

SPBL:n kansalliset tulkinnat NXL sääntökirjasta ”NXL EUROPE Rules 2022 v.1.0”

SPBL:n sarjoissa noudatetaan soveltuvilta osin NXL sarjan vuoden 2022 sääntökirjaa. Joiltain osin näiden sääntöjen soveltaminen SPBL:n turnauksissa on tarpeen turnaustapahtuman ja pelien sujuvuuden varmistamiseksi. Tämän vuoksi sääntökirjaan tehdyt lisäykset ja eroavaisuudet on pyritty kokoamaan yhteen näihin tulkintoihin, jotka Suomen Paintball-liiton hallitus on hyväksynyt käyttöön turnauksissaan. Mikäli tulkinnossa ei ole sääntöön liittyvää tulkintaa, on kohta jätetty näissä tulkinnossa tyhjäksi sääntöjen ja tulkintojen yhteensovittamisen helpottamiseksi lukijalle. Erityisiä rajoituksia on korostettu tulkinnossa **punaisella värillä**.

Muilta osin turnauksissa noudatetaan NXL:n vuoden 2022 sääntökirjaa.

Mahdollisen sääntökirjan mukaisen säännön ja tämän tulkinnan ristiriitatilanteessa sovelletaan ensisijaisesti SPBL:n kansallisia tulkintoja. Tulkinnasta vastaa turnauksen päätuomari.

Tulkinnan versio on ”SPBL kansalliset tulkinnat 2022 1.1”

1 REGULATIONS

2 NXL FIRING MODE

3 THE REFEREES

4 TEAMS

5 TOURNAMENT STRUCTURE

6 EQUIPMENT

6.2 GOGGLE

Kansallinen tulkinta:

Maskissa on oltava tehdasvalmisteinen leukaremmi. Leukaremmiä on pidettävä kiinni pelikentällä ja sen on oltava riittävän tiukalla (max. 2 sormea mahtuu väliin). Puuttuva tai aukinainen leukaremmi pelikentällä johtaa kyseisen pelaajan eliminointiin. Löysällä olevasta leukaremmistä annetaan ensin varoitus joukkueen kapteenille päätuomarin kautta, jonka jälkeen kentällä tavatusta löysällä olevasta leukaremmistä eliminoidaan saman joukkueen pelaaja suoraan (sama tai eri, kuin varoituksen aiheuttanut pelaaja).

6.3 BARREL SOCK

Kansallinen tulkinta:

Piippusukan narujen ja pussin tulee olla ehjät. Puutteellinen sukka tulkitaan puuttuvaksi sukaksi.

Kansallinen tulkinta:

Pelaaja voi jättää piippusukkansa pitin sisäänkäynnillä olevaan laatikkoon.

6.4 CLOTHING

Kansallinen tulkinta:

Pelaajien vaatteet tarkistetaan tuomareiden toimesta ennen jokaisen pelin ensimmäistä erää. Säännöistä poikkeavat vaatteet voidaan sallia vain päätuomarin luvalla. Päätuomari antaa lopullisen päätöksen pelaajan vaatteiden käytön sallimisesta tai kieltämisestä pelissä.

Mikäli pelaajalla havaitaan pelin aikana sääntöjen vastaisia vaatteita, eliminoidaan pelaaja pelistä.

6.5 PROTECTIVE GEAR

Kansallinen tulkinta:

Pelaajien suojarusteet tarkistetaan tuomareiden toimesta ennen jokaisen erän alkua. Säännöistä poikkeavat varusteet voidaan sallia vain päätuomarin luvalla. Päätuomari antaa lopullisen päätöksen pelaajan suojarusteen käytön sallimisesta tai kieltämisestä pelissä.

Mikäli pelaajalla havaitaan pelin aikana sääntöjen vastaisia suojarusteita, eliminoidaan pelaaja pelistä.

6.6 PAINTBALLS

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

SPBL:n sarjoissa yhden pelaajan kuularajoitus per piste on 4 bulkkia (tehdasvalmisteista enintään n.140 kuulaa vetävä) sekä tehdasvalmisteinen boxi (n.280 kuulaa vetävä).

