

Specifika ČPL a výjimky z NXL Europe 2021

DIVIZE 5 MAN X-ball

HERNÍ ČAS A UKONČENÍ ZÁPASU

Hraje se tzv. herním systémem Mercy, tj. cílem je dosáhnout vedení o určitý počet bodů během předem stanoveného časového limitu. Hra je ukončena vypršením časového limitu nebo dosažením požadovaného rozdílu bodů.

Doba hry	Vedení umožňující mercy
10 Minut	o 4 vítězné body

OCHRANA HLAVNĚ

(= ŠPRCKA). Hráči nebudou trestáni za ztrátu šprcky během hry. Hráči jsou však nadále povinni zajistit hlavě 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 dovozovali rozhodčích. Po celou dobu je hráčům na hřišti dovoleno mít náradí. Avšak používání jakéhokoli náradí či přidavného nastavení během hry je zakázáno, včetně času před startem hry až do ukončení hry, kdy se hráč znovu vrací do pitu. Sbíráni paintballových kuliček ze země je 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/přihlízejícím je zakázáno komunikovat s hráči, naznačovat nebo jinak zasahovat do hry a to v jakémkoli čase zápasu. Pokud i přesto divák / přihlízející 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

Pokud mají dva týmy v regulérním čase na konci zápasu stejné skóre, pak se hraje pětiminutový overtime. Overtime se hraje na náhlou smrt: vyhrává tým, který 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-on-One (Jeden na jednoho).

One-on-One (Jeden na jednoho) je dvouminutová náhlá smrt. První hráč, který vyřadí svého protivníka, nebo „dá buzzer“ na protivníkově straně, vítězí. V případě patové situace (vypršení herního času nebo žádný přeživší hráč na obou stranách) v rámci One-on-One mají týmy jednu minutu na to, abych vybraly náhradníka, který půjde do dalšího kola One-on-One.

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

Žádný hráč nemůže soutěžit v One-on-One více než jednou, dokud se One-on-One nezúčastní každý hráč týmu.