Spieler gilt als eliminiert.

Berührt der Paintball vor dem Treffer zuerst ein anderes Objekt und bricht dort, so kann die austretende Farbe keinen gültigen Treffer mehr am Spieler erzeugen (sog. „Spray“).

Hat der Schiedsrichter den Einschlag des Paintballs nicht direkt beobachtet, kann jedoch eine hinterlassene Farbe finden, die deutlich und zweifelsfrei von einem direkt eingeschlagenen Paintball stammt, so wird dies als gültiger Treffer gewertet.

Schiedsrichter werden im Rahmen ihrer Möglichkeiten Farbanhaftungen an Spielern, welche nicht von Treffern stammen, abwischen, soweit dies ohne Eingriff in den Spielverlauf möglich ist.

Ungültige Treffer (zum Beispiel durch einen nicht mehr aktiven Spieler erzeugt) dürfen nur vom Schiedsrichter entfernt werden. Eine Ausnahme hiervon sind ungültige Treffer auf der Maske des Spielers, diese darf er selbst entfernen, wenn ihm dies vom Schiedsrichter vorher erlaubt wurde.

Treffer auf abgelegten Pods und Laufreinigern des Spielers sind ungültig, wenn zum Zeitpunkt des Treffers klar erkennbar keine Verwendung dieser Ausrüstungsteile durch den Spieler mehr besteht. Nimmt der Spieler solche abgelegten Ausrüstungsgegenstände wieder auf, um sie im Spiel zu verwenden, so sind auch bereits bestehende Treffer auf diesen ab dem Zeitpunkt der Wiederaufnahme gültig.

15.2 Spieler und Treffer

Spieler sind selbst und vollumfänglich dafür verantwortlich zu bemerken, wenn sie getroffen wurden.

Wird ein Spieler getroffen, so muss er sofort jegliche aktive Teilnahme am Spiel einstellen und seine Elimination selbstständig und deutlich erkennbar anzeigen.

Wird ein Spieler an einer Stelle getroffen, welche er nicht selbst sehen kann (z. B. Rücken, Kopf, …), so muss er sofort jegliche aktive Spielhandlung einstellen und einen Schiedsrichter zur Überprüfung anfordern (siehe auch 13.8). Erst nach Freigabe des Spielers durch den Schiedsrichter (siehe Handzeichen 4.10) darf der Spieler wieder aktiv am Spiel teilnehmen.

Spieler, welche in Bewegung sind, müssen, wenn sie einen Treffer bemerken, direkt das Schießen einstellen, dürfen sich jedoch noch in die ihnen nächstliegende Deckung in Bewegungsrichtung bewegen. Dort angekommen müssen sie sich selbst auf Treffer überprüfen oder eine Überprüfung vom Schiedsrichter anfordern.

Spieler dürfen keine Überprüfung vom Schiedsrichter für Treffer anfordern, wenn sie die Stelle selbst überprüfen können.

Spieler sind selbst für die Entfernung alter Treffer vor Spielbeginn verantwortlich.
Werden diese im Verlauf des Spiels vom Schiedsrichter festgestellt, so werden diese wie gültige Treffer behandelt.

15.3 Elimination von Spielern

Spieler werden eliminiert (damit zusammenhängende Strafen nicht ausgeschlossen), wenn:

- der Spieler mit einem gültigen Treffer markiert wurde

- der Spieler den Spielstart nicht nach Abschnitt 13.6.1 durchgeführt hat

- der Spieler oder ein Teil seiner Ausrüstung bzw. Kleidung den Boden außerhalb der Spielfeldmarkierung berührt (die Spielfeldmarkierung selbst zählt als Teil des Spielfelds)

- der Spieler die Spielfeldmarkierung verschiebt oder das Schutznetz des Spielfelds berührt

- der Spieler seine Schutzmaske im laufenden Spiel verliert oder diese ihre Schutzwirkung verliert

- der Spieler im Spiel nicht erlaubte Ausrüstung bei sich trägt

- der Spieler im laufenden Spiel die Schussgeschwindigkeit des Markierers verändert

- der Spieler im Spiel Änderungen an seinem Markierer durchführt, die diesen von den Vorgaben des Regelwerks abweichen lassen

- der Spieler Ausrüstung aufnimmt, die getroffen wurde oder sich außerhalb des Spielfelds befindet

- der Spieler Deckungen absichtlich verschiebt

- der Spieler unsportliches Verhalten zeigt. Dies beinhaltet, ist jedoch nicht beschränkt auf:
  (a) Anweisungen vom Schiedsrichter nicht befolgen
  (b) Ablenken eines Schiedsrichters, um diesen von der Überprüfung eines Markierers oder der Durchsetzung einer Entscheidung abzuhalten
  (c) absichtliches Schießen auf Schiedsrichter
  (d) absichtliches Schießen auf klar eliminierte Spieler
  (e) Anfordern von Paintchecks, um Schiedsrichter von ihren Aufgaben abzulenken oder die Position des Gegenspielers dadurch festzustellen