Pelaajat eivät saa käyttää värikuulia, jotka sisältävät punaista väriä. Asiasta viimeisen tulkinnan ja päätöksen turnauspaikalla tekee päätuomari.

SPBL:n sarjoissa saa käyttää haluamaansa värikuulien toimittajaa.

Tulkinnan vastaisesta toiminnasta rikkomuksen tehnyt pelaaja eliminoidaan ja hänelle tuomitaan 1-4-1 rangaistus kyseiseen erään, jossa rikkomus on tapahtunut.

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Yhdellä pelaajalla saa kentälle siirtyessä olla mukanaan enintään 4 bulkkia. Pelaajat saavat halutessaan jakaa bulkit keskenään haluamallaan tavalla kentän sisäpuolella. Tulkinta helpottaa bulkkimäärän valvomista. Tulkinnan vastaisesta toiminnasta eliminoidaan rikkonut pelaaja (ennen erän alkua tai erän alkamisen jälkeen).

7 PAINTBALL MARKER

7.1 AIR SYSTEM

Kansallinen tulkinta:

SPBL:n valtuuttama tarkastaja tarkistaa pelaajien käyttämien pelipullojen leimat ja yleiskunnon. Mikäli tarkastaja katsoo, ettei pullon leimat tai yleiskunto sekä yhteensopivuus liiton paineilmahuollon kanssa ole kunnossa, on liiton edustajalla oikeus takavarikoida pullo turnauspäivän ajaksi. Päätuomarilla on oikeus tarkistaa pullojen leimat ja yleiskunto koska tahansa turnauksen aikana ja evätä turvallisuutta vaarantavan pullon käyttö sekä takavarikoida pullo turnauspäivän ajaksi.

7.2 MARKER

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Merkkaimen pintaan ei saa kiinnittää tarroja, sillä ne vaikeuttavat osuman erottamista merkkaimesta.

7.3 BARREL

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Piipun pintaan ei saa kiinnittää tarroja, sillä ne vaikeuttavat osuman erottamista piipusta.

7.4 LOADER (HOPPER)

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Boxin pintaan ei saa kiinnittää tarroja, sillä ne vaikeuttavat osuman erottamista boxista.

8 MATCH STRUCTURE

9 THE GAME

9.1 PIT-AREA

Kansallinen tulkinta:

Joukkueen kapteeni vastaa joukkueensa jäsenien toiminnasta PIT-alueella.

Käytettäessä ns. ”tuplapittiä” samalla PIT-alueella oleskelee samanaikaisesti kahden eri joukkueen pelaajia, huoltajia ja valmentajia. Toisen joukkueen toiminnan häirintä on kiellettyä ja tahallista häirinnästä voidaan häirinnyttä joukkuetta rankaista seuraavassa rikkomuksen tehneen joukkueen pelissä.

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

PIT-alueella ei saa tupakoida (myöskään sähkösavukkeita), eikä alueelle saa tuoda alkoholijuomia.

9.2 PRE-GAME MARKER INSPECTION

Kansallinen tulkinta:

Merkkaimien Kronotus suoritetaan ennen 30 sek äänimerkkiä pelin tai pisteen alkaessa. Päätuomarin näin päättäessä voidaan merkkain tarkastaa myös 30 sek jälkeen, mutta taukokello pysäytetään tuolloin testin ajaksi.

9.3 GAME START

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Pelaajat eivät saa saapua kentälle PIT-alueelta 10 sekunnin äänimerkin jälkeen, eivätkä se saa hakea tai vaihtaa varusteita PIT-alueelta kentälle tai päinvastoin enää 10 sekunnin äänimerkin jälkeen. Tulkinnasta vastaa tuomari. Tulkinnan vastainen toiminta johtaa pelaajan eliminaatioon.

Kansallinen tulkinta:

Merkkaimen piipun (tai pelaajan käden mikäli pelaaja pelaa ilman merkkainta) tulee lähtötilanteessa koskettaa lähtölevyn tai syndin etupintaa (ei sivua tai päällystä).

