

- paintballs por pulsación del gatillo y mas de 3 paintballs entre pulsaciones. será sancionado con una penalidad mayor y una suspensión menor.
- 8.3.6.3 no debe disparar mas de una paintball por pulsación a menos que
 - 8.3.6.3.1 el gatillo ha sido presionado cuatro veces, y
 - 8.3.6.3.2 el gatillo ha sido presionado al menos una vez por segundo luego de las primeras cuatro pulsaciones.
 - 8.3.6.4 cualquier persona que porte un marcador en el campo de juego que dispare mas de una paintball por cada pulsación antes de completar las 4 primeras pulsaciones, será penalizado con una penalidad grave y una suspensión menor.
 - 8.3.7 un marcador sin componentes electrónicos
 - 8.3.7.1 no debe disparar mas de una vez por cada pulsación del gatillo (presionar y soltar), y (no se permiten gatillos con rebote)
 - 8.3.7.2 debe solo disparar un tiro cuando se presiona el gatillo.
 - 8.3.8 un marcador cuyos ajustes sean mecánicos, neumáticos o electrónicos y sean utilizados sin el uso de herramientas para programar o regular a el marcador de manera ilegal, es ilegal. El marcador debe estar bloqueado y no se podrá hacer ningún cambio en el campo de juego. El jugador que opere botones, switches, válvulas u otro dispositivo ajustable del marcador en el campo de juego sin el permiso de un arbitro será sancionado con una penalidad menor. El jugador que opere botones, switches, válvulas u otro dispositivo ajustable del marcador en el campo de juego después de haber recibido instrucciones de entregar su marcador a un arbitro, o previo a recibir esa orden, será sancionado con una penalidad grave y ese jugador recibirá una suspensión menor.
 - 8.3.9 el cañon del marcador no puede tener ningún supresor de sonido accesorio o integrado.
 - 8.3.10 el marcador no puede tener ningún dispositivo de ajuste de presión (subir o bajar la velocidad) que no requiera el uso de herramientas.
 - 8.3.11 cualquier persona que posea un marcador con un sistema de aire puesto, y que no tenga el tapón de cañon bien colocado, que no este en el área de cronografo designada o en el campo de juego durante el juego. O en los 10 segundos previos o los 10 segundos inmediatos luego del punto. será sancionado con una penalidad menor.
 - 8.3.12 ningún marcador ilegal será permitido en el campo de juego. Los jugadores que porten un marcador ilegal en el campo de juego serán sancionados una penalidad grave. Un jugador que ingrese un marcador ilegal al campo de juego luego de ser notificado por un arbitro que dicho marcador es ilegal será sancionado con una penalidad grave y una suspensión menor.
 - 8.3.13 cualquier jugador que posea un marcador que haya sido modificado de la forma original del fabricante para ocultar o disimular su funcionamiento o que le permita al jugador cambiar su modo de operación en el campo de juego sin el uso de herramientas será sancionado con una suspensión mayor.
 - 8.3.14 un marcador podrá ser confiscado para inspección en cualquier momento, y podrá ser retenido hasta por 3 días siguientes a la conclusión del evento.

8.4 Velocidad

- 8.4.1 un arbitro puede chequear la velocidad de un marcador en el campo de juego en cualquier momento, incluyendo antes, después o entre los puntos.
- 8.4.2 cualquier jugador que su marcador dispare por encima de los 300 fps será sancionado con las siguientes penalidades:
 - 301-310 FPS: Penalidad Menor
 - 311-325 FPS: Penalidad Mayor
 - 326+ FPS: Penalidad Grave
- 8.4.3 un jugador solo puede recibir una penalidad de velocidad por punto.

8.5 Paintballs

- 8.5.1 los jugadores pueden cargar cualquier numero de paintballs.
- 8.5.2 las paintballs deben ser completamente solubles en agua.
- 8.5.3 las paintballs NO DEBEN contener pintura rosada o roja.
- 8.5.4 las paintballs no deben manchar de manera permanente.

8.6 Otro Equipamiento

- 8.6.1 los jugadores pueden cargar un (1) tanque de aire o de CO2, incluyendo cualquier tanque atornillado al marcador, o cualquier numero de cartuchos desechables de CO2.
 - 8.6.1.1 los tanques de aire o Co2 pueden tener un (1) cobertor protector de neopreno o plástico sin modificaciones de la manufactura original.
 - 8.6.1.2 los tanques de aire o co2 no pueden llevar ninguna calcomanía o etiqueta que no haya sido colocada por su fabricante.
 - 8.6.1.3 todos los tanques deben llevar la etiqueta DOT. Y la fecha de la prueba hidrostática no puede estar vencida. Los jugadores que usen un sistema de aire o co2 vencido será sancionado con una penalidad mayor. Y una multa de US\$ 100.00
- 8.6.2 los jugadores pueden cargar con cualquier numero de pods o squegues. Ningún pods puede estar cubierto con padding o algún material absorbente.
- 8.6.3 los jugadores pueden llevar un cargador (loader).
 - 8.6.3.1 los loaders no pueden estar cubiertos con padding o material absorbernte.
 - 8.6.3.2 los loaders no pueden ser amarillos, anaranjados o transparentes (incolor) – colores translucidas no son consideradas incolor.
- 8.6.4 los jugadores pueden llevar cualquier numero de baterías.
- 8.6.5 los jugadores pueden llevar un (1) arnes o pouch. Diseñado para cargar los pods.
- 8.6.6 los jugadores pueden llevar una linea remota que conecte el sistema de aire con el marcador.
- 8.6.7 los jugadores deben llevar un tapón de cañon.
- 8.6.8 los jugadores pueden llevar un (1) artefacto para medir el tiempo.
- 8.6.9 si alguna calcomanía o etiqueta colocada en cualquier parte del equipamiento del jugador interfiere con la buena percepción de los árbitros. Este podra ordenarle al jugador que la retire.
- 8.6.10 los jugadores podrán usar o llevar artículos hechos para proteger una lesión existente o artículos necesarios para sobrellevar alguna condición medica. A menos que dichos objetos o artículos sean innecesariamente acolchonados u absorbentes.