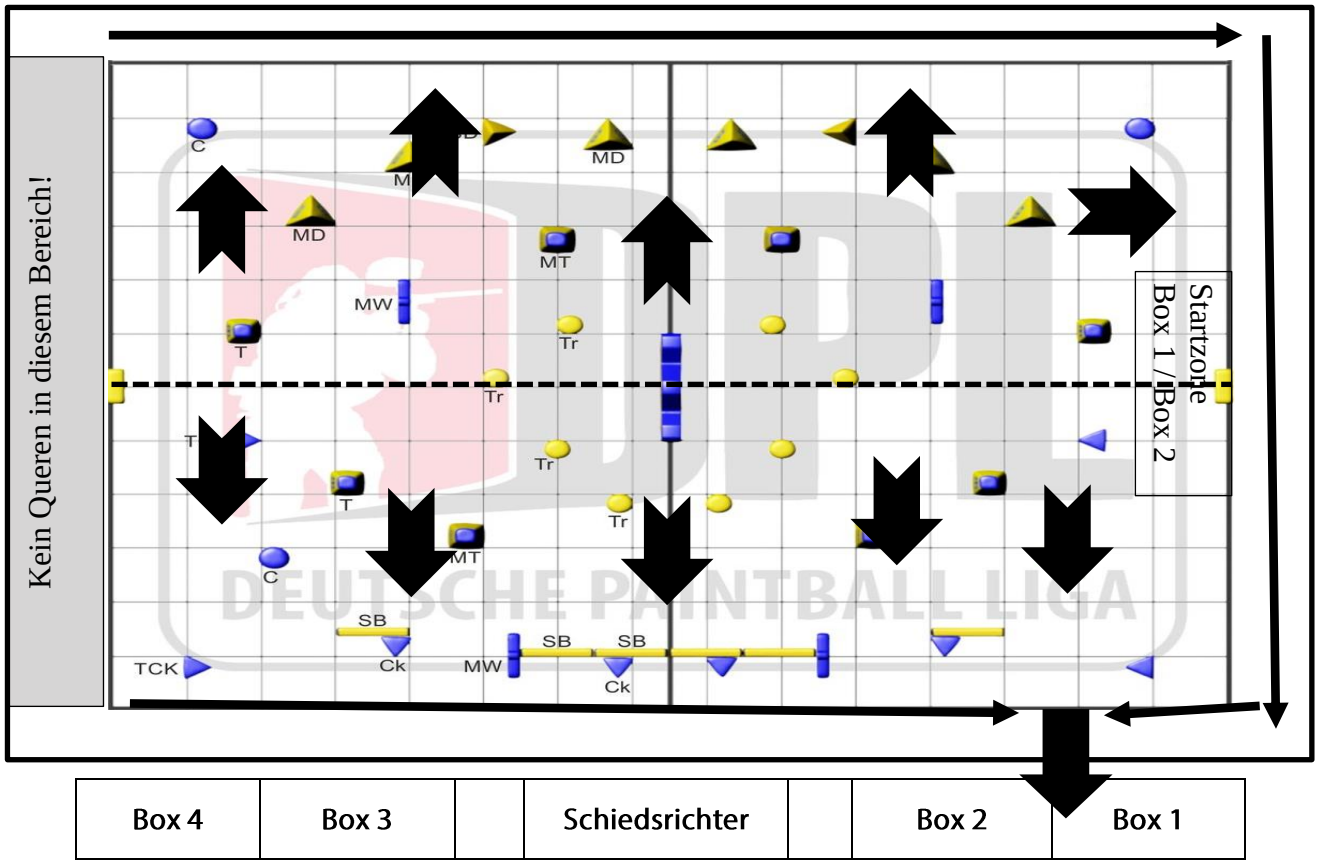
Eliminierte Spieler müssen sofort alle aktiven Spielhandlungen einstellen, ihre Elimination durch dauerhafte Platzierung der flachen Hand auf dem Kopf anzeigen und auf direktem Weg das Feld verlassen. Erst unmittelbar vor Betreten der Schleuse darf die Hand wieder vom Kopf genommen werden.

Der direkte Weg führt immer zur nächsten Außenlinie des Spielfelds und von dort zur Box des Teams. Ist dazu ein Wechsel der Spielfeldseite über die Stirnseite des Spielfelds nötig, so hat dieser Wechsel der Seite auf der Stirnseite des Felds zu erfolgen, von welchem die Mannschaft im aktuellen Punkt gestartet ist.

Das Spielfeld darf nur an der Sicherheitsschleuse der eigenen Box des Teams betreten bzw. verlassen werden.

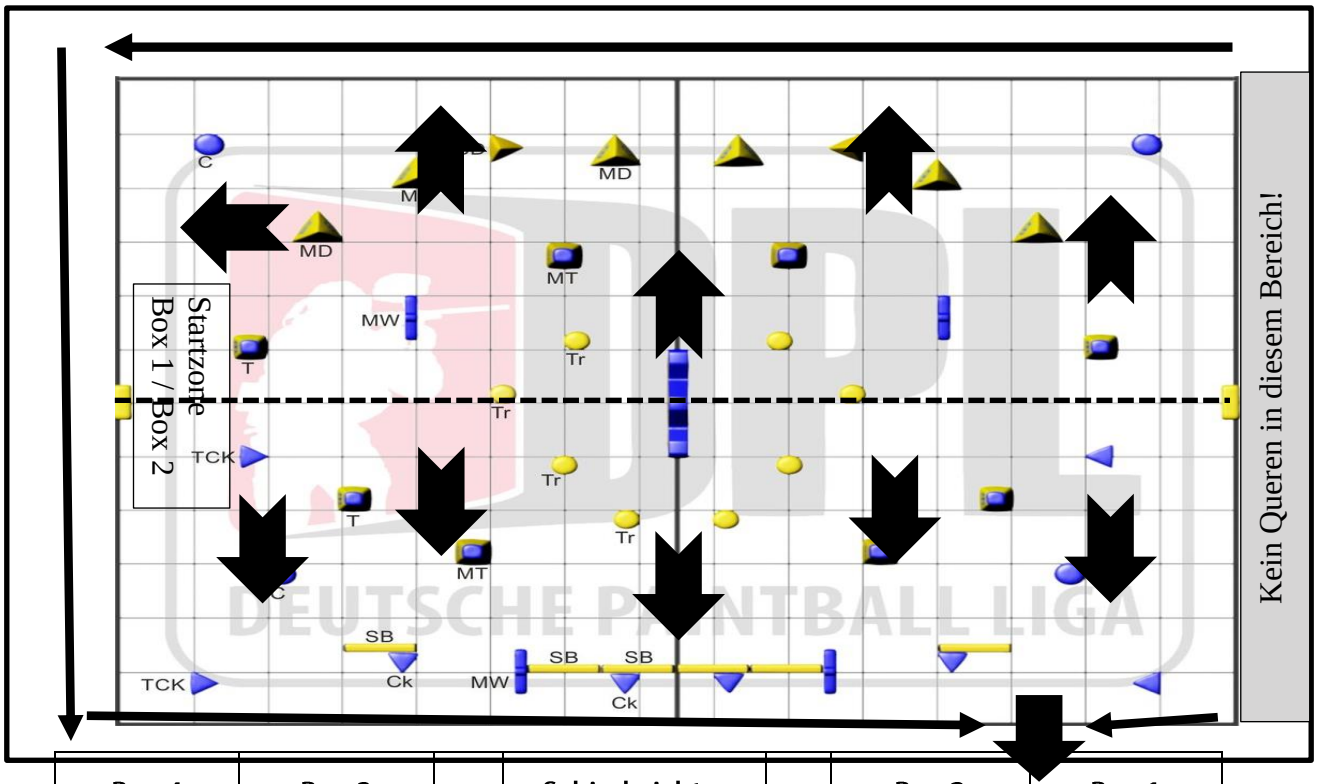
Spieler, welche die vorgegebenen Wege nicht einhalten oder die Vorgaben von Schiedsrichtern zur Richtung ignorieren, werden mündlich verwarnt und aufgefordert, die Richtung einzuhalten. Findet darauf keine Änderung der Richtung statt, so wird die Mannschaft mit einem 141 bestraft.