Kansallinen tulkinta:

Pelaajan jalat saavat olla lähtötilanteessa ja välittömästi sen jälkeen kentän päätyrajalla tai sen yli edellyttäen, että pelaajan merkkaimen piippu (tai käsi ilman merkkainta pelaavan pelaajan tapauksessa) koskettaa lähtölevyn etureunaa (ei sivua/päällysosaa). Tästä ei tuomita päätyrajan ylitystä, mutta pelaaja ei saa käyttää lähtölevyä/syndiä suojana säännön hengen vastaisesti. Tulkinnasta vastaa tuomari.

Kansallinen tulkinta:

Pelin pisteiden välissä oleva tauko on enintään 2 minuuttia pitkä. Huomioiden käynnissä oleva toinen ottelu ns. tuplapitää käytettäessä on joukkueelle taattu tauko enintään 2 min pitkä. Minimivaihtoaika pelien välissä voi olla pisteen päättyessä kuitenkin vain 30 sekuntia huomioiden käynnissä olleen toisen pelin kesto.

Kansallinen tulkinta:

Tuomareiden tulee parhaan kykynsä mukaan ohjata pelaajia ja joukkueita aloittamaan kukin piste sääntöjen mukaisesta aloituspäädystä erityisesti no-point ja jatkoaika tilanteissa. Jos tuomarit havaitsevat, että joku pelaajista/joukkueista on aikeissa aloittaa pisteen väärästä päädystä, ovat he velvollisia tuomaan asian esille pelaajalle/joukkueelle väärinkäsitysten ja sääntöjen vastaisten toimien sekä loukkaantumisten välttämiseksi.

9.4 START PROCEDURE

Kansallinen tulkinta:

Pelin keskeytyessä pelin uudelleen käynnistys tapahtuu päätuomarin toimesta seuraavasti:

1. Päätuomari varmistaa joukkueiden olevan valmiina pelin jatkamiseen. Kaikilla kentällä olevien pelaajien merkkaimen, pullon ja boksen tulee olla kentän pinnassa (ei syndin) kiinni. Pelaaja saa pitää yhtä kättä kiinni merkkaimessa valmiina aloitustilanteessa ja merkkain saa
2. Päätuomari huutaa ”kymmenen sekunnin varoitus”
3. Päätuomari huutaa ”peli käy” tai viheltää pilliin äänimerkin.

Kansallinen tulkinta:

Pelin uudelleen käynnistysproseduurin vastainen toiminta tulkitaan varaslähdöksi, jonka osalta toimintaa tulkitaan varaslähdön sääntöjen mukaan (pelaaja voi palauttaa mutkan maahan, mikäli ei ole laukaissut merkkainta varaslähdön aikana).

9.6 PAINT CHECKS

Kansallinen tulkinta:

Tuomarit suorittavat paint checkejä aina, kun arvioivat sille olevan tarvetta. Tuomarit eivät ole vastuussa hiteistä, jotka pelaajat saavat (tai eivät saa) checkin aikana.

9.7 TIMEOUT

Kansallinen tulkinta:

Mikäli joukkueen pitissä oleva aikalisänapppula ei jostain syystä toimi, voi päätuomari myöntää joukkueelle aikalisän ja keskeyttää taukokellon aikalisän myöntämiseksi sitä pyytäneelle joukkueelle. Aikalisä voidaan

myöntää, mikäli se on pyydetty päätuomarin tulkinnan mukaan ennen 10 sek äänimerkin alkamista (vaikka 10 sekunnin laskenta on jo ehtinyt lähteä käyntiin ennen kellon pysäytystä päätuomarin toimesta, jolloin kello voidaan pysäyttää aikalisän myöntämiseksi ja uuden 10 sek äänimerkin jälkeen erä voidaan aloittaa normaalisti).

Kansallinen tulkinta:

Mikäli joukkue pyytää aikalisää edellä kuvatulla tavalla tilanteessa, jossa joukkueella ei ole aikalisää käytettävissä (aikalisä on jo käytetty), tuomitaan tästä joukkueelle joukkuerangaistuksena eliminaatio yhdelle jo kentällä olleista pelaajista ja peliä jatketaan mahdollisimman pian uudella 10sek äänimerkillä.