8.7 Equipamiento Prohibido

- 8.7.1 zapatos con tacos metalicos, tacos puntiagudos o rigidos.
- 8.7.2 cualquier ropa o equipamiento que no este expresamente permitida por las reglas estará prohibida a menos que el arbitro supremo lo permita. Los jugadores que posean ropa o equipamiento prohibido en el campo de juego será sancionado con una penalidad grave.

9 MISCELANEOS

9.1 *Mantenimiento y Limpieza*

- 9.1.1 todas las personas deben seguir las reglas y regulaciones administrativas promulgadas por el organizador con respecto al mantenimiento y limpieza de las instalaciones de juego y sus alrededores.
- 9.1.2 todas las personas colocaran la basura y desechos que generen en los contenedores de basura designados.
- 9.1.3 los equipos botaran las cajas vacías de paintballs que hayan usado y estén en los pits a su alrededor.
- 9.1.4 toda persona que no siga las reglas y regulaciones indicadas en el punto 9.1 obtendrá una multa de USD\$250.00 (o su equivalente en pesos) o mas.

9.2 *Apelaciones*

- 9.2.1 las decisiones tomadas en el campo de juego serán apeladas al arbitro principal.
- 9.2.2 ningún arbitro podrá reversar eliminaciones.
- 9.2.3 la decisión del arbitro principal en un campo de juego es final, excepto por suspensiones o expulsiones.

9.3 *Modificación de Reglas*

- 9.3.1 los árbitros tienen la autoridad de interpretar, extender y aplicar las reglas para situaciones no cubiertas por las reglas.
- 9.3.2 bajo circunstancias excepcionales, el organizador puede modificar una o mas reglas por la duración del evento. Los equipos deben ser informados de dichas modificaciones durante la reunión de capitanes o en el campo de juego previo al comienzo del siguiente match del equipo.
- 9.3.3 el arbitro supremo debe hacer publica dichas modificaciones en el momento que se tomen.

10 DECORO

10.1 *Código de Conducta*

- 10.1.1 Participantes en los eventos de CSP deberán observar este código de conducta y todas las reglas aplicables durante los eventos en que participaren. Los participantes deben todo el tiempo comportarse de manera adecuada a atletas, que no repercutan de forma desfavorable al CSP, su staff, jueces, representantes u patrocinadores.
- 10.1.2 Los participantes deberán se esforzar al máximo para demostrar profesionalismo y integridad en apoyo al deporte paintball. Cualquier participante que violar este código puede estar sujeto a suspensiones, expulsiones permanentes de CSP u cualquier otra combinación de penalidades que la dirección de CSP juzgar apropiada.

- 10.1.3 Este código de conducta se aplica adelante de los límites físicos de los eventos, considerando también hoteles, restaurantes, aeropuertos, etc. y la mala conducta será tratada de la misma forma que cuando ocurrida en el campo.
- 10.1.4 Cualquier jugador que intencionalmente, u por negligencia el cuidado con su equipamiento de paintball, causar cualquier tipo de daño al hotel u cualquier otra propiedad pública u particular será expulsado. La expulsión podrá ser revertida mediante el pago total de los daños causados, acrecido de una multa no valor de US\$ 1.000,00 paga a la Organización General.
- 10.1.5 Cualquier jugador que sea flagrado portando arma de fuego en las dependencias del evento será inmediatamente retirado del evento e recibirá una suspensión mayor.
- 10.1.6 Cualquier jugador que sea flagrado consumiendo drogas u alcohol en las dependencias del evento será inmediatamente retirado del evento e recibirá una suspensión mayor.
- 10.1.7 Cualquier jugador que esté en débito con la organización cuanto al pago de multas de este año u de años anteriores será prohibido de jugar hasta que regularice su situación.

10.2 Comentarios a la Media y Ataques Públicos

- 10.2.1 CSP es hecho para los jugadores. La reputación pública de CSP como organización dentro del paintball es un patrimonio valioso y vital para su existencia. Siendo así, es obligación de los competidores evitar comentarios a la media que ofendan a la organización u denigren la respetabilidad del circuito, organizadores, jueces y patrocinadores.
- 10.2.2 Competidores son corajados a se expresaren directamente con la organización general, que hará todo el posible para solucionar los problemas. Todavía, un comentario público que un participante sepa, u debería saber, que perjudicará la reputación de CSP resultará en acción disciplinar decidida por la organización general de CSP.

10.3 Personas presentes al evento deben evitar el uso u exposición de imágenes u frases ofensivas durante el evento. Personas haciendo estas exposiciones serán orientadas a resolver el problema y/u recibirán una penalidad menor.

10.4 La organización del evento podrá aplicar suspensión menor u mayor a cualquier persona que violar el decoro.