15.3.1 Wege zum Verlassen des Felds beim Start von der eigenen Boxseite:



Box 4	Box 3		Schiedsrichter		Box 2	Box 1

15.3.2 Wege zum Verlassen des Felds beim Start von der gegnerischen Boxseite:



Box 4	Box 3		Schiedsrichter		Box 2	Box 1

16 Automatischer Verlust von Spielen und „No Show“

Eine Mannschaft verliert ein Spiel automatisch, wenn es nicht zur festgelegten Zeit zur Markiererinspektion erscheint oder das Feld nicht betreten möchte.
Sollten beide Mannschaften das Feld nicht betreten oder nicht rechtzeitig erscheinen, so gilt das Spiel automatisch für beide Mannschaften als verloren.
Die Möglichkeit zur „Markiererinspektion vor dem Spiel“ und Spieler für das Spiel aufzustellen endet mit Start der 10 Sekunden des ersten Punkts der Begegnung.

Das Spiel wird mit der maximal möglichen Punktezahl für die Mannschaft als gewonnen gewertet, welche rechtzeitig zum Spielbeginn erschienen ist. Im Spielprotokoll wird dies mit einem Vermerk gekennzeichnet. Die nicht angetretene Mannschaft verliert das Spiel automatisch mit dem maximal negativen Ergebnis.

Sollten sich Mannschaften zum Ergebnis eines Spiels abgesprochen haben, so gilt dieses Spiel automatisch für beide Mannschaften als verloren.
Ausnahme: Beide Mannschaften stimmen zu, ein Spiel vorzeitig zu beenden, da die restliche Spielzeit nicht mehr ausreicht, um noch einen Punkt zu erzielen.

Wurde ein Spiel als automatisch verloren gewertet, so wird es nicht wieder erneut auf den Spielplan gesetzt, außer dies sollte durch einen Fehler der Organisation geschehen sein und der Spieltag ist noch nicht beendet.

Die anwesende Mannschaft bescheinigt ihre Anwesenheit durch Unterschrift des Captains auf dem Spielprotokoll unmittelbar nach Feststellung der No Show.

Ab zwei nicht angetretenen Spielen in Folge kann die Mannschaft als „nicht angetreten für den Spieltag“ (sog. „No Show“) gewertet werden.
Nur der Hauptschiedsrichter zusammen mit dem jeweiligen Ligakoordinator können eine No-Show-Entscheidung treffen.

Bei einer No-Show-Entscheidung werden alle Spiele der Mannschaft für den Spieltag vom Spielplan entfernt, auch wenn die Mannschaft im weiteren Verlauf des Spieltags noch erscheinen sollte.

No Show während der Hinrunde: Hat ein Team während der laufenden Hinrunde eine No Show, werden alle bisherigen und folgenden Spiele bis zum Ende aller Spieltage des Teams nicht gewertet.

No Show während der Rückrunde: Hat ein Team während der laufenden Rückrunde eine No Show, werden alle bisherigen und folgenden Spiele der Rückrunde des Teams nicht gewertet. Die Ergebnisse der Hinrunde bleiben bestehen.

No Show in einer Spielklasse mit nur einer Runde: Hat ein Team während der laufenden Saison eine No Show, werden alle bisherigen und folgenden Spiele bis zum Ende aller Spieltage der Saison des Teams nicht gewertet.

Bei einer No Show behält sich die DPL in Rücksprache mit der Regelkommission die Aberkennung des Startplatzes der Mannschaft vor.

17 Ermittlung von Ranglisten

17.1 Tagesranking im HTB-Format

In einer Partie im HTB-Format spielen zwei Teams einen Punkt aus. Nach jeder Partie erhält die siegreiche Mannschaft 3 Match-Punkte und die besiegte keinen Match-Punkt, bei einem Unentschieden jede Mannschaft 1 Match-Punkt.
Die erreichten Match-Punkte nach einem Spieltag werden addiert und ergeben so für jeden Spieltag eine Rangliste der Mannschaften.
Bei Punktgleichheit entscheidet die Addition der ED über die Reihenfolge der Platzierung.
Sollten danach zwei Mannschaften immer noch gleich platziert sein, entscheidet das Gesamtergebnis aus den Partien gegeneinander (direkter Vergleich).
Falls auch hier das Ergebnis gleich ist, wird ein Entscheidungsspiel im 1on1-Format ausgetragen.
Dieses 1on1-Shootout wird von je einem durch den jeweiligen Captain festgelegten Spieler der Mannschaft ausgetragen.
Die Spielzeit wird auf 3 Minuten beschränkt. Kann während der Spielzeit kein Sieger eindeutig ermittelt werden, entscheidet die Entfernung zur gegnerischen Startbase.
Der Spieler, der sich näher an der gegnerischen Startzone befindet, gewinnt das Shootout für seine Mannschaft. Messpunkt für die Entfernung zur Startzone ist der dort montierte Buzzer. Ist kein Buzzer vorhanden, so gilt hierfür die Mitte der Startzone.

Kriterien zur Bestimmung der Reihenfolge
1. Match-Punkte
2. ED
3. Direkter Vergleich
4. 1on1- Entscheidungsspiel

No Show: Tritt ein Team an einem Spieltag nicht an, werden die Regelungen nach Abschnitt 16 hierfür angewendet.

Nur der Hauptschiedsrichter zusammen mit dem jeweiligen Ligakoordinator können eine No-Show-Entscheidung treffen.

17.2 Gesamtranking im HTB-Format

Nach jedem Spieltag erhält jede Mannschaft Tabellen-Punkte für die jeweils erreichte Platzierung. Diese erreichten Tabellenpunkte werden nach jedem Spieltag addiert und ergeben so eine Reihenfolge der Mannschaften, das Gesamtranking.
Bei Punktgleichheit entscheidet die Anzahl der höchsten Spieltagsplatzierungen
(Beispiel: Team A erreichte an jedem Spieltag den zweiten Platz. Team B wurde am ersten Spieltag Erster und an allen anderen Spieltagen Letzter = Team B wird vor Team A gelistet, da sie die meisten höchsten Tagesplatzierungen erreicht haben.).
Sollten danach zwei Mannschaften immer noch gleich platziert sein, entscheidet das Gesamtergebnis aus den Partien gegeneinander (direkter Vergleich). Falls auch hier das Ergebnis gleich ist, wird ein Entscheidungsspiel im 1on1-Format ausgetragen.

