

www.millennium-series.com

2003 Official Millennium Rules

(Version 1.1G – Mai 2003)

Deutsche Übersetzung

Vorwort.....	3
Allgemeine Informationen.....	4
1 Mannschafts- / Spielerverzeichnisse.....	4
2 Startgebühr.....	4
3 Spieler ID Karten und Kategorien.....	4
4 Bewertung und Setzung.....	5
5 Anzahl der Spiele.....	6
6 Informationen.....	7
7 Personal Status.....	8
8 Marshalling.....	9
Ausrüstung	10
9 Bekleidung.....	10
10 Schutzausrüstung.....	10
11 Markierer.....	11
12 Andere Ausrüstung.....	13
13 Verbotene Gegenstände „Werkzeuge“.....	13
Das Spiel	14
14 Spieler Status.....	14
15 Besitz und Austausch.....	14
16 Wie alles beginnt.....	14
17 Chronen vor dem Spiel.....	15
18 Das Spiel starten.....	16
19 Chronen während des Spiels.....	16
20 Spielunterbrechungen.....	17
21 Spielzeit und Spielende.....	17
22 Auscheck Prozeduren.....	18
23 Spielverfall / Spiel schenken.....	18
24 Trefferkontrolle (Paintchecks).....	19
25 Offensichtliche Treffer.....	19
26 Nicht Offensichtliche Treffer.....	20
27 Definitionen.....	20
28 Flaggenträger und Flagge hängen.....	22
Strafen	23
29 Weiterspielen (Playing on).....	23
30 Wischen.....	23
31 „Gänsemarsch“ (freight training).....	24
32 Unterbrechung / Störung.....	24
33 Grob unsportliches Verhalten.....	24
34 Bemessung / Festsetzung der Strafen.....	25
35 Zusätzliche Strafen.....	26
Punktevergabe.....	27
36 Punkte.....	27
37 Spielbericht(sbögen).....	27
Verschiedenes	28
38 Anstandsformen.....	28
39 Instandhaltung und Reinigung.....	28
40 Regeländerungen.....	29

Vorwort

Dies ist eine Übersetzung des offiziellen Millennium Regelwerks, die von mir in Rücksprache mit Jörn Windler (Regelbeauftragter der Millennium Serie) und der Hilfe von Stefan Sturz erstellt wurde.

Sie entstand aus der Idee heraus, Spielern die des englischen nicht, oder nicht ausreichend mächtig sind, die Regeln näher zu bringen. Ich habe die Regeln nach bestem Wissen und Gewissen übersetzt, oder es zumindest versucht. Da ich aber kein professioneller Übersetzer oder ähnliches bin, sondern meine Freizeit dafür geopfert habe, muss ich sagen dass diese Übersetzung nicht unbedingt 100%ig korrekt sein muss. Daher erhebt sie keinerlei Anspruch auf absolute Richtigkeit und Vollständigkeit. Sie soll nur der besseren Verständlichkeit des englischen Originals dienen. Jeder, der grammatische, inhaltliche oder was auch immer für Fehler entdeckt ist gerne angehalten, mir diese mitzuteilen oder auch selbst zu korrigieren. Über kurz oder lang wird es dann eine verbesserte Version geben und eventuell dann auch mal eine „perfekte“ Version, die man dann vielleicht auch als „Deutsches Regelwerk“ (z.B. für die Ligen) anwenden könnte. Regeln sind ein essentieller Bestandteil des Sportes und können uns vielleicht auch weiterhelfen die Menschen davon zu überzeugen das Paintball ein >wirklicher< Sport ist.

Die Original Version des Regelwerks kann man unter www.millennium-series.com downloaden.

Marco Wierschem

marco.wierschem@web.de

Allgemeine Informationen

1 *Mannschafts- / Spielerverzeichnisse*

- 1.1 Die Millennium Serie ist eine 7 Spieler Serie. Jedes Team kann bei jeder Veranstaltung bis zu zehn Spieler auf sein Spielerverzeichnis eintragen.
- 1.2 Kein Spieler darf auf einem Turnier auf mehr als einem Spielerverzeichnis zu finden sein.
- 1.3 Alle Teams müssen ihre kompletten Spielerverzeichnisse einreichen, bevor sie spielen.
- 1.4 Jedem Spieler muss es rechtlich gestattet sein, in dem Land, in dem das MS Turnier stattfindet, zu spielen.

2 *Startgebühr*

- 2.1 Die Startgebühren für die jeweilige Saison werden über die Website der Millennium Serie (www.millennium-series.com) bekannt gegeben.
- 2.2 In den Startgebühren sind die Gebühren für Luft und CO² enthalten.

3 *Spieler ID Karten und Kategorien*

- 3.1 Um an einem Millennium Turnier teilnehmen zu können, benötigen die Spieler eine gültige „Millennium Player ID Card“. Die Spieler sollen, solange sie sich auf dem Turniergelände befinden ihre ID Karte bei sich tragen.
- 3.2 Jeder Spieler, der entweder vor dem Spiel oder auf Anfrage des Marshals während dem Spiel seine „Millennium Player ID Card“ nicht vorzeigen kann, darf nicht am Spiel teilnehmen oder wird vom laufenden Spiel ausgeschlossen.
- 3.3 Nur Spieler mit gültiger „Millennium Player ID Card“ dürfen den Spielerbereich („players area“) betreten.
- 3.4 Der Preis der „Millennium Player ID Card“ liegt bei 20 € für Novice Teams und 30 € für Amateur A / B und Pro Teams. Eine Erneuerung der Karte nach dem Wechsel der Kategorie oder des Teams oder dem Verlust der Karte kostet 15 €.
- 3.5 NPPL ID Karten gelten auch für Veranstaltungen der Millennium Serie.
- 3.6 Die Kategorie des Spielers die auf der Karte vermerkt wird, ist die gleiche wie die des Teams mit dem er sich registriert. Dieser Status bleibt über die folgenden Saisons hin erhalten, solange bis der Spieler, so wie es in den Regeln steht wechselt.

- 3.7 In jeder Saison können Spieler in ihrer eigenen Kategorie so oft wechseln wie sie möchten. Spieler können in andere Kategorien so oft hoch oder runter wechseln wie sie möchten. Wenn ein Spieler einmal eine Kategorie nach unten gewechselt hat, so kann er jedoch in dieser Saison nicht wieder nach oben wechseln.
- 3.8 Eine Vor – Registrierung für die ID Karten ist über die Website www.millennium-series.com möglich. Es wird ein Preisnachlass von 5 € bei der Vor- Registrierung gewährt.
- 3.9 ID Karten gelten nur für eine Saison, die Saison, die auf der Karte vermerkt ist.

4 Bewertung und Setzung

- 4.1 Die Mannschaften werden vom ersten bis zum letzten Platz gemäß ihrer Kategorie (Pro, Am A, Am B, Nov) und ihrem Platz darin gesetzt.
- 4.2 Mannschaften werden gemäß ihrer besten vier Ergebnisse innerhalb der letzten sechs Turniere gesetzt. Sollte es einen Punktegleichstand geben, so wird das Team höher gesetzt welches in der Gesamtwertung der letzten Saison höher stand. Für die Teams die noch keine Platzierungspunkte haben entscheidet die alphabetische Reihenfolge, wobei Stadt, Staat, Land oder die Worte „the“ und „team“ außer Acht gelassen werden.
- 4.3 Jedes Team, das sich dazu entscheidet die Kategorie zu wechseln, verliert alle vorher erzielten Punkte.
- 4.4 Marshal– Teams erhalten 200 Punkte. Diese Punkte werden gutgeschrieben, wenn nach der Meinung/ Einschätzung des Oberschiedsrichters (Ultimate Judge) und dessen zwei Assistenten¹ sichergestellt ist, dass das Team seine Verpflichtungen als Marshal- Team ausreichend erfüllt hat.
- 4.5 Über die Saison hin erhalten die Teams Platzierungspunkte, die in der Summe den jeweils erreichten Punkten der Turniere, an denen das Team teilgenommen hat entsprechen.
- 4.6 Sieben Spieler Mannschaft Platzierungs Punkte werden wie folgt vergeben:
$$R = (\text{Platz des Teams} : \text{Anzahl der Teams})$$
$$[(1-R)*200] + 5 = \text{Punkte}$$
- 4.7 Für die Gesamtwertung zählen die höchsten vier Ergebnisse.

¹ Assistenten werden vom Veranstalter bestimmt;

5 Anzahl der Spiele

- 5.1 Jede Mannschaft spielt zehn Vorrunden Spiele. Diese Spiele werden gegen Mannschaften gemäß dem festgelegten Qualifikationssystem bestritten.
- Pro Teams spielen gegen andere Pros, Am A und Am B Teams.
 - Am A Teams spielen gegen andere Am A's, Pro und Novice Teams.
 - Am B Teams spielen gegen andere Am B's, Pro und Novice Teams.
 - Novice Teams spielen gegen andere Novice's, Am A und Am B Teams.
- 5.2 Die Mannschaften qualifizieren sich wie folgt für die Viertelfinal – Runde:
- gibt es weniger als 8 Teams in einer Kategorie so entfällt die Viertelfinal – Runde und die besten vier Teams qualifizieren sich direkt für die Halbfinalrunde.
 - Bei 8 bis 20 Teams in einer Kategorie, qualifizieren sich die besten acht Teams fürs Viertelfinale.
 - Bei 21 bis 30 Teams in einer Kategorie, qualifizieren sich die besten zwölf Teams fürs Viertelfinale.
 - Gibt es mehr als 30 Teams in einer Kategorie, qualifizieren sich die besten 16 Teams fürs (Halb-)Viertelfinale.
 - Die besten zwei Mannschaften jeder Division in einem in zwei Divisionen ausgespielten Viertelfinale qualifizieren sich fürs Halbfinale.
 - Die beste Mannschaften jeder Division und der Punktbester der jeweils Zweitplatzierten in den Divisionen in einem in drei Divisionen ausgespielten Viertelfinale qualifizieren sich fürs Halbfinale.
 - Die beste Mannschaft jeder Division in einem in vier Divisionen ausgespielten Viertelfinale qualifiziert sich fürs Halbfinale.
- 5.3 Die Positionen der Teams am Ende einer Runde werden aus den Gesamtpunkten die das Team in dieser Runde gesammelt hat ermittelt. Der Fall eines Punktegleichstandes und dessen Auflösung wird wie in diesem Abschnitt noch genauer behandelt.
- 5.4 Bei einem Punktegleichstand wird in folgender Reihenfolge verfahren:
1. direkter Vergleich über den Verlauf des gesamten Turniers² hinweg;
 2. höhere Punktzahl in der vorangegangenen Runde;
 3. höhere Punktzahl in der Runde vor der vorangegangenen Runde;
- Sollte es danach immer noch unentschieden stehen, so wird ein Entscheidungsspiel ausgetragen. Der Gewinner dieses Spieles kommt weiter.
- 5.5 Nach dem Halbfinale spielen die Novice und Amateur B Teams gegen alle drei anderen Finalisten der jeweiligen Kategorie (Round Robin).
- 5.6 Nach dem Viertelfinal spielen Amateur A und Pro Mannschaften wie folgt ein „Best of three“ Halbfinale;
- Punktbester gegen den Vierten (1. Halbfinale)
 - Zweiter gegen Dritter (2. Halbfinale)
 - Der Verlierer aus dem ersten Halbfinale spielt ein „best of three“ gegen den Verlierer aus dem 2. Halbfinale um Platz drei und vier.

