



Spanish Paintball League '07

Reglamento SPPL: Anexo al reglamento Millennium 6.0

- 1.1 Para participar en esta liga los equipos deben de estar en el listado de inscritos en la página oficial de la liga SPPL. También deben estar al corriente de pago de la inscripción y la fianza en su totalidad.
- 1.2 Los equipos inscritos tienen que presentar un listado de jugadores que solo se podrá modificar en la 1ª y 2ª jornadas, no pudiendo superar los 13 componentes.
- 1.3 Cada equipo inscrito deberá presentar en la primera jornada de la SPPL una fotocopia del DNI y dos fotografías tamaño carné de cada jugador.
- 1.4 Los jugadores preinscritos que no tengan presentados el DNI y/o fotografías en la segunda jornada, no podrán jugar en las jornadas siguientes.
- 1.5 La organización de SPPL facilitará a los jugadores y personal de apoyo una tarjeta de identificación o "tarjeta ID".
- 1.6 Los jugadores y personas de apoyo tienen que llevar en todo momento la tarjeta ID para poder estar en zona de jugadores. A las personas de apoyo se les facilitará la tarjeta ID en la carpa de la organización.
- 1.7 La organización de SPPL no atenderá preguntas o quejas de personas que carezcan de tarjeta ID.
- 1.8 Los equipos dispondrán de carpas y papeleras en las zonas destinadas para los jugadores. La organización de la SPPL solicitará a cada equipo una fianza de 50€ en metálico al comienzo de cada jornada, que le será devuelta una vez se compruebe al terminar la jornada que su zona ha quedado limpia de papeles y las cajas utilizadas han sido plegadas. Las fianzas no devueltas a los equipos por el incumplimiento de esta norma se destinarán a los 3 equipos clasificados para la EP5 de Alemania, como una ayuda para los gastos del viaje.
- 1.9 Los equipos que pierdan la totalidad de la fianza no podrán seguir disputando las jornadas restantes hasta que no repongan el importe inicial de la fianza.
- 1.10 Una vez dentro del recinto delimitado por la organización, las marcadoras solo podrán ser exhibidas en las zonas de juego, y utilizadas en las zonas habilitadas para ello.
- 1.11 La SPPL dispondrá en el recinto, como mínimo, de dos personas de la organización, pertinentemente identificadas.
- 1.12 El dinero de las fianzas perdidas por los equipos que incumplan la regla 1.8 será destinado a la ayuda para sufragar los gastos de desplazamientos y hospedaje a los equipos ganadores.
- 1.13 Las zonas de vestuarios, duchas, aseos, y demás zonas del recinto de la SPPL se mantendrán limpias de papeles y bolas.
- 1.14 Los actos vandálicos dentro de las zonas de aseos, vestuarios, duchas, etc., que puedan ser imputables a algún componente inscrito en la liga SPPL implicará la expulsión de todo el equipo de la liga SPPL, perdiendo todo derecho a jugar cuantas pruebas restasen. Asimismo, el equipo que sea expulsado de la liga SPPL no tendrá derecho a reclamar el dinero de la inscripción ni de la fianza.
- 1.15. Solo podrán participar en la Liga Española de Paintball (SPPL) jugadores de nacionalidad española (D.N.I.) y extranjeros con permiso de residencia en España (N.I.E). Puesto que se trata de una liga de equipos y jugadores de España.

Sanciones y penalizaciones

- 2.1 Los jugadores se registrarán en las normas del juego por el reglamento de Millennium adaptado a la SPPL con unas sanciones y penalizaciones que serán impuestas por la organización de la SPPL, basándose en los informes de los árbitros y personal de la organización.
- 2.2 Los jugadores que menosprecien de palabra o gestos a los árbitros, a otros jugadores o al personal de la organización serán sancionados con la suspensión de un juego.
- 2.3 Los jugadores que insulten a árbitros, a otros jugadores o al personal de la organización serán sancionados con la expulsión de la jornada, no pudiendo jugar tampoco en la siguiente jornada. En el caso de que esta sanción coincida con la última jornada, la sanción se aplicará en el siguiente evento que organice la SPPL.
- 2.4 El jugador que agrede a un árbitro, jugador o cualquier persona será expulsado inmediatamente de la competición y no podrá jugar en ninguna de las jornadas siguientes, hasta el final de la liga, quedando a criterio de la organización de la SPPL si se le admite en otros eventos que organice.
- 2.5 El jugador que incumpla la norma 2.2 en más de un juego en la misma jornada será sancionado con tres juegos sin jugar, siendo estos acumulables para las siguientes jornadas.
- 2.6 El jugador que quiera hacer alguna reclamación al árbitro lo tendrá que hacer por medio de su capitán.
- 2.7 El jugador está obligado a enseñar su ID siempre que el árbitro se lo solicite, en caso de que en un juego le sea requerida la ID y el jugador se niegue a enseñarla o a entregarla, el acta será retenida y el equipo no podrá disputar ningún partido más hasta que el jugador no presente la ID.
- 2.8 Los jugadores estarán sometidos dentro de las instalaciones de la organización, y durante toda la jornada, a estas reglas y sanciones, tanto dentro como fuera del terreno de juego.
- 2.9 Los equipos que incumplan la norma 1.8 serán avisados por el personal de la organización 1 vez antes de la finalización de la prueba, dando así la oportunidad de dejar su zona de jugadores en el estado en que la encontraron.
- 2.10 Todas las sanciones tendrán que ser cumplidas y serán acumulables para otras jornadas.
- 2.11 El capitán del equipo se distinguirá por un brazalete de color, siendo este el único jugador que puede hacer observaciones al árbitro.
- 2.12 El desconocimiento de estas normas o las propias del Millennium Series no exime al jugador de la sanción y/o penalización correspondientes.
- 2.13 Estas normas y sanciones pueden sufrir variaciones, las cuales estarán a disposición de los equipos y jugadores en la página oficial de la SPPL. Las variaciones se presentarán al menos durante una semana en la página oficial de la SPPL y se avisará por e-mail o telefónicamente al responsable del equipo.