Zu vergebene Tabellenpunkte nach jedem Spieltag:
1. Platz= 100 Punkte
2. Platz= 95 Punkte
3. Platz= 90 Punkte
usw.

Kriterien zur Bestimmung der Reihenfolge HTB-Gesamtranking
1. Tabellenpunkte
2. Anzahl der höchsten Spieltagsplatzierung
3. Direkter Vergleich
4. 1on1-Entscheidungsspiel

17.3 Gesamtranking im Mercy-Format

Im Mercy-Format spielen zwei Teams mehrere Runden aus, bis entweder das Zeitlimit oder die Mercy-Punktzahl erreicht wird. Nach jedem Spiel erhält die siegreiche Mannschaft 3 Tabellenpunkte und die verlierende Mannschaft keine Tabellenpunkt.
Auch ein Unentschieden ist möglich, dann erhalten beide Mannschaften je 1 Tabellenpunkt.
Die erreichten Tabellenpunkte nach allen Spieltagen werden addiert und ergeben so eine Rangliste der Mannschaften.
Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Runden aller Spiele.
Falls auch hier das Ergebnis gleich sein sollte, entscheidet die höhere Anzahl der gewonnenen Runden aller Spiele.
Sollten danach immer noch zwei Mannschaften gleich platziert sein, entscheidet das Gesamtergebnis aus allen Spielen gegeneinander (direkter Vergleich).
Falls es auch hier zu einem Gleichstand kommt, entscheidet das Ergebnis des letzten Spiels gegeneinander (aus der Rückrunde) die Platzierung.

Kriterien zur Bestimmung der Reihenfolge im Mercy-Format
1. Summe der Tabellenpunkte
2. Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Runden
3. Höhere Anzahl der gewonnenen Runden
4. Direkter Vergleich
5. Ergebnis des letzten Spiels gegeneinander (aus der Rückrunde)

17.4 Wertung einer No Show

No Show während der Hinrunde: Hat ein Team während der laufenden Hinrunde eine No Show, werden alle bisherigen und folgenden Spiele bis zum Ende aller Spieltage des Teams nicht gewertet.

No Show während der Rückrunde: Hat ein Team während der laufenden Rückrunde eine No Show, werden alle bisherigen und folgenden Spiele der Rückrunde des Teams nicht gewertet. Die Ergebnisse der Hinrunde bleiben bestehen.

No Show in einer Spielklasse mit nur einer Runde: Hat ein Team während der laufenden Saison eine No Show, werden alle bisherigen und folgenden Spiele bis zum Ende aller Spieltage des Teams nicht gewertet.

18 Titel

18.1 Zu vergebende Titel

Nach dem letzten Spieltag erlangt das erstplatzierte Team der 1. Bundesliga den Titel amtierender „Deutscher Meister" bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Titel durch die DPL erneut vergeben wird.

Der Gewinner des Bezirksliga-, Landesliga-, Verbandsliga- und Oberligapokals erlangt den Titel „Pokalsieger Spielklasse“ (z. B. Pokalsieger Landesliga)".

Der Gewinner der Spielklasse je Region erlangt den Titel „Meister der Spielklasse, Name Austragungsort" (z. B. Meister der Bezirksliga Hahn).

Der Gewinner des 1on1-Championship erlangt den Titel „1on1-Champion".

18.2 Kennzeichnung der Titel

Das Erlangen des Titels „Deutscher Meister", „Meister der Spielklasse" oder „Pokalsieger Spielklasse“ berechtigt den Titelinhaber zum Tragen des entsprechenden Abzeichens auf dem Trikot.

Die Anzahl der Abzeichen auf dem Trikot sind wie folgt gestaffelt:
Bis vier Titel: ein Abzeichen
Ab fünf Titel: zwei Abzeichen
Ab zehn Titel: drei Abzeichen
Ab zwanzig Titel: vier Abzeichen

Der „Meisterstern" und die Sterne für „Meister der Spielklassen" sind auf der linken Brust zu platzieren.

Abzeichen in Druckformat:
http://dpl-online.de/images/dpl/download/dateien/DPL-Meisterembleme.zip

Die Abzeichen für den Titel „Pokalsieger“ sind auf dem Oberarm zu platzieren

19 Spielprotokolle

Alle im Verlauf des Spiels durchgeführten Strafen und Verwarnungen werden nach Anweisung des Hauptschiedsrichters vom Protokollführer im Spielprotokoll festgehalten.

Der eingetragene Trainer eines Teams hat die Möglichkeit, unverzüglich nach Beendigung des Spiels die Eintragung des Ergebnisses per Unterschrift auf dem Spielbericht zu bestätigen bzw. auf eine fehlerhafte Eintragung hinzuweisen. Trainer, die von einer solchen sofortigen Überprüfung absehen, erkennen das Ergebnis automatisch an.

Der Spielbericht ist erst mit der Unterschrift des Hauptschiedsrichters gültig und kann in die Wertung eingehen.

Spielprotokolle sind vom Ligakoordinator schnellstmöglich an die DPL zu senden und werden im Original aufbewahrt.

Der Hauptschiedsrichter ist berechtigt, alle Spielprotokolle der laufenden Saison einer Klasse einzusehen.

Die DPL darf von den Spielberichten digitale Kopien zur Ablage und Dokumentation erstellen.

20 Strafen

20.1 Allgemein

Die in diesem Abschnitt aufgelistete Übersicht von Strafen ist nicht abschließend. Es können sich aus anderen Abschnitten des Regelwerks auch Strafen ergeben und durchgesetzt werden, welche in diesem Abschnitt nicht enthalten sind.

20.2 Anwendung von Strafen

Strafen, die verursacht wurden, bevor der Spieler am Buzzer als „clean" freigegeben wurde und der Hauptschiedsrichter den Punkt bestätigt hat, werden im aktuellen Punkt der Begegnung durchgesetzt.

Strafen, die verursacht wurden, nachdem der Trainer das Handtuch geworfen hat, werden im folgenden Punkt der Begegnung durchgesetzt.