² Zuerst werden die gewonnen Spiele gezählt, wenn es dann immer noch unentschieden ist werden die Punkte gezählt.

- Der Gewinner aus dem ersten Halbfinale spielt ein „best of three“³ gegen den Gewinner aus dem 2. Halbfinale um Platz eins und zwei.
- 5.7 Zwei Mannschaften mit dem gleichen Eigner, der gleichen Führung oder aus dem gleichen Verein dürfen nicht vor der zweiten Finalrunde gegeneinander spielen. Sollte es nach dem „normalen“ Setzungsverfahren dazu kommen das die Teams gegeneinander spielen müssten, so wird das höher gesetzte Team der beiden um ein oder zwei Plätze (je nachdem welche Lösung am besten anzuwenden ist) herabgestuft, um dies zu vermeiden. Sollte das höher gesetzte Team bereits an letzter Stelle des Setzliste ihrer Division stehen, so wird das niedriger gesetzte Team um ein oder zwei Plätze (je nachdem welche Lösung am besten anzuwenden ist) herabgestuft. Wenn keines der beiden Teams weiter abgestuft werden kann, so wird das niedriger gesetzte Team um ein oder zwei Plätze (je nachdem welche Lösung am besten anzuwenden ist) hoch gestuft. Diese Regel kommt bei allen Vorrunden-, Halbfinal- und den Spielen der ersten Finalrunde zum Einsatz, so dass die beiden Teams erst in der letzten Runde des Finales aufeinander treffen können.

6 Informationen

- 6.1 Der Veranstalter eines Turniers wird jedes Team, das an einem Turnier teilnimmt mit den notwendigen Informationen zum Turnier versorgen. Diese Informationen beinhalten die Höhe des Startgeldes, einen Zeitplan und einen Ablaufplan des Turniers aus dem auch die Zeit und der Ort des Regel- Treffens sowie des Treffens der Mannschaftskapitäne hervorgehen, ferner werden Informationen bezüglich Hotels, eine Verzichtserklärung, ein Formular für die Mannschaftsdaten und dieses Regelwerk an die Mannschaften verteilt.
- 6.2 Ein Regel- Treffen wird an jedem Wettkampftag abgehalten. Es dient als Treffpunkt für die Schiedsrichter und hier werden Fragen bezüglich dieser Regeln beantwortet.
- 6.3 Es wird am Abend vor dem Beginn des Turniers ein Treffen der Mannschaftskapitäne abgehalten. Auf diesem Treffen werden alle Mannschaftskapitäne der teilnehmenden Teams mit Informationen bezüglich der Organisation, der Einteilung und der Regeln und Beschränkungen die außerhalb der Spielfelder gelten versorgt.
- 6.4 Ein kompletter Plan für die Vorrundenspiele wird am Tag vor den eigentlichen Wettkämpfen verteilt und danach wird dieser noch am Scoreboard (an der Anzeigetafel) ausgehangen. Ein solcher Plan beinhaltet die gegnerischen Mannschaften für jedes Team, die Felder auf denen die einzelnen Spiele stattfinden und die geplante Startzeit.
- 6.5 Alle Felder werden, den am Turnier teilnehmenden Teams mindestens für eine Stunde bei Tageslicht vor dem ersten Tag an dem auf den Feldern gespielt wird zur Begehung zur Verfügung gestellt.

³ Zuerst werden die gewonnen Spiele gezählt. Das Team mit zwei Siegen ist der Gesamtsieger. Wenn es zu einem Unentschieden nach drei gespielten Spielen kommt (z.B. 100:0 – 0:100 – 15:15), wird das Team Gesamtsieger welches mehr Punkte erspielt hat. Sollte es immer noch unentschieden stehen, so muss ein weiteres Spiel gespielt werden.

- 6.6 Alle Teams können die Felder zur Vorbereitung ihrer Turnierspiele untersuchen und begehen. Kein Team oder ein Mitglied eines solchen sollte in irgendeiner Form ein Spielfeld verändern.
- 6.7 Ein Feld ist definiert als eine gerade und ebene Fläche deren Oberfläche so beschaffen ist, das die Verletzungsgefahr für die Spieler minimiert ist. Es hat die maximale Größe von 10 Meter auf 6 Meter pro Spieler eines Teams und es beinhaltet mindestens 2,5 Hindernisse (obstacles / bunkers) pro Spieler in einem Team. Ein Feld ist immer länger als es breit ist.
- 6.8 Eine Flaggenstation wird auf der Grundlinie des Feldes aufgestellt. Sie wird durch einen Pfahl oder eine Trennwand die die Flagge hält und eine Bohle (oder ähnliches) mit genügend Platz, dass jeder Spieler beim Spielstart einen Fuß darauf platzieren kann definiert.
- 6.9 Der Veranstalter eines Millennium Turniers wird, bis spätestens zwei Wochen nach dem Ende des Turniers Kopien von allen Spielplänen und Punktetafeln, eine komplette Liste aller teilnehmenden Teams, sowie deren Gesamtplatzierung und erworbene Preise und Trophäen und eine Liste der Sponsoren des Turniers an das Sekretariat der Millennium Serie weiterreichen.
- 6.10 Nur einzelne Qualifizierte Kräfte dürfen Spiele in Bild, Ton und Film festhalten. Die Auswahl hierzu wird vom jeweiligen Veranstalter nach seiner eigenen Meinung getroffen. Alle Medienvertreter müssen eine Medien ID Karte tragen, die bei der Millennium Serien Administration bezogen werden kann.
- 6.11 Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass es genügend Platz für alle Mannschaften im Spielerbereich („players area“) gibt und jedem Team ein Tisch zur Verfügung steht. Den Teams ist es nicht erlaubt ihre Ausrüstung außerhalb des Spielerbereiches aufzubewahren und sich und ihr Material dort auf die Spiele vorzubereiten. Nicht im Ausstellungsbereich und auch nicht in Arealen ihrer Sponsoren. Sollte ein Team dagegen verstoßen so wird es mit einer 100 Punkte Team Strafe belegt.

7 *Personal Status*

- 7.1 Der so genannte Ultimate Judge ist der ranghöchste Schiedsrichter des Turniers. Er ist der Einzige, der über den Ausschluss eines Spielers aus dem laufenden Turnier entscheiden kann.
- 7.2 Der so genannte Ultimate Judge Assistent ist der zweithöchste Schiedsrichter des Turniers.
- 7.3 Der so genannte Head Judge ist der ranghöchste Schiedsrichter eines jeden Feldes.

8 **Marshalling**

- 8.1 Jedes Team, welches die Rolle der Schiedsrichter für ein Turnier übernimmt, muss mindestens acht Schiedsrichter, aus den ersten Reihen seiner Mannschaft für jeden Tag des laufenden Turniers stellen.
- 8.2 Englisch ist die offizielle Sprache der Millennium Serie. Alle Diskussionen bezüglich der Regeln und der Spiele werden in Englisch geführt. Von den Schiedsrichtern wird verlangt, dass sie sich in verständlichem Maße englisch sprechen können.⁴
- 8.3 Schiedsrichter tragen schwarz weiß gestreifte Shirts, an Hand dessen man sie von Spielern unterscheiden kann. Head judges (Feldoberschiedsrichter) tragen Armbänder die ihre Position auf dem Feld anzeigen.
- 8.4 Die Schiedsrichter benutzen Funkgeräte zur Verständigung mit der Organisation sowie untereinander.
- 8.5 Jeder Schiedsrichter sollte mit den Regel und Beschränkungen bestens vertraut sein und sollte sich auf beste hinaus bemühen seinen Verpflichtungen als Schiedsrichter nachzukommen.
- 8.6 Die Schiedsrichter werden während dem Spiel keine Informationen an Teams weitergeben außer unter Rücksichtnahme auf die Sicherheit.
- 8.7 Die Schiedsrichter werden im Verlauf eines Spieles nicht absichtlich, sei es durch aktive oder inaktive Handlungen, die Positionen oder Aktionen von Spielern verdecken oder preisgeben. Die Schiedsrichter werden den Verlauf des Spieles nicht behindern.
- 8.8 Jeder Schiedsrichter sollte seine Pflicht erfüllen und sollte seine Entscheidungen auf unparteiische Art und Weise treffen. Wenn irgendein Schiedsrichter dabei beobachtet wird, wie er seine Entscheidungen in irgendeiner weise partiisch für oder gegen einen Spieler oder ein Team trifft, so sollte diese Person vom Ultimate Judge für den Rest des Turniers aus dem Schiedsrichterteam genommen werden. Die Marshalpunkte können reduziert werden.
- 8.9 Jedes Team welches die hier geforderten Marshalpflichten nicht umsetzen will oder kann soll bestraft werden. Das Disziplinar Komitee ist die MS Organisation welches solche Sanktionen in Kraft setzt. Es kann die Marshallpunkte für die Serie bis auf Null reduzieren.
- 8.10 Im Falle eines Notfalles, ersucht der Schiedsrichter der den Notfall entdeckt hat alle anderen Schiedsrichter ihre Funkgeräte nicht zu benutzen. Andere Schiedsrichter auf dem Feld werden unverzüglich alle Aktionen auf dem Feld stoppen. Die Spielzeit wird für die Dauer des Notfalles ebenfalls angehalten.

