

Specifika a výjimky z NXL Europe

DIVIZE

5 MAN X-ball

3 MAN X-ball

HERNÍ ČAS A UKONČENÍ ZÁPASU

Není stanoven maximální počet bodů ukončující zápas. Každý zápas trvá určenou dobu, pokud není předčasně ukončen „ránou z milosti“ (MERCY – terminus technicus), kterou může využít vedoucí tým v případě velké převahy.

NXL - ČAS ZÁPASU A MOŽNOSTI MERCY

(Mercy = v případě Velké převahy nad soupeřem, může vedoucí tým využít ránu z milosti a hru předčasně ukončit).

Divize 3 MAN se hraje systémem RACE TO 3 (bez MERCY)

Divize	Doba hry	Vedení umožňující mercy
5 MAN X-ball	10 minut	o 3 vítězné body
3 MAN X-ball	6 minut	x

OCHRANA HLAVNĚ

(ŠPRCKA – terminus technicus)

Hráči nebudou trestáni za ztrátu šprcky během hry. Hráči jsou však nadále povinni zajistit hlaveň šprckou před tím, než vstoupí do pitu. V mimořádném případě je hra přerušena a hlavní rozhodčí může požadovat na hráčích odložení svých zbraní na zem až do odvolání.

BARVA ZÁSOBNÍKU

Zásobník nesmí být průhledný. Jednobarevný zásobník je doporučován, není však vyžadován, v zásadě by neměl bránit úsudku rozhodčího. Hlavní rozhodčí má právo vyřadit hráčův zásobník ze hry, pokud rozhodne, že design zásobníku může ovlivnit jeho úsudek.

MANIPULACE SE ZBRANÍ

Hráči si mohou zapínat/vypínat zbraň a oko (vision mode) během hry, aniž by se dovolovali rozhodčích. Po celou dobu je hráčům na hřišti dovoleno mít náradí. Avšak

používání jakéhokoli náradí či přídatného nastavení během hry je zakázáno, včetně času před startem hry až do ukončení hry, kdy se hráč znovu vrací do pitu.

Sbírání paintballových kuliček ze země bude dovoleno.

ZMĚNY STRAN

Týmy mění strany hřiště po každém bodu. Pokud začne hra, ale skončí no-point (žádný z týmů neskóroval), následující hru se strany nemění. Každý tým začne první hru zápasu na straně, kde je umístěn jeho pit.

ZÁSAH DIVÁKA DO HRY

Divákům/přihlížejícím je zakázáno komunikovat s hráči, naznačovat nebo jinak zasahovat do hry a to v jakémkoli čase zápasu. Pokud i přesto divák /přihlížející komunikuje, naznačuje nebo jinak zasahuje do hry, může být po nerespektování varování vykázán z blízkosti hřiště. To, jak přesně se vynucuje disciplína publika, popřípadě vyvedení výtržníků, je na bedrech hlavního organizátora

ROZHODOVÁNÍ V PŘÍPADĚ SHODNÉHO SKÓRE

Pokud je po odehrání skupiny 3 a více týmů se shodným skóre, rozhoduje se o pořadí ve skupině dle následujících parametrů. (od prvního nejdůležitějšího).

- 1.) Počet vyhraných zápasů
- 2.) Počet vyhraných zápasů mezi nerozhodnými týmy
- 3.) Výsledek vzájemných zápasů mezi nerozhodnými týmy
- 4.) Technické body ze všech zápasů skupiny
- 5.) Počet vyhraných bodů ze všech zápasů skupiny
- 6.) Pořadí v celkovém hodnocení předchozí sezony

Pokud se rozhoduje mezi týmy se shodným skóre, které se proti sobě na turnaji neutkaly, rozhoduje se dle následujících parametrů. (od prvního nejdůležitějšího).