Strafen, die nach der Bestätigung des Punkts durch den Hauptschiedsrichter vergeben wurden, werden im nächsten Punkt der Begegnung durchgesetzt.

Sollte kein Punkt mehr zu spielen sein (Mercy-Format) oder die Begegnung nur aus einem Punkt bestehen (HTB-Format), so wird die Strafe rückwirkend auf den aktuellen Punkt angewendet.

20.3 Mündliche Verwarnungen

- Eine Anweisung eines Schiedsrichters wird erstmals nicht befolgt.
- Der Spieler kennzeichnet sich erstmalig nicht deutlich als eliminiert, indem er seine flache Hand auf den Kopf legt, nachdem er aus dem Spiel genommen wurde.

Führen diese Verwarnungen nicht zu einer Veränderung des Verhaltens, kann der Spieler bzw. bei eliminierten Spielern ein aktiver Spieler der Mannschaft eliminiert werden.

20.4 Verwarnungen mit Eintragung ins Spielprotokoll

- Verstoß gegen die Sicherheitsregeln am Spielfeld
  - Betreten gesicherter Bereiche ohne Schutzmaske
  - Verwenden von Markierern ohne Laufsocke in nicht gesicherten Bereichen
- Verstoß gegen die Regelung zum Feuermodus mit 10,6 – 10,9 BPS im laufenden Spiel (Abschnitt 4)
- Ermahnung für unsportliches oder aggressives Verhalten gegenüber anderen Personen

Wird ein Spieler zum zweiten Mal innerhalb eines Spieltags für einen Verstoß mit Eintragung ins Spielprotokoll verwarnt, so gilt er ab diesem Zeitpunkt nach den Regelungen des Punkts 20.12 als „vom Spieltag ausgeschlossen".

20.5 Elimination

Es erfolgt die Elimination des Spielers in folgenden Fällen:

- Spieler wurde mit gültigem Treffer markiert
- missbräuchliches Anfordern von Paintchecks
- Aufforderungen von Schiedsrichtern wiederholt nicht befolgt
- Spielfeld verlassen oder Spielfeldbegrenzung verschoben
- „Touchback" beim Spielstart nicht durchgeführt, nachdem die Mündung des Laufs (bei Start ohne Markierer die Hand) beim Start die Startzone nicht berührt hat
- Markierer in Richtung des Gegners angelegt bzw. abgefeuert, nachdem die Mündung beim Start die Startzone nicht berührt hat, unabhängig davon, ob ein „Touchback" durchgeführt wurde
- Schutzmaske verloren oder so beschädigt bzw. verändert, dass die Schutzwirkung nicht mehr gegeben ist
- Nutzung von Informationen von Personen außerhalb des Spielfelds bei laufender Spielzeit
- absichtliches Verschieben von Deckungen
- Start mit mehr Paintballs bzw. Pods als für das Format vorgegeben
- Sichern des Markierers mit einer Laufsocke ohne Anweisung durch einen Schiedsrichter

20.6 One-for-One (141)

Es erfolgt die Elimination des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat, und **eines** Mitspielers, in folgenden Fällen:

- aktive Teilnahme am Spiel, nachdem der Spieler gültig markiert wurde
- Markierer wurde im Spiel geprüft mit einer Schussgeschwindigkeit von 301 – 310 FPS
- aktive Teilnahme am Spiel, nachdem der Spieler vom Schiedsrichter für eliminiert erklärt wurde
- Spieler trägt nicht erlaubte Kleidung auf dem Spielfeld
- absichtliches Beschießen klar eliminierter Spieler
- Spieler trägt nicht erlaubte Ausrüstung auf dem Spielfeld bei sich
- Aufnehmen von Paintballs vom Boden, um diese zu verschießen
- Ablegen von Pods mit Paintballs auf dem Spielfeld durch einen eliminierten Spieler
- unsportliches Verhalten gegenüber anderen Personen (z. B. durch „Verhöhnen")

20.7 Two-for-One (241)

Es erfolgt die Elimination des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat, und **zweier** Mitspieler, in folgenden Fällen:

- aktive Teilnahme am Spiel, nachdem der Spieler gültig markiert wurde, um der Mannschaft einen entscheidenden Vorteil im Spielverlauf zu verschaffen
- Markierer wurde im Spiel geprüft mit einer Feuerrate von mehr als 10,5 BPS
- Markierer wurde im Spiel geprüft mit einer Schussgeschwindigkeit von 311- 330 FPS

20.8 Three-for-One (341)

Es erfolgt die Elimination des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat, und **dreier** Mitspieler, in folgenden Fällen:

- Entfernen eines gültigen Treffers als aktiver Spieler
- Verstecken eines Treffers als aktiver Spieler
- Abwerfen von Ausrüstung, nachdem diese gültig markiert wurde, als aktiver Spieler

20.9 Keine verbleibenden Spieler

Sollten nach der Durchsetzung von Strafen keine Spieler mehr auf dem Spielfeld verbleiben, jedoch auch keine noch offenen Strafen mehr bestehen, so wird die Spielzeit gestoppt und es wird kein Punkt (Mercy) vergeben.
Im HTB-Format wird das Spiel als unentschieden gewertet.

20.10 Spieleranzahl nicht ausreichend

Sollte die Anzahl der aktiven Spieler in einem Punkt (Mercy) bzw. Spiel (HTB) nicht ausreichen, um eine Strafe durchzusetzen, so gelten folgende Regeln:

- Der Punkt (Mercy) bzw. das Spiel (HTB) wird automatisch gestoppt und gilt automatisch für die gegnerische Mannschaft als gewonnen.
- Mercy-Format: Die Mannschaft muss im nächsten Punkt um die Anzahl der Spieler reduziert starten, welche für die Durchsetzung der Strafe nötig gewesen wäre.
- HTB-Format: Die Anzahl der noch für die Durchsetzung der Strafe benötigten Spieler wird zur Elimination-Differenz (ED) der gegnerischen Mannschaft am Spielende addiert.
  Die nach Spielformat maximal mögliche ED kann hierbei nicht überschritten werden (zum Beispiel 3 Mann HTB max. ED +3 --- 5 Mann HTB max. ED +5 --- …)

20.11 Zeitweiser Spielausschluss am Spieltag

Es erfolgt die Elimination des Spielers, welcher die Strafe verursacht hat. Zusätzlich wird der Spieler, welcher die Strafe verursacht hat, vom aktuellen und dem darauffolgenden Spiel vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Dies trifft auf folgende Fälle zu:

- Schießen auf Spieler außerhalb der Spielfeldbegrenzung durch einen bereits eliminierten Spieler
- aggressives oder unsportliches Verhalten gegenüber anderen Personen

Für die Dauer der Strafe wird der Spielerausweis des Spielers eingezogen. Die Dauer der Strafe beginnt frühestens mit Abgabe des Spielerausweises.