⁴ Sie müssen kein Geschäftsendlich sprechen können, aber sie müssen so viel englisch sprechen, dass sie dem Spieler verständlich machen können was dieser tun soll. Drei der Schiedsrichter (Basen- und Oberschiedsrichter (two base and one head judges)) müssen Paintball betreffende Angelegenheiten in nahezu perfekter Weise erklären können. Anderenfalls können die Marshalpunkte um 50 reduziert werden.

Ausrüstung

9 Bekleidung

- 9.1 Jeder Spieler darf nur zwei Lagen von Kleidung tragen. Drei Lagen werden erlaubt, wenn die Temperatur unter 10°C liegt. Diese Kleidung sollte aus folgenden Kleidungsstücken bestehen. Eine Unterhose, ein kurz- oder langarmiges T-Shirt⁵, eine lange Hose und ein langarmiges Shirt. Dabei dürfen die äußeren Kleidungsstücke nicht der offiziellen Schiedsrichter Kleidung ähneln (schwarz weiß gestreift) und die Dicke der Lagen zusammen dürfen nicht den Anschein erwecken das sie der unbegründeten übermäßigen Polsterung dienen.⁶
- 9.2 Kleidung mit eingenähter Polsterung zählt in dem Bereich in dem die Polsterung angebracht ist als zweilagig. Die Polsterungsbeschränkung aus der Sektion 9.1 bleibt aber dennoch bestehen.⁷
- 9.3 Die Spieler dürfen keine übergroße Kleidung tragen. Wenn ein Schiedsrichter die Kleidung eines Spielers für übergroß erachtet, so kann er neue Kleidung verlangen oder sie vorübergehend mit Klebeband, Sicherheitsnadeln, usw. anpassen.
- 9.4 Die Spieler dürfen keine Jacken und oder Hosen tragen, welche aus hoch absorbierendem (dämpfen) Material sind, wie Filz oder Fleece oder von stark polsternder oder glatter Machart, so wie Nylon oder Gummi.
- 9.5 Spieler können ein Paar Handschuhe mit oder ohne volle Finger tragen. Handschuhe dürfen gepolstert sein.
- 9.6 Spieler können einen einlagigen neopren- Halsschutz tragen.
- 9.7 Die Spieler dürfen keine Schuhe mit Metallspikes oder Metallstollen tragen.
- 9.8 Wenn bei einem Spieler unerlaubte Kleidung entdeckt wird, so wird ihm, wenn es die Zeit erlaubt⁸ gestattet die Kleidung zu wechseln, andernfalls ist es ihm nicht gestattet am Spiel teilzunehmen.

10 Schutzausrüstung

- 10.1 Alle Spieler und Schiedsrichter müssen auf dem Feld und im Chrono Bereich stets Masken tragen, sobald sich ein abfeuerbereiter Markierer

⁵ Mit T-Shirts oder langarmigen Shirts sind solche Shirts gemeint, die so dick sind wie übliche T-Shirts. Sweat Shirts (Pullover) (mit oder ohne Kapuze) anstelle dieser sind nicht erlaubt.

⁶ Mit Übermäßiger Polsterung ist gemeint, dass die Möglichkeit, dass ein Paintball auf solcher Bekleidung bricht um mindestens 20% niedriger ist als wenn der Spieler zwei normale Shirts (mit einem Gewicht von ca. 120g/mm²) trägt.

⁷ Daher sind solche Shirts wie z.B. die von DYE solange legal, bis festgestellt wird, das der Abprall (bouncing) Effekt die Regeln der übermäßigen Polsterung verletzt. Daher ist es erlaubt DYE Trikots mit einem T-Shirt, welches nicht die Schulter und auch nicht die Ellenbogen bedeckt zu tragen. Der Spieler kann aber zusätzliche Ellenbogenschützer tragen (JT, DYE oder andere Marken).

⁸ Zum Beispiel durch entfernen der illegalen Lage.

- ohne Laufsocke über dem Lauf dort befindet. Spieler die gegen diese Regel verstoßen werden vom Turnier ausgeschlossen.⁹
- 10.2 Die Maske muss in einem guten Zustand und die Linse sollte nicht beschädigt sein. Das Maskenglas darf keine Risse aufweisen¹⁰. Die Maske muss die ASTM Standards erfüllen oder übertreffen¹¹.
 - 10.3 Die Spieler und Schiedsrichter müssen eine Maske mit vollem Gesichtsschutz tragen, so wie sie im originalen Zustand vom Hersteller geliefert wird.
 - 10.4 Die Spieler und Schiedsrichter müssen einen Ohrschutz tragen der entweder Teil der Maske ist oder der zur Maske des entsprechenden Herstellers gehört.
 - 10.5 Spieler können ein Paar Unterarm - und Ellenbogenschützer tragen, wenn sichergestellt ist, dass die Schützer von ihrer Form und Polsterung her im Originalzustand sind. Solche Schützer können unter oder über der Kleidung getragen werden.
 - 10.6 Spieler können Schienbein - und Knieschützer tragen, wenn sichergestellt ist, dass die Schützer von ihrer Form und Polsterung her im Originalzustand sind. Solche Schützer können unter oder über der Kleidung getragen werden
 - 10.7 Männliche Spieler können einen Tiefschutz tragen, Weibliche einen Brustschutz.

11 Markierer

- 11.1 Spieler können einen einzigen, Kaliber .68 pumpaction oder halbautomatischen Paintballmarkierer, welcher aus einem Lauf und einem Abzug besteht benutzen. „Double action“ Abzug ist nicht gestattet.¹²
- 11.2 Markierer mit Regulatoren irgendeiner Form, die einen Standard welcher in diesen Regeln festgelegt ist verletzen, müssen so modifiziert werden, dass sie im Verlauf eines Spieles nicht ohne den Einsatz von Werkzeugen verändert werden können.
- 11.3 Ein Abzug ist definiert als ein Hebel oder Knopf der mit dem Finger in Berührung kommt. Der Kontakt mit einem Schalter wird nicht als Abzug angesehen. Das Betätigen des Abzugs erfolgt durch die Anwendung von Kraft durch den Finger und durch das anschließende wegnehmen dieser Kraft innerhalb eines jeden Feuerzyklus'. Die Markierer dürfen jede beliebige Feuerrate erreichen und beliebig viele Paintballs verschießen, solange sichergestellt ist, dass nicht mehr als ein Gasstoß, pro Betätigung des Abzugs durch den Lauf abgegeben wird.¹³

⁹ Während dem „Felder lesen“ ist es den Spielern nicht gestattet einen Markierer mit angeschlossenem Luftsystem bei sich zu tragen.

¹⁰ Risse, egal von welcher Länge machen die Maske illegal und Spieler müssen Bereiche in denen man eine Maske tragen muss sofort verlassen

¹¹ Die Hersteller solcher Masken müssen ein Gutachten eines unabhängigen Labors bis spätestens 10 Tage vor dem Beginn eines Turniers bei Millennium einreichen. Hieraus sollte für jede Maske dieses Herstellers, die er für das Turnier zulassen will ersichtlich sein, dass sie die ASTM Standards erfüllt oder übertrifft.

¹² Aus Sicherheitsgründen, denn der erste Schuss könnte die Laufsocke beschädigen und der Zweit könnte durchgehen.

¹³ Kurz: Eine Abzugsbetätigung – ein Schuss
Die Testmethode der Schiedsrichter:

- 11.4 Jeder Markierer, der ohne direkte Krafteinwirkung von außen auf den Abzug abgefeuert werden kann ist nicht gestattet (nicht legal).
- 11.5 Die Läufe der Markierer dürfen mit Löchern, Zügen, Schlitzten,... versehen sein, aber es dürfen keine Schalldämpfer angebracht oder integriert sein. Es ist nur ein Lauf pro Spieler und Markierer auf dem Feld erlaubt.
- 11.6 Ein Markierer dem es möglich ist in einem nicht erlaubten Modus zu operieren, sollte es, auf solche Weise unmöglich gemacht werden in einem solchen Modus zu schießen, dass der Spieler den Markierer während des Spiels nicht ohne Werkzeug zurück in einen solchen Modus bringen kann. (mechanisch oder elektrisch)
- 11.7 Das Anbringen von Überzügen aus Stoff und Neopren an den Druckluft- oder CO² -Flaschen ist gestattet.¹⁴
- 11.8 Das Entfernen der Laufsocke (Barrel Sock) vom Lauf eines an CO² oder Luft angeschlossenen Markierers, ist nur während des chronens und auf dem Spielfeld, nachdem es den Spielern durch einen Schiedsrichter gestattet wurde und das Spiel noch nicht zu Ende ist erlaubt. Spieler die diese Regel verletzen, werden vom laufenden Spiel ausgeschlossen oder müssen aus diesem ausscheiden.
- 11.9 Die Abzüge der Markierer müssen durch einen Abzugsbügel (Trigger guard) geschützt sein.
- 11.10 Auf dem Feld sind keine illegalen Markierer gestattet. Spieler die mit solchen illegalen Markierern das Feld betreten werden vom Spiel ausgeschlossen.
- 11.11 Verstößt der Markierer eines Spielers gegen die „eine Abzugsbetätigung – ein Schuss“- Regel so wird dieser vom Turnier ausgeschlossen, außer wenn festgestellt wird, dass am Markierer ein technischer, pneumatischer oder elektronischer Fehler im fraglichen Spiel vorlag und der Spieler als solcher keinen bösen Absichten dabei hatte.

Erstens: der Schiedsrichter wird den Abzug voll durchziehen und halten. Während er den Abzug hält, wird der Schiedsrichter versuchen den Abzug von der einen auf die andere Seite hin zu bewegen. Dann wird der Schiedsrichter den Abzug loslassen. Es darf nicht mehr als Paintball abgefeuert worden sein.