- 1.) Počet vyhraných zápasů
- 2.) Technické body ze všech zápasů skupiny
- 3.) Počet vyhraných bodů ze všech zápasů skupiny
- 4.) Pořadí v celkovém hodnocení předchozí sezony

VELIKOST HŘIŠTĚ

45m x 36m

PENALTY

1-for-1 bude hodnoceno jako Minor Penalty (méně významná, nejnižší penalta)

2-for-1 bude hodnoceno jako Major Penalty (významná/ druhá nejvyšší penalta)

3-for-1 bude hodnoceno jako Gross Major Penalty (závažná, nejvyšší penalta)

Pokud hráč obdrží Gross Major Penalty, je tento hráč suspendován do konce zápasu a nesmí nastoupit ani v následujícím zápasu svého týmu v rámci turnaje.

POLOŽENÍ BODU SE ZÁSAHEM

Pokud hráč položí bod se zásahem, jeho tým nemůže obdržet bod.

Hráč je potrestán penaltou dle situace. Pokud je po udělení penalty na hřišti další živý spoluhráč, a žádný soupeř hra končí stavem no point.

Pokud na hřišti není dostatečné množství hráčů k naplnění penalty, je tým do dalšího bodu penalizován odpovídajícím množstvím hráčů k naplnění penalty. Bod je automaticky udělen soupeři.

Pokud hráč obdrží 1-for-1 a na hřišti je přesný počet hráčů k naplnění penalty a žádný hráč soupeře, hra končí stavem no point.

Pokud hráč obdrží 2-for-1 nebo 3-for-1 a na hřišti je přesný počet hráčů k naplnění penalty, automaticky bod obdrží soupeř.

Pokud hráč obdrží penaltu a soupeř má na hřišti libovolné množství hráčů, automaticky obdrží bod soupeř.

NÁSLEDKY POUŽÍVÁNÍ NELEGÁLNÍ ZBRANĚ

Hráč, jehož zbraň vykáže kadenci od 10.6 do 10.8 kuliček za vteřinu, bude potrestán Major penalty (druhou nejvyšší penaltou).

Hráč, jehož zbraň vykáže kadenci od 10.9 do 12.4 kuliček za vteřinu, bude potrestán Major penalty (druhou nejvyšší penaltou), (potrestán do další hry) a hra, ve které se právě nachází, bude automaticky vítězná pro protihráčův tým.

Hráč, jehož zbraň vykáže kadenci vyšší než 12.5 kuliček za vteřinu, bude potrestán Major Penalty (druhou nejvyšší penaltou),(potrestán do další hry) a hra, ve které se právě nachází, bude automaticky vítězná pro protihráčův tým. Hráč, který tuto penaltu obdržel, bude vyřazen na zbytek turnaje.

OVERTIME - prodloužení

V základních skupinách se overtime nehraje a zápas končí remízou.

OVERTIME (Vyřazovací kola),(Osmifinále, Semifinále, Finále, atd.)

Pokud mají dva týmy v regulérním čase na konci zápasu stejné skóre, pak se hraje 5-ti minutový overtime. Overtime se hraje na náhlou smrt: vyhrává tým, co skóruje jako první.

Poslední minutu overtime platí standardní pravidlo poslední minuty (Major Penalty znamená automatickou ztrátu bodu).

Pokud není v overtime rozhodnuto, oba týmy vyberou jednoho hráče, kteří následně soutěží ve hře One-one-One (Jeden na jednoho)

One-one- One (Jeden-na jednoho) je 2 minutová náhlá smrt. První hráč, který vyřadí svého protivníka, nebo „dá buzzer“ na protivnickově straně, vítězí. V případě patové situace, vítězí hráč, který postoupil dál na hřišti (je blíže k soupeřově bázi).

Pokud oba hráči postoupili na hřišti stejnou vzdálenost, mají týmy 1 minutu na to, aby vybrali náhradníka, který půjde do druhého kola One-on-One (Jeden na jednoho).

Toto se bude opakovat do té doby, dokud jeden tým nezvítězí.