Wird der Spielerausweis nicht abgegeben, verliert die Mannschaft automatisch alle Spiele bis zum Eingang des Spielerausweises beim Hauptschiedsrichter.

Der ausgeschlossene Spieler hat die Zeit des Ausschlusses an einem vom Hauptschiedsrichter vorgegebenen Platz zu verbringen und darf seine Mannschaft nicht unterstützen.

Erscheint der Spieler nicht zum Antritt der Strafe am vorgegebenen Platz, so gilt diese als nicht angetreten und wird auf das nächste Spiel übertragen.

20.12 Ausschluss vom Spieltag - Spieler

Wird ein Spieler vom Spieltag ausgeschlossen, so gilt er für die Anzahl an Spielen als vom Spielbetrieb ausgeschlossen, welche für die Mannschaft an diesem Spieltag laut Spielplan angesetzt waren, beginnend mit dem Spiel, in welchem die Strafe ausgesprochen wurde.
Dies wird auf den nächsten Spieltag und die nächste Saison übertragen. Der Ausschluss ist an den Spieler gebunden und besteht auch bei einem Mannschaftswechsel weiter.

Diese Strafe kann nur vom Hauptschiedsrichter des Spielfelds verhängt werden.

Dem Spieler ist es für die Dauer der Strafe nicht mehr gestattet, das Gelände des Austragungsorts zu betreten.

Wird diese Strafe zum zweiten Mal in einer Saison gegen den gleichen Spieler ausgesprochen, so verdoppelt sich die Anzahl der Spiele, für welche der Spieler vom Spielbetrieb ausgeschlossen ist.

Wird diese Strafe zum dritten Mal innerhalb einer Saison ausgesprochen, wird die Anzahl der Spiele, für welche der Spieler vom Spielbetrieb ausgeschlossen ist, verdoppelt, falls diese in die nächste Saison reichen sollten. Ansonsten ist der Spieler bis zum Ende der Saison vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

Gründe für den Ausschluss von Spieltag (nicht abschließend):

- absichtlicher Körperkontakt mit anderen Spielern, Schiedsrichtern oder sonstigen Personen
- Schießen auf Spieler innerhalb der Spielfeldbegrenzung durch einen bereits eliminierten Spieler von außerhalb der Feldbegrenzung
- Schießen auf erkennbar eliminierte Spieler, um diese einzuschüchtern oder zu verletzen
- Durchführung von Veränderungen am Markierer im laufenden Spiel, um die Schussgeschwindigkeit oder Feuerrate des Markierers zu verändern. Ausgenommen hiervon sind das Ein- /Ausschalten des Markierers, die Unterbrechung der Druckluftzufuhr sowie die Abschaltung des Ballerkennungssystems des Markierers
- der Markierer wird nach Aufforderung eines Schiedsrichters nicht zur Prüfung ausgehändigt oder es werden nach der Aufforderung noch Änderungen am Markierer durchgeführt
- Verstöße gegen die Regeln zu Feuermodus und Schussgeschwindigkeit
- unsportliches bzw. unangebrachtes Verhalten oder Beleidigungen gegen Spieler, Schiedsrichter oder Zuschauer
- absichtliches Schießen auf Schiedsrichter
- erneutes Betreten des Spielfelds im laufenden Punkt (Mercy) / Spiel (HTB), nachdem der Spieler eliminiert / sich für eliminiert erklärt hat und nicht durch ausdrückliche Anweisung eines Schiedsrichters wieder ins Spiel zurückgesetzt wurde
- Werfen des Druckluftsystems
- absichtliches Schießen auf Personen, die keine Schutzmaske tragen
- zweite Verwarnung mit Eintrag in das Spielprotokoll

Ein Ausschluss des Spielers vom Spieltag führt automatisch dazu, dass der Punkt (Mercy) /das Spiel (HTB), in welchem die Strafe vergeben wurde, für die Mannschaft des Spielers als verloren gewertet wird.

Für die Dauer der Strafe wird der Spielerausweis des Spielers eingezogen. Die Dauer der Strafe beginnt frühestens mit Abgabe des Spielerausweises.

Wird der Spielerausweis nicht abgegeben, verliert die Mannschaft automatisch alle Spiele bis zum Eingang des Spielerausweises beim Hauptschiedsrichter.

20.13 Ausschluss von Mannschaften

Ist eine Mannschaft nicht gewillt, den reibungslosen Ablauf und Spielbetrieb zu unterstützen, so kann die Mannschaft vom Hauptschiedsrichter in Rücksprache mit der DPL in der laufenden Saison vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

Wird eine Mannschaft mit einer nicht erlaubten Aufstellung oder nicht spielfähigen Anzahl an Spielern gemeldet, so behält sich die DPL das Recht vor, diese nicht zum Spielbetrieb zuzulassen.

21 Konflikte im Regelwerk

Sollten Situationen im Regelwerk nicht erfasst bzw. klar geregelt sein oder es widersprüchliche Regelungen zwischen verschiedenen Abschnitten geben, so werden diese vom Hauptschiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen entschieden.

Entscheidungen, die unter Bezug auf diesen Abschnitt getroffen werden, können nachträglich nicht geändert werden.

Sollten Entscheidungen auf Basis dieses Abschnitts nötig sein, müssen diese vom Hauptschiedsrichter und Ligakoordinator direkt an die Regelkommission der DPL unter regeln@dpl-online.de gemeldet werden, um hierfür zukünftig Regelungen zu treffen.

22 Mitwirkung am Regelwerk

Die DPL ist stetig bemüht, das Regelwerk im Sinne aller Beteiligten zu optimieren.

Jeder Beteiligte ist herzlich dazu eingeladen, sich an der Weiterentwicklung des Regelwerks für den deutschen Turniersport einzubringen.

Vorschläge und Anregungen bitten wir an regeln@dpl-online.de zu senden.

Zusammen mit Spielern, Schiedsrichtern, Ligakoordinatoren und Spielfeldbetreibern soll das professionelle Regelwerk ständig angepasst werden, um den Paintballsport weiter zu verbreiten.