Zweitens: Der Schiedsrichter wird so schnell es ihm möglich ist den Abzug einmal voll durchziehen und ihn wieder lösen. Es darf sich nicht mehr als ein Paintball gelöst haben.

Drittens: er Schiedsrichter übt einen seitlichen Druck auf den Abzug aus und zieht ihn soweit wie möglich durch. Es darf sich nicht mehr als ein Paintball gelöst haben.

Viertens: Der Schiedsrichter zieht den Abzug langsam in einer stetigen Bewegung aber nicht über einen längeren Zeitraum als 2 Sekunden vollständig durch und lässt ihn langsam und stetig, wieder über einen Zeitraum nicht länger als 2 Sekunden wieder los. Es darf sich nicht mehr als ein Paintball gelöst haben.

Fünftens: Der Schiedsrichter wird den Markierer mit einer Feuerrate von ungefähr 6 Schuss pro Sekunde abfeuern um den Markierer auf einen eventuellen Turbo-Modus hin zu überprüfen. Der Markierer darf nicht den Anschein erwecken, dass er mehr als einen Schuss pro Abzugsbetätigung abgibt.

Wenn einer der fünf Überprüfungen nicht bestanden wird, so kann der Spieler darum ersuchen, dass die Gesamtheit der fünf Überprüfungen ein zweites mal durchgeführt wird.

Der Markierer wird als legal erachtet, wenn er alle nacheinander folgenden Tests besteht und andernfalls wird er als illegal angesehen. Während der Durchführung der Tests wird der Markierer in solcher Weise und Position gehalten, wie es auch auf dem Feld geschieht. Die Testreihe muss vom Ultimate Judge des Turniers bestätigt werden.

¹⁴ Spieler dürfen keine Stoff-, neopren- oder Überzüge aus anderem Material für ihre Hopper verwenden

12 Andere Ausrüstung

- 12.1 Spieler können ein einzelnes Handtuch mit sich führen, solange sichergestellt ist, dass dieser nicht die gleiche Farbe wie die Armbänder, die Flagge oder die Ausstattung der Schiedsrichter hat und es nicht Polsterung dienen kann.
- 12.2 Spieler dürfen keine Zusatz- Luft- oder CO²- Flaschen bei sich tragen.
- 12.3 Aufkleber die auf dem Markierer oder auf irgendeinem Teil, welches an selbigem befestigt ist¹⁵ angebracht sind, dürfen jede beliebige Farbe haben – sie dürfen sich allerdings nicht gegenseitig überlappen oder auf eine solche Art und Weise angebracht werden dass sie dazu dienen Treffer zu verhindern oder zu verbergen.

13 Verbotene Gegenstände „Werkzeuge“

- 13.1 Zu verbotenem Material gehören jede Art von elektronischem oder mechanischen Werkzeug, Geräte zum nur mithören (Funkempfänger) (listening evices) ; Kommunikationsgeräte (Funkgeräte); jede Art von elektronischen Überwachungsgeräten; Brandsätze; Rauch erzeugende Gegenstände; Rote Paint; Paint die giftig oder nicht biologisch abbaubar oder wasserlöslich ist und Paint die eine Schale, Füllung oder beides besitzt, welche auf irgendeine Art verändert oder aufgequollen ist.
- 13.2 Teams, welche dabei erwischt werden, wie sie solche Paint benutzen oder solche Paint in ihren Hoppern oder Pods haben müssen eine Strafe von 500€ bezahlen.

¹⁵ Loader, hopper, Munitionszuführungen, Luftsysteme, ...

Das Spiel

14 *Spieler Status*

- 14.1 Ein „aktiver“ Spieler ist jeder Spieler im Spiel auf dem Feld, der weder „inaktiv“ noch „neutral“ ist.
- 14.2 Ein „neutraler“ Spieler ist jeder Spieler im Spiel auf dem Feld, der durch einen Schiedsrichter als „neutral“ erklärt worden ist.
- 14.3 Ein „inaktiver“ Spieler ist jeder Spieler, der durch einen gültigen Treffer, durch eigene Aufgabe¹⁶ oder durch Disqualifikation aufgrund einer Strafe aus dem Spiel ausgeschieden ist.

15 *Besitz und Austausch*

- 15.1 Zwei „aktive“ Spieler dürfen Ausrüstung austauschen.
- 15.2 Spieler die „inaktiv“¹⁷ werden müssen das Feld mit allen Gegenständen verlassen, die sie zum Zeitpunkt als sie „inaktiv“ wurden bei sich trugen.
- 15.3 Die Spieler müssen sämtliche Ausrüstung, welche im Verlauf des Spieles benutzt werden soll zu Beginn des Spieles schon bei sich tragen.

16 *Wie alles beginnt*

- 16.1 Es wird von jedem Team erwartet, dass es sich mindestens 10 Minuten vor dem geplanten Start des Spieles an der Chrono Station des entsprechenden Spielfeldes zum „Chronen vor dem Spiel“ (Sektion 17) einfindet.
- 16.2 Spieler die das Chronen erfolgreich abgeschlossen haben, müssen sich in einem kontrollierten Bereich¹⁸, in der Nähe der Chrono Station aufhalten. Spieler die das Chronen erfolgreich abgeschlossen haben, dürfen diesen Bereich nur noch in Begleitung eines Schiedsrichters verlassen, der sie dann zum Feld führt. Spieler in diesem Bereich dürfen keine Werkzeuge bei sich führen.
- 16.3 Die Spieler sind selbst dafür verantwortlich, dass sie alte Treffer entfernen oder die Schiedsrichter darauf aufmerksam machen, dass es sich um alte Treffer handelt, so dass diese nicht später zu einem Ausscheiden des Spielers führen.

¹⁶ Dies ist möglich durch das Erklären des „hit“, „out“ oder „eliminated“ durch sich selbst.

¹⁷ Ausgeschieden (eliminated)

¹⁸ Dieser Bereich wird von einem Schiedsrichter oder einem Offiziellen des Turniers überwacht.

- 16.4 Den Spielern ist es nicht erlaubt Werkzeug oder andere verbotene Gegenstände mit auf das Spielfeld zu bringen, wenn sie das „Chronen vor dem Spiel“ abgeschlossen haben.¹⁹
- 16.5 Jeder Spieler erhält ein Armband in einer auffälligen Farbe, welches er an seinem linken Arm tragen wird.
- 16.6 Die Spieler beginnen das Spiel vor ihrer Flaggenstation und müssen beim Start des Spieles einen Fuß in / auf der Flaggenstation haben. Jeder Spieler der seinen Fuß nicht in / auf der Flaggenstation hat wird aus dem Spiel genommen. Beim Start des Spieles müssen die Spieler ihre Markierer in die, der gegnerischen Flaggenstation entgegengesetzten Richtung halten. Verstößt ein Spieler dagegen so wird er aus dem Spiel genommen. Die Spieler starten also innerhalb der Feldbegrenzung und können daher sofort und ohne sich bewegen zu müssen mit ihren Spielhandlungen beginnen.
- 16.7 Wenn die Teams sich an ihrer jeweiligen Flaggenstation versammelt haben, wird ein Schiedsrichter das Spiel gemäß der Prozedur die in Sektion 18 beschrieben wird starten.
- 16.8 Die Spiele werden so angesetzt, dass jedes Team mindestens 45 Minuten Zeit zwischen den einzelnen Spielen hat. In dieser Zeit wird kein Spielverfall ausgesprochen.
- 16.9 Die Spielzeit beträgt 10 Minuten.

17 Chronen vor dem Spiel

- 17.1 Allen Spielen geht ein chronen aller Spieler eines jeden Teams voran, dies entspricht dem chronen aller Spieler aller Teams. Nur Radar-Chronographen werden als offizielle Spiel Chronographen verwendet. An jedem Feld sollten mehrere solche Chronographen bereitstehen, so dass die Spieler beim Ausfall eines Chronographen sofort auf ein Auswechselgerät zurückgreifen können.
- 17.2 Der Chrono Schiedsrichter nimmt den Markierer eines jeden Spielers und überprüft folgende Dinge:
1. ob sich Fremdkörpern im Lauf, Munitionszuführung oder Hopper befinden;
 2. ob alle Schrauben, der Lauf, der Druckbehälter und andere Teile welche die Austrittsgeschwindigkeit erhöhen oder verringern können öder die aus dem Markierer einen illegalen Markierer gemäß dieser Regeln machen können fest angezogen sind.
 3. ob es Ventile oder Ausdehnungskammern gibt, welche geöffnet oder geschlossen werden können; alle Ventile werden vollständig geöffnet oder geschlossen je nachdem welche Position sich nicht legal sein könnte.
 4. ob es außen liegende Geschwindigkeitsregulatoren gibt, die nicht abgedeckt oder in ihrer Position fixiert sind, welche dem Spieler ermöglichen, die Mündungsgeschwindigkeit des Markieres, ohne den Gebrauch von Werkzeug, auf dem Feld zu erhöhen oder deren

¹⁹ Das Vorhandensein solcher Ausrüstung kann eine Strafe und disziplinarische Maßnahmen gegen den Spieler und / oder das Team herbeiführen.

Justierung zu einem laut diesem Regelwerk nicht mehr legalen Markierer führen können.

- 17.3 Spieler deren Markierer eine solche Überprüfung²⁰ bestanden haben gehen weiter zum chronen. Dort wird der Chrono Schiedsrichter den Markierer mit seiner maximalen Austrittsgeschwindigkeit so überprüfen, wie er effektiv auch auf dem Feld abgefeuert werden sollte oder könnte. Zu diesem Zweck gibt der Chrono Schiedsrichter drei Schuß über dem Chronographen ab.²¹
- 17.4 Markierer bestehen die Prüfung, wenn alle drei Schüsse gleich oder niedriger als 300 fps (feet per second) sind.
- 17.5 Spieler, deren Markierer, einer solchen Überprüfung nicht standhalten, werden informiert und sie erhalten, sofern die Zeit es erlaubt, die Möglichkeit den Missstand zu beheben.
- 17.6 Alle Spieler deren Markierer die Überprüfung am Chronographen nicht bestehen und die Probleme auch nicht in der gegebenen Zeit lösen können, dürfen frei wählen, ob sie ohne Markierer aufs Spielfeld gehen oder ob sie von vorneherein als markiert und damit inaktiv gelten wollen.