Kansallinen tulkinta:

Aikalisää saa pyytää kuka tahansa joukkueen pitalueella oleva joukkueeseen tai sen huoltohenkilöstöön kuuluva henkilö huutamalla "(Joukkueen nimi) aikalisä!". Joukkueen kapteeni vastaa yksin joukkueen jäsenten ja huoltohenkilöstön toiminnasta ja aikalisäpyynnöistä. Aikalisäpyyntö on sitova.

9.8 GAME INTERRUPTION

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Pelin keskeytyessä liputuksen tai poikkeavan tilanteen yhteydessä jokaisen ei eliminoidun pelaajan tulee pysähtyä sille paikalle kenttää, jossa he olivat pelin keskeytyessä ja laskea merkkaimensa maahan (merkkainta ei tarvitse sammuttaa). Pelaajan on sallittua nousta makuultaan/kyykystä seisaalle, mutta pelaajat eivät saa liikkua pois pysähtymispaikaltaan. Käytännössä pelaajan tulee pitää aina toinen jaloistaan sillä paikalla, jolla hän oli pelin keskeytyessä. Mikäli pelaaja yrittää tuomarin tulkinnan mukaan hyötyä pelin keskeytyksestä liikkumalla pois paikaltaan tämän tulkinnan hengen vastaisesti, eliminoidaan pelaaja.

Kansallinen tulkinta:

Pelissä olevat (ei eliminoidut) pelaajat saavat pelin keskeytyessä kommunikoida keskenään kentällä.

9.9 BUZZER PUSH

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Liputtavan (summeria painavalla) pelaajalla tulee olla vähintään toinen jalkaterä kosketuksessa kentän pintaan liputtaessa turvallisuussyistä. Pelaajan on siis kiellettyä syöksyä ilmassa kohti lippusummeria (tai sen yli) painaakseen summeria. Tulkinnasta vastaa tuomari. Tulkinnan vastaisesta toiminnasta pelaajaa rangaistaan 1-4-1 rangaistuksella ja toimitaan sääntöjen 9.9.8. kohdasta alkaen rangaistuksen täytäntöönpanemiseksi.

9.14 REPLAY (PROFESSIONAL DIVISION)

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Videotarkistus ei ole käytössä SPBL:n sarjoissa, sillä kaikkia otteluita ei videoida ja videon käyttäminen hyödyksi tuomareiden päätösten tekoon ei ole näin tasapuolisesti kaikkien joukkueiden saatavissa SPBL:n tapahtumissa.

10 HITS AND ELIMINATIONS

10.3 ELIMINATIONS

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Pelaajan tulee pitää eliminointinsa jälkeen kätensä päänsä päällä kunnes hän on poistunut kentältä omaan pittiinsä.

Kansallinen tulkinta, **rajoitus:**

Pelaajien tulee poistua kentältä oman pittiinsä kautta. Mikäli saman joukkueen pelaajia poistuu vastajoukkueen pitiin kautta kentältä, voidaan joukkueelle tuomita 1-4-1 rangaistus.

11 SCORING

11.4 TIE BREAKERS

Kansallinen tulkinta:

Tasapisteissä joukkueiden välinen paremmuus ratkaistaan seuraavasti (kun ei ole pelattu vastakkain):

1. Pistekeskiarvo tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäisistä peleistä
2. Pistekeskiarvo kaikista ko. turnauksessa pelatuista peleistä
3. Joukkue jolla on vähiten annettuja pisteitä tasapisteissä olevien välisissä peleissä
4. Joukkue jolla on vähiten annettuja pisteitä kaikissa päivän peleissä
5. Joukkue joka on voittanut nopeimmin tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäiset pelit
6. Joukkue joka on voittanut nopeimmin kaikki päivän pelit
7. Joukkue joka on hävinnyt hitaimmin tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäiset pelit
8. Joukkue joka on hävinnyt hitaimmin kaikki päivän pelit
9. Sijoitus SPBL sarjataulukossa ennen turnausta

Kansallinen tulkinta:

Kustakin SPBL turnauksesta jaetaan sarjapisteitä seuraavasti:

Sija 1. 10 sarjapistettä

Sija 2. 9 sarjapistettä

Sija 3. 8 sarjapistettä

Jne.