23 Foto- und Videografen

An einem Ligaspieltag dürfen nur lizenzierte Foto- oder Videografen auf das Spielfeld, mit der Vorlage ihrer Akkreditierung durch die DPL.

An Ligaspieltagen ist es nur den Foto- bzw. Videografen erlaubt, Equipment für Bild- und Videoaufnahmen auf den Platz mitzunehmen.

Das Anbringen von Actioncams auf dem Feld (unter anderem auch an Spielern mit deren Genehmigung) ist nur von den oben genannten Personen zugelassen nach Freigabe durch den Hauptschiedsrichter.

Hinweis: Die Actioncam gilt als erweiterte Trefferzone und kann bei einem Treffer zum Ausscheiden führen.

24 Zuschauer

Es ist Zuschauern untersagt, auf das laufende Spiel durch irgendeine Form der Kommunikation Einfluss zu nehmen.

Zuschauer, die dagegen verstoßen, können der Anlage verwiesen werden, auch direkt für den Rest der Saison und auch für alle Austragungsorte der DPL.

Ligakoordinator und Feldbetreiber sowie von ihnen dazu eingesetzte Personen sind alleinige Ansprechpartner für Verdachtsfälle und Durchsetzung des Hausrechts.

Die Schiedsrichter sind nicht Ansprechpartner für solche Situationen.

Feldbetreiber werden ermutigt, geeignete bauliche Maßnahmen zu treffen, die es erleichtern, das Kommunikationsverbot auch durchzusetzen.

Hinweis: Hier sind alle Mannschaften gefordert, „ihre“ Zuschauer dazu anzuhalten, sich jederzeit fair zu verhalten.

25 Salvatorische Klausel

Sollte ein Abschnitt dieses Vertrags unwirksam sein oder sich widersprechen, wird die Wirksamkeit der übrigen Regelungen davon nicht berührt. Es wird in diesem Fall anstatt der unwirksamen oder widersprüchlichen Regelung eine dieser Bestimmung möglichst nahekommende wirksame Regelung getroffen.

Nicht im Regelwerk erfasste Situationen werden unter Berücksichtigung der Neutralität und Fairness für alle teilnehmenden Mannschaften getroffen.

Entscheidungen, welche unter Anwendung dieses Abschnitts getroffen werden müssen, sind unverzüglich an regeln@dpl-online.de zu melden, um diese in Zukunft ggf. im Regelwerk zu berücksichtigen.

Über allen Regeln steht das deutsche Gesetz und im Besonderen das deutsche Waffengesetz. Sollten sich Regelungen widersprechen oder nicht eindeutig sein, ist immer das Gesetz vorzuziehen. Weder die DPL noch ihre Funktionsträger, Erfüllungsgehilfen oder Lizenznehmern haben das Recht, die Möglichkeit oder die Pflicht, die Ausrüstung der Teilnehmer auf Übereinstimmung mit den gesetzlichen Vorgaben zu prüfen.

26 Gesundheitsschutz

Der DPL liegt die Gesundheit aller Beteiligten am Herzen.
Sollten zum Gesundheitsschutz aller Personen zeitlich begrenzt abweichende Regelungen nötig sein, so werden diese von der DPL zeitnah veröffentlicht.

27 Anhang

Legende

Mannschaft (z. B. Braindead Emsdetten 2) => alle Spieler einer Mannschaft

Team (z. B. Braindead Emsdetten) => alle Mannschaften eines Teams

Staffel (z. B. BzL Solms 1) => alle Mannschaften einer Staffel

Austragungsort (z. B. Solms) => alle Staffeln eines Austragungsortes

Spielklasse (BzL, LL, VBL, OL, RL, 3. BL, 2. BL, 1. BL) => alle Staffeln einer Spielklasse

Liga (Deutsche Paintball Liga) => alle Spielklassen der Deutschen Paintball Liga

FPS => Fuß pro Sekunde => Angabe zur Austrittsgeschwindigkeit der Paintballs aus dem Markierer

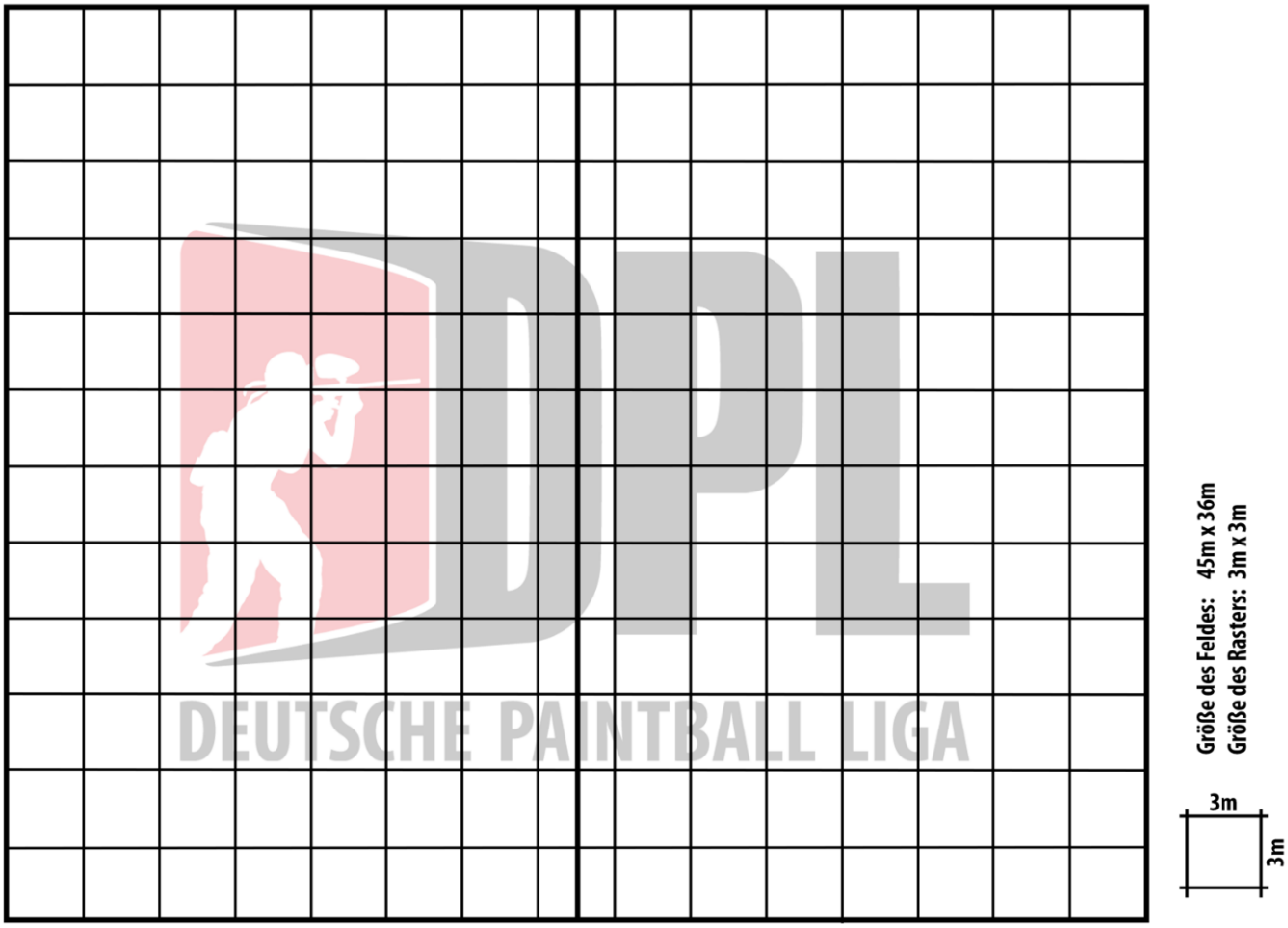
BPS => Bälle pro Sekunde => Angabe zur Anzahl von Bällen, die vom Markierer pro Sekunde verschossen werden