18 Das Spiel starten

- 18.1 Flaggenstationen werden in allen Runden durch einen Münzwurf im Vorfeld des Spieles festgelegt. Während einer „best of three“ Serie wird nur vor dem ersten Spiel ein Münzwurf durchgeführt, danach werden die Seiten jeweils getauscht.
- 18.2 Der Oberschiedsrichter muss sich zu Beginn eines Spieles versichern, dass beide Mannschaften bereit sind. Anschließend erlauben die Schiedsrichter den Mannschaften die Laufsocken zu entfernen. Dann wird der Beginn des Spieles durch eine 10 Sekunden Warnung (10-second warning) durch einen Schiedsrichter in der Mitte des Feldes – so dass beide Teams die Warnung klar und deutlich hören können – verkündet. Die Prozedur läuft also wie folgt ab: „Laufsocke ab! Fertig werden für die 10 Sekunden Warnung- 3, 2, 1 – ZEHN SEKUNDEN“ („Barrel socks off! Get ready for the 10 second warning - 3, 2, 1, - TEN SECONDS“) Danach wird wiederum dieser Schiedsrichter durch den Ausruf „Game on“ oder „Go, go, go“, so dass beide Teams ihn deutlich durch ein Funkgerät oder auf andere Weise hören können, das Spiel eröffnen. Zusätzlich wird dieser Schiedsrichter noch ein visuelles Startsignal geben, welches von beiden Teams leicht gesehen werden kann.²²

19 Chronen während des Spiels

- 19.1 Das Chronen auf dem Feld kann zu jeder Zeit von jedem Feldschiedsrichter nach eigenem Ermessen durchgeführt werden, um

²⁰ Siehe Sektion 17.2

²¹ Es gibt keinen „Freien Schuss“ mehr!! (no clearing shot)

²² hochheben und anschließendes absenken des Armes

festzustellen, ob die Mündungsgeschwindigkeit eines Markierers über das zulässige Höchstlimit gestiegen ist. Die Schiedsrichter werden sich bemühen das chronen auf dem Feld so durchzuführen, dass es das Spiel möglichst wenig behindert oder verzögert. Ein Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen einen, zwei oder drei Schüsse in der Folge überprüfen.

- 19.2 Wenn alle Schüsse mit 300 Fuß pro Sekunde oder weniger gemessen werden, darf der Spieler ohne Strafe weiter spielen.
- 19.3 Wenn ein oder mehr Schüsse gemessen werden, die gleich oder höher als 301 Fuß pro Sekunde sind, so scheidet der Spieler aus dem Spiel aus.
- 19.4 Wenn ein oder mehr Schüsse gemessen werden, die gleich oder höher als 311 Fuß pro Sekunde sind, so scheidet der Spieler aus dem Spiel aus und es wird eine 1-for-1 Strafe angewendet.

20 Spielunterbrechungen

- 20.1 Das Spiel wird nur im Falle eines Notfalls, gefährlichen Wetterbedingungen, anderen „unvorhersehbaren Ereignissen“ oder einer körperlichen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld unterbrochen.
- 20.2 Spielunterbrechungen werden durch den Ausruf „freeze“ der Schiedsrichter angezeigt. Jeder Spieler muss in der Position bleiben, die er zum Zeitpunkt des ersten Ausrufes innehatte.²³

21 Spielzeit und Spielende

- 21.1 Ein Spiel endet frühestens mit
 - einem erfolgreichen Fahnenhang,
 - der Eliminierung aller Spieler auf dem Spielfeld, oder
 - 10 Minuten nach dem Start des Spiels.
- 21.2 Wenn die Spielzeit abgelaufen ist oder ein Feldschiedsrichter erklärt einen Fahnenhänger sauber und den Hang komplett, wird ein Schiedsrichter allen Schiedsrichtern das „Game Over“ mitteilen.
- 21.3 Die offizielle Spielzeit wird durch einen speziell hierfür bestimmten Schiedsrichter gemessen, Für den Fall das es zu einer durch eine Notsituation oder andere Umstände bedingten Unterbrechung des Spieles

²³ Alle Feldschiedsrichter werden sich die Standorte der Spieler wenn das Spiel unterbrochen wird merken. Wenn das Spiel einmal unterbrochen ist, werden die Feldschiedsrichter dafür sorgen das die Spieler in diesen Standorten verbleiben. Schiedsrichter werden alle Spieler überprüfen und werden alle Spieler entfernen, die vor der Spielunterbrechung eliminiert wurden. Schiedsrichter werden Rücksprache halten über alle Ereignisse die vor der Spielunterbrechung passiert sind. Wenn Strafen verhängt werden müssen, werden die Strafen zu dieser Zeit verhängt. Spieler mit Treffern werden wieder in das Spiel gesetzt, wenn die Feldschiedsrichter nach eigenem Ermessen bestimmen, dass ein Spieler, als direktes Ergebnis von illegalen Handlungen, die zu der Spielunterbrechung geführt haben eliminiert wurde. Wenn die Bedingungen die die Spielunterbrechung verursacht haben sich vermindert oder aufgelöst haben, werden alle (live) Spieler und Fahnen durch die Feldschiedsrichter an den ordnungsgemäßen Positionen platziert, der Oberschiedsrichter wird das Spiel Übereinstimmung mit den bekannten Prozeduren neu starten.

kommt, so wird er die Zeit anhalten. Der Oberschiedsrichter wird das Spiel dann, nachdem er beide Teams über die verbliebene Restspielzeit informiert hat durch eine 10 Sekunden Warnung gefolgt vom „Game On“ wie oben schon beschrieben erneut starten. Die Zeit läuft dann ab dem Neustart weiter.

22 Auscheck Prozeduren

- 22.1 Spieler die eliminiert sind, müssen sofort bei der Elimination:
- das Spielfeld auf dem kürzesten Wege oder vom Feldschiedsrichter bestimmt verlassen. Spieler die nicht die kürzeste Route nehmen und meinen die Spieler Elimination vor dem anderen Team zu verbergen oder Spieler die die vom Schiedsrichter bestimmte Richtung das Feld nicht zu verlassen führen ein Playing On aus und passende Strafen werden verhängt.
 - legen ihren Markierer in den für diesen Zweck bestimmten Bereich. Alle Energiequellen bleiben aktiv und kein Schalter oder Knopf darf betätigt werden. Ein Verstoß gegen diese Regel wird mit einer 1-4-1 Strafe geahndet.
 - gehen zu der „Dead Box“, die der Mannschaft zugewiesen wurde. Bis zum Ende des Spiels, dürfen sie die „Dead Box“ nicht verlassen. Spieler die dies nicht tun werden von der Teilnahme am nächsten Spiel ausgeschlossen.
- 22.2 Alle aktiven oder neutralen Spieler müssen sich selber am Ende des Spiels dem nächsten Feldschiedsrichter zur Kontrolle melden. Dort wird der Feldschiedsrichter die Spieler auf Treffer untersuchen und wenn welche gefunden werden, wird der Oberschiedsrichter informiert und angemessene Strafpunkte werden festgelegt.

23 Spielverfall / Spiel schenken

- 23.1 Ein Spielverfall (forfeit) wird für ein Spiel erklärt wenn das Team es versäumt sich rechtzeitig für das (Pregame Chronographing) zu melden, oder für jedes Spiel, in dem sich das Team weigert auf das Feld zu gehen, solange der Gegner auf das Feld gehen will/und oder auf das Feld geht.²⁴
- 23.2 Ein Team welches planmäßig gegen ein Team antreten soll, dass ein Spiel (forfeited) hat, wird das Maximum der folgenden Punkten bekommen:
- 90 Punkte;
 - den Durchschnitt aller ihrer Spieler in der Runde (Strafpunkte nicht inbegriffen);

²⁴ Es spielt keine Rolle was der Grund für die Verspätung ist (z.B. Disqualifikation). Für den Fall das beide Teams nicht zum Spiel erscheinen oder das Feld nicht betreten wollen, werden beide Teams mit dem Spielverlust belegt. Wenn es bereits ein bekanntes no- show auf dem Ablaufplan gibt, so bekommt das teilnehmende Team seine Punkte automatisch.

- den Durchschnitt der Punkte aller Spiele gegen Teams der selben Kategorie wie die des Teams das den Spielverlust (forfeit) herbeigeführt hat (Strafpunkte nicht inbegriffen).

Das (forfeited) Team welches das Spiel verfehlt hat wird Null Punkte für das Spiel erhalten.

Wird einmal ein Spielverlust (Forfeit) erklärt, so wird das (forfeited) Spiel nicht neu angesetzt und der Spielstand steht, außer der Grund für das verfehlt Spiel war ein Fehler der Organisation und die entsprechende Runde ist noch nicht vorbei.

24 Trefferkontrolle (Paintchecks)

- 24.1 Paintchecks werden von Schiedsrichtern für den Zweck verrichtet um herauszufinden ob ein Paintball aufgegangen ist und einen Spieler markiert hat.
- 24.2 Paintchecks werden von einem Schiedsrichter verrichtet, wenn der Schiedsrichter einen Spieler beobachtet hat wie er beschossen wurde, wenn der Beschuss in einen Bereich liegt den der Schiedsrichter nicht direkt beobachten kann, wenn die körperliche Stelle auf der der Paintball aufgegangen sein könnte dem Schiedsrichter nicht direkt sichtbar ist, oder wenn der Schiedsrichter dazu von einem anderen Schiedsrichter beauftragt wird.
- 24.3 Die Schiedsrichter sind nicht dazu verpflichtet eine Trefferkontrolle die von einem Spieler auf seinen Gegner angefordert wurde durchzuführen.
- 24.4 Schiedsrichter werden unter allen Umständen versuchen eine Trefferkontrolle durchzuführen ohne den Spieler neutral zu erklären. Kein Flaggenträger wird gestoppt oder für neutral erklärt um eine Trefferkontrolle durchzuführen, es sei denn er wünscht es so.
- 24.5 Ein Schiedsrichter der einen Spieler neutral erklärt macht diesen Umstand für alle Spieler deutlich, in dem er bei dem entsprechenden Spieler steht laut „neutral“ ausruft und seine Arme über seinen Kopf hebt oder sie kreisen lässt.
- 24.6 Ein neutraler Spieler kann, solange er im Zustand neutral ist nicht aus dem Spiel ausscheiden und es darf sich niemand auf ihn zu bewegen, sei es ein eigener oder ein gegnerischer Spieler.