Mikäli sarjapisteet ovat tasan kauden lopussa, voittaa vertailun joukkue, jolla on:

1.

Enemmän 1. sijoituksia, 2. sijoituksia, 3. sijoituksia jne.

2.

Enemmän voittoja keskinäisistä peleistä kauden aikana

3.

Enemmän voittoja kaikista peleistä kauden aikana

4.

Voittanut paremmalla pistekeskiarvolla koko kaudella

5.

Voittanut paremmalla pistekeskiarvolla viimeisessä turnauksessa

6.

Sijoittunut korkeammalle viimeisessä turnauksessa.

12 PENALTIES

12.1 ASSESSMENT OF PENALTIES

Kansallinen tulkinta:

NXL:n säännöissä käytetyistä rangaistuksista käytetään tulkinnoissa ja pelissä yleisesti seuraavia termejä:

Minor penalty = 1-4-1

Major penalty = 2-4-1

Gross Major penalty = 3-4-1

Minor Suspension = 3-4-1 + Pelaaja erotetaan pelistä ja joukkueen seuraavasta pelistä

Major Suspension = 3-4-1 + Pelaaja erotetaan pelistä ja turnauksesta.

Kansallinen tulkinta:

Turnauksen päätuomarilla on valtuutus päättää pelaajan, huoltajan, katsojan, toimitsijan tai tuomarin erottamisesta pelistä ja poistamisesta turnaustapahtumasta. Kurinpidollisista seurauksista päättää SPBL:n hallitus tai hallituksen määrittelemä kurinpitoyksikkö. Päätuomari raportoi pelistä sekä turnaustapahtumasta erottamiseen johtaneet tuomiot SPBL:n hallitukselle 3 päivän kuluessa turnaustapahtuman päättymisestä kirjallisesti.

13 SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE UNSPORTSMANLIKE CONDUCT

13.1 ASSESSMENT OF SUSPENSIONS, EJECTIONS, DISQUALIFICATIONS AND FINES DUE TO SEVERE UNSPORTSMANLIKE CONDUCT

Kansallinen tulkinta:

Mikäli pelaajalle tai joukkueelle tuomitaan sellainen rangaistus (kyseisen joukkueen tämän turnauksen viimeisessä pelissä), jonka rangaistusta ei voida panna täytäntöön samassa turnauksessa, siirretään rangaistuksen toimeenpano seuraavaan turnaukseen.

13.2 CONFLICT IN THE RULES

Kansallinen tulkinta:

Mahdollisen sääntökirjan mukaisen säännön ja tämän tulkinnan ristiriitatilanteessa sovelletaan ensisijaisesti SPBL:n kansallisia tulkintoja. Tulkinnasta vastaa turnauksen päätuomari.

14 MISCELLANEOUS

14.1 MAINTENANCE AND CLEANUP

Kansallinen tulkinta:

Joukkueiden tulee huolehtia turnauspäivän aikana tuottamiensa roskien kierrätyksestä asianmukaisesti. Joukkueiden tulee huolehtia joukkueen jäseniensä turnausalueella tuottamiensa roskien siivouksesta asianmukaisesti. Tehtävän laiminlyönyttä joukkuetta voidaan rangaista 100€ sakolla, joka on suoritettava SPBL:lle ennen seuraavaan turnaukseen osallistumista. Valvonnasta vastaa turnauksen järjestäjä yhdessä päätuomarin sekä SPBL:n hallituksen jäsenten kanssa.

14.2 UNFORSEEN CIRCUMSTANCES

Kansallinen tulkinta:

SPBL:llä on oikeus muuttaa sääntöjä ja tulkintoja tilanteen niin vaatiessa. Tarvittaessa tilanteen vaatimaa päätösvaltaa paikalla käyttää turnauksen päätuomari yhdessä joukkueiden kapteenien kanssa.