Spielpunkte => innerhalb einer Mercy-Begegnung gespielte Einzelpunkte

Matchpunkte => im Tagesranking vergebene Punkte für Spiele im HTB-Format

Tabellenpunkte => im Gesamtranking vergebene Punkt für die Ranglisten der Saison

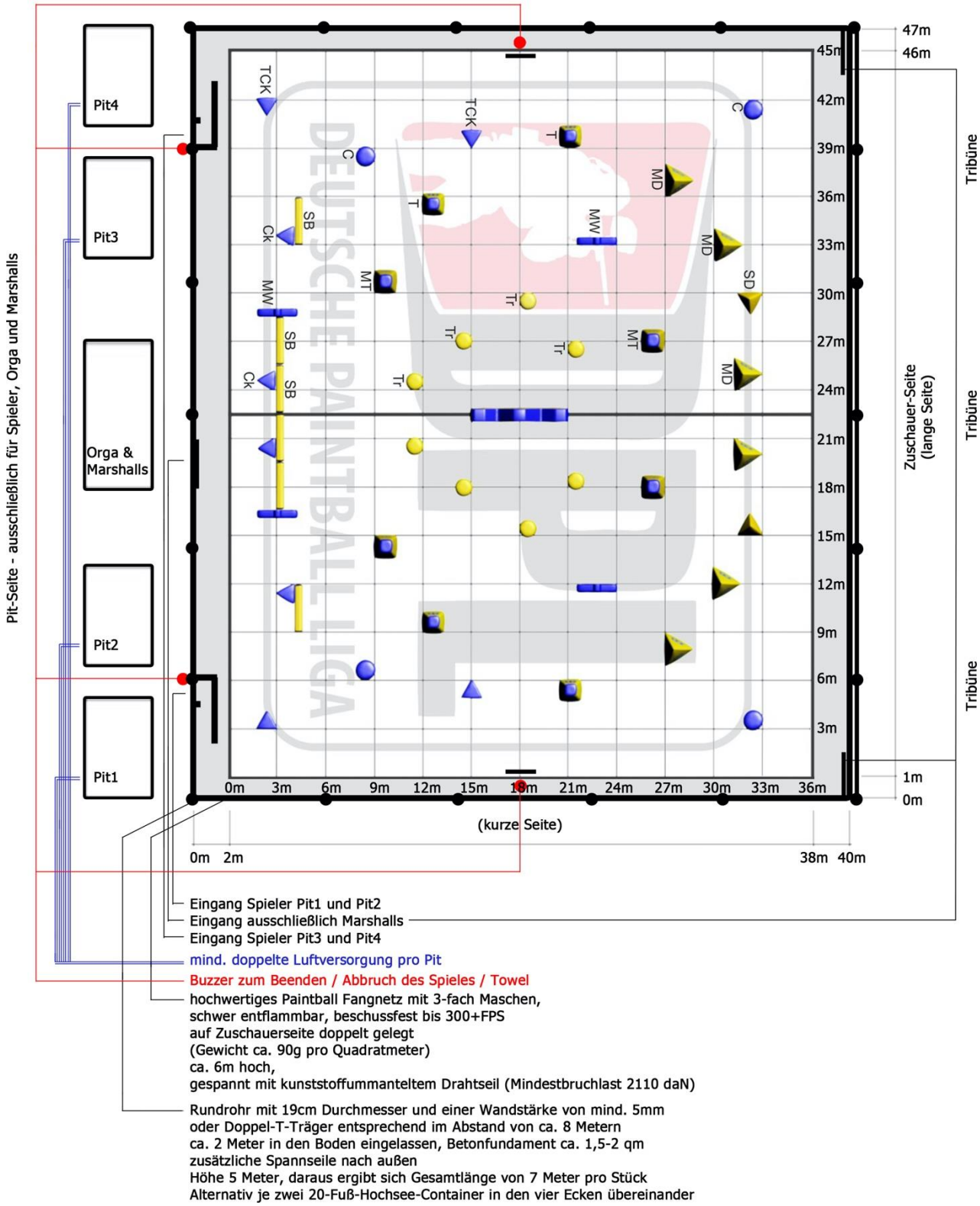
27.1 Feld-Raster-Grafik



27.2 Haftungsvereinbarung DPL Erwachsene

https://dpl-online.de/teilnahmebedingungen

27.3 Beispielhafter Spielfeldaufbau (Empfehlung)



© Copyright 2021 – Alle Inhalte, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben vorbehalten, DPL GmbH, 25.06.2021

Über allen Regeln stehen die gültigen Gesetze der Bundesrepublik Deutschland.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten

IMPRESSUM:

DPL GmbH
Veynaustr. 4a
53894 Mechernich
E-Mail: info@dpl-online.de
Tel.: +49 2256 66 99 888
Geschäftsführer: Sven Reimann
Amtsgericht Bonn
HRB 25606
Ust-IdNr.: DE289501463