25 Offensichtliche Treffer

- 25.1 Offensichtliche Treffer sind die, die auf einfach zu beobachtenden Plätzen auf dem Körper oder auf der getragenen Ausrüstung auftreten und aufbrechen oder die, die von einem Spieler gespürt wurden. Ein Schiedsrichter wird entscheiden ob ein Spieler den Treffer gespürt hat je nach dem wo der Paintball auf dem Körper aufgeprallt ist und wie er sich beim Treffer verhielt.

- 25.2 Von Spielern die an einer offensichtlichen Stelle getroffen sind, wird verlangt, dass sie umgehend ihre Eliminierung durch heben ihrer Hand über Höhe ihrer Schulter signalisieren.
- 25.3 Solche Spieler müssen dann ihr Armband entfernen, den Laufsocken auf den Lauf tun und den Markierer über dem Kopf in die Luft halten und umgehend auf dem schnellsten Weg oder gemäß der Anweisung eines Feldschiedsrichter, wenn gegeben, das Feld verlassen.
- 25.4 Spieler die an einer offensichtlichen Stelle getroffen sind welche vom Spieler selbst leicht zu überprüfen ist, sollten nicht nach einem Paintcheck rufen. Das verlangen einer Trefferkontrolle unter solchen Umständen, ist mit dem weiter spielen (playing on) gleichzusetzen.
- 25.5 Spieler, die in Bewegung sind und an offensichtlichen Stellen die einfach zu überprüfen sind getroffen wurden, haben umgehend zu stoppen und sich vom Gegner wegzubewegen andernfalls begehen sie ein „playing on“.

26 Nicht Offensichtliche Treffer

- 26.1 Nicht offensichtliche Treffer sind solche, welche an dem Spieler oder der Ausrüstung des Spielers an Stellen zerplatzen, die als schwierig einzusehen definiert sind und solche bei denen der getroffene Spieler keinerlei äußere Anzeichen zeigt das er weiß das er getroffen wurde.
- 26.2 Spieler mit unoffensichtlichen Treffern werden eliminiert aber werden nicht bestraft.
- 26.3 Sollte ein Spieler mit einem nicht offensichtlichen Treffer durch eigene Aktionen oder durch die Information eines Teamkollegen darauf aufmerksam werden das er gültig markiert wurde, wird ein solcher Treffer zu diesem Zeitpunkt als festgelegt erachtet und wird als offensichtlicher Treffer gewertet.
- 26.4 Spieler mit Treffern in Bereichen die man selbst nicht leicht überprüfen kann, wie z.B. der Rücken, können weiterspielen, aber sie müssen sofort einen Schiedsrichter herbeirufen, der leicht feststellen werden kann ob der Paintball aufgegangen ist oder nicht und anzeigen kann ob der Spieler ausgeschieden ist oder nicht. Der Schiedsrichter sollte schnellstmöglich eine Entscheidung treffen und wenn der Spieler ausgeschieden ist, so muss er seine Spielhandlungen sofort einstellen, sein Ausscheiden anzeigen und das Spielfeld verlassen. Sollte der Spieler keinen Schiedsrichter zur Überprüfung herbeirufen, so wird dies als weiterspielen (playing on) des getroffenen Spielers gewertet. Wenn gerade kein Schiedsrichter zur Überprüfung zur Verfügung steht, so sollte der Spieler weiterspielen und andauernd eine Trefferkontrolle (paintcheck) durch einen Schiedsrichter verlangen. Bleibt der Ruf nach Trefferkontrolle aus, so wird dies wie ein weiterspielen (playing on) behandelt.

27 Definitionen

- 27.1 Ein Spieler ist eliminiert wenn er oder irgendetwas was er bei sich trägt, von einem Paintball, geschossen von einem noch im Spiel befindlichen Spieler, getroffen wird, unter der Voraussetzung das der Paintball sich öffnet und eine sichtbare Markierung hinterlässt. Trifft ein Paintball den Spieler oder einen Teil seiner Ausrüstung und öffnet sich nicht und hinterlässt keine sichtbare Markierung so ist der Spieler nicht eliminiert. Trifft ein Paintball zuerst ein anderes Objekt und bricht auf dem Objekt auf bevor er den Spieler oder irgendetwas das er an hat oder trägt markiert, so ist dieser Spieler nicht eliminiert.²⁵ Wenn ein Schiedsrichter den Paintball nicht beim auftreten auf den Spieler oder seine Ausrüstung beobachtet, sondern nur die Farbe die auf einen Treffer schließen lässt sieht, so wird der Spieler vom Schiedsrichter aus dem Spiel genommen. Generell gilt, wenn die Farbmarkierung mindestens die Größe eines Quarters (ca. 2 Euro Stück) hat, so wird von einem korrektem Treffer ausgegangen. Wenn zwei Gegenspieler gleichzeitig getroffen werden oder die Schiedsrichter nicht ausmachen können wer zuerst getroffen wurde, so werden beide Spieler aus dem Spiel genommen.
- 27.2 ein Spieler wird aus dem Spiel genommen wenn ein Teil seines Körpers oder ein Teil seiner Kleidung oder der übrigen Ausrüstung die er bei sich trägt den Boden oder jeglichen Gegenstand oder Person außerhalb des definierten Spielbereiches berührt. Wenn die Begrenzung aus einem Tape oder einem Zaun besteht, so kann dieses nicht nach außen gedrückt werden. Die Feldbegrenzung gehört zum Spielfeld. Wenn jemand diese Begrenzung durchbricht so wird er sofort aus dem Spiel genommen.
- 27.3 Spieler werden disqualifiziert wenn sie nicht vor dem Spielbeginn eine Armbinde die vollständig sichtbar sein muss am linken Arm tragen, sofern diese nicht unbeabsichtigt abfällt.
- 27.4 Spieler die mit Werkzeugen oder anderem verbotenen Gegenständen auf dem Feld erwischt werden oder diejenigen die sich an ihrem Markierer zu schaffen machen und dabei nicht nur die Farbe aus ihrem Lauf, Loader (Hopper) oder Feed entfernen werden sofort aus dem Spiel genommen. Spieler die elektrische oder elektronische Markierer benutzen, müssen während dem Spiel bevor sie einen Knopf oder Schalter an ihrem Markierer betätigen die Erlaubnis eines Schiedsrichters einholen. Dazu gehört auch das ausschalten des Markierers. Spieler die ohne eine solche Erlaubnis²⁶ Knöpfe bedienen werden aus dem Spiel genommen.
- 27.5 Spieler die sich weiter als fünf Fuß oder die Länge des Bunkers den sie gerade spielen (je nach dem welches die weitere Entfernung ist) von den von ihnen mitgebrachten Ausrüstungsgegenständen oder Kleidungsstücken entfernen werden sofort disqualifiziert -ausgenommen sind: squeegies, rags, hoppers oder Nachfüllbehälter.
- 27.6 Spieler die unsportlich agieren, inklusive aber nicht ausschließlich Nichtfolge leisten der Anweisungen des Schiedsrichters, schießen auf den Schiedsrichter um das chronen des Markierers zu verhindern oder ihn von einer Entscheidung abzuhalten, übermäßiges schießen auf einen bereits eliminierten Spieler nachdem man bereits ermahnt wurde, das Verlangen nach paintchecks um den Schiedsrichter davon ab zu halten selbst gecheckt zu werden oder ihn davon abzuhalten Mietspieler zu checken oder den Schiedsrichter zur Bestimmung der Lage des Gegenspielers zu

²⁵ Farbspritzer (spray)

²⁶ Ausnahme bilden externe nicht im Markierer integrierte Gametimer (Spielzeit Uhren) Knöpfe.

- benutzen, das beleidigen der Gegenspieler oder der Schiedsrichter führen zur Disqualifizierung.
- 27.7 Spieler die dem Gegenspieler Grund zur Annahme geben das sie selbst bereits ausgeschieden sind, inklusive aber nicht ausschließlich selbst ausrufen oder sagen das man getroffen sei, verbergen von Armbändern, halten der Hand oder des Markierers über der Schulter und das Platzieren von Gegenständen im Lauf des Markieres so das der Gegenspieler beides sehen kann, das laufen in Gruppen mit bereits ausgeschiedenen Spielern führen zum ausscheiden des Spielers.
- 27.8 Spieler können aufgrund einer durch einen Schiedsrichter ausgesprochene Strafe für den Verstoß eines Teammitglieds gegen Unterbrechungs-Regeln dieses Regelwerks aus dem Spiel genommen werden.
- 27.9 Ausgeschiedene Spieler müssen das Armband dem ihnen am nächsten stehenden Schiedsrichter abgeben und das Feld auf direktem Wege oder gemäß der Anweisung eines Schiedsrichters verlassen. Ausgeschiedene Spieler dürfen nicht mehr sprechen.²⁷

28 Flaggenträger und Flagge hängen

- 28.1 Wenn die Flagge einmal in ihrer Flaggenstation aufgehangen wurde, so darf sie von dem eigenen Team nicht mehr berührt werden.
- 28.2 Es findet ein Flaggenriß statt, wenn ein aktiver Spieler die gegnerische Fahne ergreift. (physically grabs)
- 28.3 Spieler die die Flagge tragen, müssen diese voll sichtbar tragen. Sie dürfen nicht versuchen die Flagge in irgendeiner Art und Weise zu verdecken oder verstecken.
- 28.4 Flaggen dürfen von aktivem zu aktivem Spieler weitergegeben werden.
- 28.5 Wenn ein Spieler ausgeschieden (inaktiv) ist während er die Flagge trägt, so teilt der Flaggschiedsrichter seinem gegenüber an der anderen Flaggenstation mit das dieser eine neue Flagge aufhängen soll.
- 28.6 Wenn ein Spieler der die gegnerische Flagge bei sich trägt die Begrenzung der Flaggenstation durchbricht, so verkündet der Flaggschiedsrichter das „time“ signal, auf dessen Ausruf hin die Zeit vermerkt wird und der Spieler der die Flagge hatte automatisch „neutral“ erklärt ist. Der Flaggenträger wird daraufhin auf seinen Status überprüft.²⁸
- 28.7 Wenn festgestellt wird, dass der Flaggenträger „inaktiv“ ist²⁹, so teilt der Flaggschiedsrichter seinem gegenüber an der anderen Flaggenstation mit, das dieser unverzüglich die Ersatz Flagge aufhängen soll und daraufhin wird das Spiel mit der verbleibenden Spielzeit fortgesetzt.

²⁷ Dazu gehört auch das sagen von „out“, „hit“ oder „eliminated“, welches dann einem „playing-on“ gleichzusetzen ist.

²⁸ Die Punkte für ‚Flagge hängen‘ werden nicht sofort vergeben, sobald die Flagge die Begrenzung der Flaggenstation berührt, sondern es wird zuerst der Status der Flaggenträgers überprüft, bevor die Punkte offiziell zugesprochen werden. Der Zeitpunkt, bei dem der Flaggenläufer die Begrenzung der Flaggenstation mit der Flagge berührt wird vom Flaggschiedsrichter festgehalten, wenn dieser Spieler nach einer Überprüfung durch den Flaggschiedsrichter als ‚noch im Spiel befindlich‘ erklärt wird, so wird auch das ‚Flagge hängen‘ erklärt und das Spiel endet, als ob es zu dem Zeitpunkt als der Spieler die Begrenzung der Flaggenstation berührt hat zu Ende gewesen wäre.

²⁹ Zum Beispiel weil er einen gültigen Treffer hat.

- 28.8 Wenn festgestellt wird, dass der Flaggenträger „aktiv“ ist, so wird das Flagge hängen als erfolgreich angesehen und es wird das „Game Over“ des Spiels erklärt wie es zum Zeitpunkt des Durchbrechens der Begrenzung der Flaggenstation durch den Flaggenträger war.

Strafen

29 Weiterspielen (*Playing on*)

- 29.1 playing on beinhaltet, dass ein Spieler sich weiter so verhält als wäre er „aktiv“ obwohl er eigentlich „inaktiv“ ist. Dazu gehört , ist aber nicht beschränkt auf: Fortsetzung des Beschießens oder anderer Verwicklungen des Gegners; weiterbewegen mit Ausnahme um das Feld auf dem direktem Weg zu oder auf Anweisung des Schiedsrichters hin zu verlassen; reden, signalisieren oder anderweitiges kommunizieren gleichgültig ob zu den Schiedsrichtern, Teammitgliedern oder Gegenspielern; das Vorwärtskommen eines Gegners oder Schiedsrichters zu behindern; das Hindern eines Schiedsrichters an einer Trefferkontrolle (paintcheck); Entladen oder Leerschießen des Markierers oder die Versorgung der Teammitglieder mit Ausrüstung oder Paintballs.
- 29.2 (Fehlt im englischen Original)
- 29.3 Die Strafe für ein weiterspielen (playing on) ist die Herausnahme eines Teammitglieds durch das Aussprechen einer 1-for-1³⁰ Strafe, außer wenn es nach Meinung des Schiedsrichters zu einer wesentlichen Veränderung im Laufe des Spieles zu Gunsten des Teams mit dem Spieler, der das „weiterspielen“ begangen hat kommt. In einem solchen Fall werden zwei Teamkameraden durch das Aussprechen einer 2- for-1³¹ Strafe zusätzlich heraus genommen.

30 Wischen

- 30.1 Wischen ist definiert als aktiver und absichtlicher Akt des Entferns von Farbe um das ausscheiden zu verhindern.

³⁰ Herausnahme des Spielers aus dem Spiel und zeitgleiche Herausnahme eines zusätzlichen Spielers des gleichen Teams.

³¹ Herausnahme des Spielers aus dem Spiel und zeitgleiche Herausnahme zwei zusätzlicher Spieler des gleichen Teams.

31 „Gänsemarsch“ (freight training)

- 31.1 Beim „Gänsemarsch“ (freight training / Bilden eines „Zuges“ zur Treffervermeidung) bewegen oder handeln mehrere Spieler so, dass der führende Spieler, nachdem er markiert wurde und ausgeschieden ist, dass zeitgleiche Ausscheiden eines anderen Spielers des Zuges erschwert oder verhindert.
- 31.2 Die Schiedsrichter lassen ein solchen Zug weiterlaufen, aber sie werden für jeden Fall das ein Spieler des Zuges weiterspielt einen Spieler entfernen.

32 Unterbrechung / Störung

- 32.1 Zuschauer sind erlaubt und herzlich eingeladen die Spiele und Aktivitäten auf dem Feld zu verfolgen, aber sie sollen
 - keine Informationen an Spieler auf dem Feld weitergeben;
 - keine Kommentare über das Spiel machen, welche von Spielern auf dem Feld gehört werden könnten;
 - nicht die Position irgend eines Spielers auf dem Feld verraten;
 - keine „live“ (schussbereiten) Markierer mit sich führen, oder
 - nicht auf irgendeine Art und Weise das Spiel stören.
- 32.2 Teammitglieder oder angehörige des Teams die das Spiel stören oder kommunizieren erhalten sofort die gleiche Strafe wie die „is eliminated“ (ist ausgeschieden) Strafe auf dem Feld und derjenige der die Störung herbeigeführt hat wird für dieses, wenn die Störung im Halbfinale oder später geschah auch für das nächste Millennium Turnier gesperrt.

33 Grob unsportliches Verhalten

- 33.1 „Grob unsportliches Verhalten“ wird hier definiert als irgendein Verhalten das die Absicht erkennen lässt eine Schlägerei, eine größere Diskussion oder eine in anderer Weise schändliche Situation die die Sicherheitsvorschriften, den Sport, das Turnier oder dessen Ansehen verletzt, herbeiführen zu wollen. Der Spieler wird aus dem laufenden und mindestens auch aus dem nächsten Turnier ausgeschlossen.
- 33.2 Beispiele für „Grob unsportliches Verhalten“ (eingeschlossen, aber nicht begrenzt auf)
 - ein inaktiver Spieler verlässt die „Dead box“ um sich aggressiv oder beleidigend zu Verhalten.³²
 - ein inaktiver Spieler weigert sich zur Dead box zu gehen um sich weiter aggressiv und beleidigend zu verhalten.

³² Aggressiver physischer Kontakt, aggressives Schießen, Beleidigungen/ Beschimpfungen,

- irgendein Spieler egal ob auf oder außerhalb des Spielfeldes der sich gegenüber einer anderen Person aggressiv oder beleidigend verhält.
- 33.3 Wenn gerade keine Spielrunde (Vorrunde, Viertel-, halb- oder Finalrunde) ausgetragen wird, so wird die Strafe in der nächsten Spielrunde angewendet. Wenn das Turnier beendet ist und keine Runden mehr ausstehen, so wird das Team um einen Platz nach unten gestuft.

34 Bemessung / Festsetzung der Strafen

- 34.1 Schiedsrichter werden mündliche Warnungen geben für folgende Vorfälle (eingeschlossen aber nicht begrenzt auf):
- Erster Verstoß bei nicht wahrnehmen eines Neutral Rufes
 - Fehlender Barrel Sock.
 - Erster Verstoß bei übermäßiger Verlangung von Paintchecks
 - Erster Verstoß bei der Verwendung von unangebrachter Sprache.
- 34.2 Schiedsrichter werden bei folgenden Verstößen die Spieler aus dem Spiel nehmen (eingeschlossen aber nicht begrenzt auf):
- Zweiter Verstoß bei nicht wahrnehmen einen Neutral Rufes
 - Zweiter Verstoß bei übermäßiger Verlangung von Paintchecks
 - Zweiter Verstoß bei der Verwendung von unangebrachter Sprache
 - Aggressives Bewegen während eines Neutralrufes innerhalb von 15 Metern des neutralen Spielers
 - Ein Spieler der die Abgrenzung überschreitet oder das Abgrenzungsband bewegt
 - Ein Spieler mit einem Treffer an einer unoffensichtlichen Stelle
 - Ein Spieler der Werkzeuge auf dem Spielfeld bei sich hat
 - Während des Starts des Spiels außerhalb der Fahnenstation zu sein
 - beim Nicht-Tragen der Maske (goggles)
 - Verwendung eines Markieres der auf dem Feld mit 301 fps oder höher gemessen wird (irgendein Schuß)
 - Betätigen von Knöpfen oder Schaltern ohne die Erlaubnis eines Schiedsrichters während dem Spiel.
 - absichtliches³³ bewegen einer Deckung während eines Spiels
 - Störung im Verlauf eines Spieles durch eine dem Team zugehörige Person die nicht am Spiel teilnimmt.
- 34.3 Anwenden der 1-for-1 Regel (das Entfernen des Spielers, der den Verstoß verübt hat und eines Teamkollegen) bei folgenden Verstößen (eingeschlossen, aber nicht begrenzt auf):
- Freight Training, angewandt für jeden Verstoß
 - Weiterspielen bei einem Treffer an einer offensichtlichen Stelle
 - Widerbetreten des Felds nach dem ausscheiden- Playing On
 - Eine andere Person in einer feindlichen Art und Weise angreifen.
 - Am Ende des Spiels als „live Player“ mit einem offensichtlichen Treffer auschecken.
 - Verwendung eines Markieres der auf dem Feld mit 311 fps oder höher gemessen wird (irgendein Schuß)

³³ Nur wenn es das Ziel des Spielers ist sich einen Vorteil dadurch zu erschaffen!

- Betätigung von Knöpfen an einem elektronischen Markierer nachdem man inaktiv wurde
- dead mans talk (sprechen als inaktiver Spieler)
- 34.4 Anwenden der 2-for-1 Regel (das Entfernen des Spielers, der den Verstoß verübt hat und zwei Teamkollegen) bei folgenden Verstößen (eingeschlossen, aber nicht begrenzt auf):
 - Weiterspielen mit einem Treffer an einer offensichtlichen Stelle, was zu einer Veränderung des Spielablaufs führt.
- 34.5 Anwenden der 3-for-1 Regel (das Entfernen des Spielers, der den Verstoß verübt hat und drei Teamkollegen) bei folgenden Verstößen (eingeschlossen, aber nicht begrenzt auf):
 - wischen

35 Zusätzliche Strafen

- 35.1 Wird eine Strafe ausgerufen, die dazu führt das der letzte verbleibende Spieler eines Teams entfernt wird, so wird dem anderen Team automatisch das „Flagge hängen“ zugesprochen.
- 35.2 Die Anwendung einer 1- for- 1, 2- for- 1 und 3- for- 1 Strafe, wenn für deren Ausführung nicht mehr genügend aktive Spieler auf dem Feld sind, führt zu folgenden Strafpunkten für das Team welches die Strafe herbeigeführt hat: Die Flagge des Teams welches den Verstoß begangen hat wird als gerissen und gehangen angesehen und für jeden Spieler der nicht mehr aus dem Spiel genommen werden konnte bekommt das gegnerische Team einen „live“ Spieler zurück, maximal solange bis die volle Teamstärke wieder erreicht ist.
- 35.3 Ein Spieler in einem Team dem es verboten ist bei einem Team³⁴ oder auf einem Turnier zu spielen, führt dazu, dass alle Spiele dieses Teams als Spielverlust (forfeit) gewertet werden.
- 35.4 Jedes Team das absichtlich Punkte an seinen Gegner gibt wird vom Turnier ausgeschlossen und alle Spieler die während des Verstoßes gespielt haben, werden für die Dauer eines Jahres von der Teilnahme an Millennium Veranstaltungen ausgeschlossen.
- 35.5 Jedes Team das mit dem Gegner die Punkte plant wird vom Turnier ausgeschlossen und alle Spieler die während des Verstoßes gespielt haben, werden für die Dauer eines Jahres von der Teilnahme an Millennium Veranstaltungen ausgeschlossen.
- 35.6 Schiedsrichter Entscheidungen während des Spiels stehen fest und können nach dem Spiel nicht mehr geändert werden außer in besonderen Ausnahmesituationen mit der Genehmigung des Ultimate Judges.
- 35.7 Die Strafe für einen Spieler der das Feld 3 Tage vor dem Beginn der Turnierspiele oder während des Turniers verändert, wird von dem Turnier suspendiert.
- 35.8 Ein Spieler der sein Luftsystem auf den Boden oder irgendeine Stelle wo es möglicherweise kaputt gehen kann wirft erhält eine 100 Punkte Strafe und wird vom Turnier ausgeschlossen.

³⁴ Weil sein Name auf der Spielerliste eines anderen Teams erscheint oder aus anderen Gründen.

Punktevergabe

36 Punkte

- 36.1 Der Punktevergabe bei einem Sieben Mann Spiel liegt ein 100 Punkte System zu Grunde, dabei werden die Punkte wie folgt vergeben.
- Ein Team bekommt 3 Punkte für jeden inaktiven³⁵ Spieler aus der gegnerischen Mannschaft;
 - Ein Team bekommt 1 Punkt für jeden Spieler der eigenen Mannschaft der nicht inaktiv ist;
 - Ein Team bekommt 32 Punkte wenn es die gegnerische Flagge reißt;³⁶ und
 - Ein Team bekommt weitere 40 Punkte wenn die gegnerische Flagge in der eigenen Flaggenstation gehangen wird.

37 Spielbericht(sbögen)

- 37.1 Der Spielbericht wird von irgendeinem Schiedsrichter ausgefüllt. Der Oberschiedsrichter des Feldes wird den Spielbericht beiden Mannschaftskapitänen vorlegen.
- 37.2 Auf dem Spielbericht darf nichts durchgestrichen oder überschrieben sein, andernfalls wird der Bericht ungültig und nichtig.
- 37.3 Es liegt in der Verantwortung eines jeden Mannschaftskapitäns den Spielbericht zu überprüfen. Wenn ein Kapitän einen Fehler auf dem Bericht findet so wird ein neuer Bogen ausgefüllt.
- 37.4 Wenn beide Kapitäne dem Spielbericht zustimmen so werden sie ihn unterzeichnen und dieser Spielbericht wird nicht mehr verändert, auch wenn später Fehler entdeckt werden. Die einzige Ausnahme hierzu liegt vor, wenn die beiden Gesamtpunktzahlen vertauscht wurden. In diesem Fall muss der Ultimate Judge die Punktzahlen korrigieren.
- 37.5 Wenn ein Mannschaftskapitän die Unterschrift verweigert, weil er mit den enthaltenen Informationen nicht übereinstimmt, so wird ein Oberster Schiedsrichter des Turniers hinzugezogen. Dieser Schiedsrichter wird mit dem Oberschiedsrichter des Feldes und beiden Mannschaftskapitänen

³⁵ Ein Spieler kann für jeden gültigen Treffer vom Feld entfernt werden, egal ob er für den ausgeschiedenen Spieler offensichtlich oder nicht offensichtlich ist, für die Aufgabe oder das freiwillige Verlassen des Feldes wonach der Spieler zu verstehen gibt das er getroffen wurde und sein Ausscheiden anzeigt, durch irgendeine irrtümliche Herausnahme durch einen Offiziellen, auch wenn sich später herausstellt, das die Entscheidung falsch war, durch irgendeine Strafe die für einen Teamkameraden ausgesprochen wurde, dazu gehört auch eine 1- for- 1 Strafe, für das Berühren einer Stelle außerhalb des Spielfeldes mit ein Körperteil oder einem Teil seiner Ausrüstung oder Bekleidung, unsportliches Verhalten, entfernen des Armbandes oder so zu tun als ob man Ausgeschieden sei, Verlassen der Ausrüstung (sich mindestens 10 Fuß von der Ausrüstung entfernen), Ausnahme Pötte um Paint mit sich zu tragen, zu Beginn des Spieles außerhalb der Flaggenstation sein oder eine Verzögerung beim beitreten des Feldes herbeiführen, nachdem man von irgendeinem Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde.

³⁶ Es wird nur der erste Flaggenriss gewertet und mit 32 Punkten belohnt. Dies soll vor unfairen Ergebnissen schützen, falls Teams Spiele inszenieren und dabei nicht erwischt werden.

sprechen. Er entscheidet dann ob das Ergebnisformular geändert werden soll und wenn ein Mannschaftskapitän es immer noch ablehnt das Formular zu unterschreiben, so erklärt der Oberste Schiedsrichter das Formular mit seiner eigenen Unterschrift für gültig.

- 37.6 Versehentliche oder mathematische Fehler können mit der Zustimmung des Ultimate Judge auf der Anzeigetafel (Scoreboard) zu jeder Zeit vor dem Start der nächsten Runde korrigiert werden.

Verschiedenes

38 Anstandsformen

- 38.1 Teams und Spieler die an einem Millennium Turnier teilnehmen, sollten davon absehen Ärgernis erregende Bilder, Wörter oder Logos am Turnierstandort zu tragen oder auf eine andere Art und Weise zu zeigen.
- 38.2 Teams und Spieler, die an einem Millennium Turnier teilnehmen, sollten davon absehen Handlungen zu unternehmen(in engaging in any conduct) welche die Millennium, das Turnier, den Promoter oder irgendeinen Sponsor in Verruf bringen, inklusive aber nicht begrenzt auf, das Verwüsten von Hotelzimmern, das Abschießen von geladenen Markierern in ungeschützten, öffentlichen Bereichen, das absichtliche Zerstören von privatem Eigentum, heftige körperliche Auseinandersetzungen, außer das Verteidigen einer Person gegen einen grundlosen Angreifer, oder das Verüben einer kriminellen Handlung. Von den Teams wird erwartet das, wenn sie sich für ein Turnier anmelden sie dem Veranstalter ihr Hotel und ihre Zimmernummer(n) mitteilen sollen.
- 38.3 Jede Person oder Team das sich nicht an die Regeln und Vorschriften dieser Sektion hier hält, wird mit einer der folgenden Strafen, die dem Ausmaß des Verstoßes gerecht wird belegt. (Das Ausmaß des Verstoßes wird vom Disziplinar Komitee festgelegt)
- Der Spieler wird vom Turnier ausgeschlossen.
 - Der Spieler wird vom Turnier ausgeschlossen und wird für die nächsten drei Turniere gesperrt.
 - Der Spieler wird vom Turnier ausgeschlossen und wird für ein Jahr gesperrt.
 - Der Spieler wird vom Turnier ausgeschlossen und bleibt sein Leben lang gesperrt.

39 Instandhaltung und Reinigung

- 39.1 Alle Teams sollten sich an die durch den Turnierveranstalter bekannt gemachten Verwaltungsregeln – und Bestimmungen halten.

- 39.2 Alle Teams sollten ihren Abfall überwachen und entsorgen, den sie auf den Parkplätzen, dem Bereitstellungsraum und/oder ihrem Lager gemacht haben.
- 39.3 Jedes Team das die Regeln und Bestimmungen dieser Sektion hier nicht einhält, soll eine 250 Euro Geldstrafe an den Veranstalter zahlen, und diesem Team wird es solange verboten sein an einer zukünftigen Millennium Veranstaltung teilzunehmen, bis die Geldstrafe komplett bezahlt ist.

40 Regeländerungen

- 40.1 Für außergewöhnliche Gründe darf der Turnier Organisator ein oder mehrere Regeln für die Dauer der Veranstaltung ändern. Diese Änderungen dürfen nur gemacht werden, wenn sie unvermeidbar sind. Der Organisator muss die Genehmigung der Regelkommission erhalten, und muss die Teams spätestens beim Kapitänstreffen über die Gründe und Änderungen informieren. Sollte irgendwelche Gründe für eine Änderung während des Turniers auftreten, so wird ein Kapitänstreffen umgehend einberufen und es wird kein Spiel vor dem Ende des Treffens gestartet.
- 40.2 Die Regelkommission setzt sich aus dem Millennium Oberschiedsrichter, dem Turniरोberschiedsrichter und dem Regelbeauftragten der Millennium Serie zusammen. Sollte ein Problem hierin nicht behandelt werden aber einer Entscheidung bedürfen, so wird diese Kommission eine Entscheidung herausgeben und diese Entscheidung wird unwiderruflich sein und ferner in die Regeln integriert.