

ליגת "פיינטבול ישראל" נהלים לתחרויות

הנהלים פותחו ע"י פיינטבול ישראל בתאום עם נהלים בינלאומיים

מידע כללי

הנהלים להלן פותחו בתאום עם נהלים בינלאומיים והינם מחייבים בארגון תחרויות פיינטבול בישראל. פיינטבול הינו ספורט קבוצתי: שתי (2) קבוצות מתחרות במגרש אופקי בגודל תקני המעוצב לקיום תחרויות, תוך שימוש בנשקים מיוחדים היורים כדורי צבע. מטרת המשחק: כל קבוצה תחילה מתמקמת באזור הנקרא "בסיס הקבוצה" ועם שריקת הפתיחה פורצת כדי לתפוס ולהניף דגל התלוי במרכז או בקצה המגרש בשטח היריב (בהתאם לסוג התחרות). תוך כדי כך השחקנים מנסים לפגוע (לסמן) בכמה שיותר שחקני היריב. תפיסה/הנפת הדגל וכן כל יריב פגוע מזכים שחקן/קבוצה בנקודות זכות. בהתאם לסוג התחרות מספר שחקני הקבוצה יהיה: שלושה, חמישה, שבעה או עשרה.

פרק 1: סוגי התחרויות

תחרויות הפיינטבול – קיימות ב-4 סוגים:

- משחק עם 3 שחקנים בכל קבוצה
- משחק עם 5 שחקנים בכל קבוצה
- משחק עם 7 שחקנים בכל קבוצה
- משחק עם 10 שחקנים בכל קבוצה

פרק 2: מיקום, כיסוי ועיצוב המגרש

סעיף 1: מגרש לתחרויות פיינטבול

- 1.1 גודל, צורה וכיסוי המגרש
 - 1.1.1 על המגרש להיות אופקי וללא מהמורות בולטות - רצוי.
 - 1.1.2 כיסוי המגרש יכול להיות מסוג דשא, חול, אדמה, וללא גופים זרים בולטים ומסוכנים (ברזלי בניין, שורשים וכד')
 - 1.1.3 צורת המגרש תהיה מלבנית - רצוי.
 - 1.1.4 באם המגרש אינו מלבני/אופקי/סימטרי - ישחקו הקבוצות המתחרות לפחות שני סיבובים שייחשבו למשחק אחד, תוך החלפת בסיסים בין הסיבובים.
 - 1.1.5 גודל המגרש יתאים לסוג התחרות:

3 על 3 – לפחות 30 מ' על 50 מ'

5 על 5 – לפחות 30 מ' על 60 מ'

7 על 7 – לפחות 40 מ' על 70 מ'

10 על 10 – לפחות 40 מ' על 80 מ'

1.2 עיצוב המגרש

- 1.2.1 להגנה מירי יוצבו בשטח המשחק מחסות.
- 1.2.2 המחסות אינם חייבים להיות זהים בצורתם או גודלם.
- 1.2.3 צורה וגודל המחסה יאפשרו הגנה מירי לפחות לשחקן יחיד במצב עמידה או כריעה או שכיבה.
- 1.2.4 המחסות יכולים להיות טבעיים או מלאכותיים, קשיחים או מתנפחים. כמות המחסות ומיקומם ייקבעו בהתאם לסוג התחרות ותוואי השטח.
- 1.2.5 רצוי למקם מחסות סימטרית לאורך ולרוחב המגרש. אם מיקום המחסות אינו סימטרי - ראה סעיף 1.1.4

1.3 בסיסים

- 1.3.1 בסיסי הקבוצות ימוקמו בקטע הישר העובר דרך מרכז המגרש
- 1.3.2 ניתן למקם בסיסים בכל חלק של המגרש
- 1.3.3 ניתן למקם בסיסים מחוץ לשטח המשחק ובלבד שיגבלו בו

1.4 אזור נפגעים

- 1.4.1 אזור נפגעים יסומן באזור נוח לכניסה ויציאה משטח המשחק
- 1.4.2 גודל אזור נפגעים יהיה לפחות 3 על 2 מ'

סעיף 2 : ציוד בשטח המשחק

2.1 דגל

- 2.1.1 לקיום תחרויות 3 על 3 ו-5 על 5 שחקנים חייב להימצא דגל אחד לכל קבוצה בשטח המשחק
- 2.1.2 לקיום תחרויות 7 על 7 ו-10 על 10 שחקנים חייבים להימצא 3 דגלים בשטח המשחק - שניים בבסיסי הקבוצות ואחד מרכזי
- 2.1.3 הדגל יהיה בגודל לפחות 0.6 על 0.4 מ'

2.2 סימון הקבוצות

- 2.2.1 בשטח המשחק יימצאו 2 סטים של תוויות זיהוי לשחקנים בכמות המספיקה לקיום המשחק
- 2.2.2 התוויות יהיו ב-2 צבעים שונים
- 2.2.3 התוויות יהיו מסוג בנדנה או מטפחת או פס ברוחב של לפחות 5 ס"מ המולבש על השרוול בעזרת וולקרו

סעיף 3 : אזור בקרת מהירות לוע (במ"ל)

3.1 מיקום וגודל האזור

- 3.1.1 אזור במ"ל יחיד ימצא בקרבת שטח המשחק או בשטח המשחק עצמו
- 3.1.2 אזור במ"ל ימוקם כך שהירי יתבצע לאורך גבול שטח המשחק
- 3.1.3 גודל אזור במ"ל יהיה לפחות 3 על 2 מ'

3.2 ציוד אזור במ"ל

- 3.2.1 אזור במ"ל יצוייד במד מהירות לוע (ממ"ל) אחד לפחות מסוג מכ"מ
- 3.2.2 הממ"ל יהיה מוצב באופן יציב ובטוח בגובה 1.5 – 0.6 ס"מ מפני הקרקע

סעיף 4 : סימונים

- 4.1.1 בכניסה לאזורי-ירי יוצבו שלטים מתאימים : "ללבוש מסכות!", "או "אין כניסה ללא מסכה!". ביציאה מאזורי-ירי ימוקמו שלטים " חסם-לוע בקנה !"

פרק 3 : חובותיהם וזכויותיהם של המשתתפים

סעיף 5 : קבוצות

5.1 הרכב הקבוצות ורישום המשתתפים

- 5.1.1 בכל קבוצה יהיה מספר השחקנים בהתאם לסוג התחרות : 3, 5, 7 או 10
- 5.1.2 מותר לכלול 2 שחקנים מחליפים נוספים ברשימת הקבוצה
- 5.1.3 רק שחקנים הרשומים כחוק לתחרות המסוימת יוכלו להשתתף בה
- 5.1.4 רק שחקנים בעלי כרטיס לוחם בתוקף יוכלו להשתתף בתחרות

5.2 קפטן הקבוצה

- 5.2.1 בכל קבוצה ימונה אחד השחקנים לקפטן
- 5.2.2 אם מסיבה כלשהי הקפטן לא משתתף בתחרות הוא חייב למנות לו מחליף מקרב השחקנים

5.3 חובות השחקנים

- 5.3.1 על השחקנים לדעת את כללי התחרות ולפעול על-פיהם
- 5.3.2 השחקנים יקבלו באופן הולם וספורטיבי את החלטות והערות השופטים
- 5.3.3 על השחקנים להימנע מפעולות העלולות להשפיע על החלטות השופטים
- 5.3.4 על השחקנים להימנע מהתנהגות שמטרתה להסתיר טעויות או מידע מהשופטים
- 5.3.5 על השחקנים הלא משתתפים להימנע מהערות ועצות למשתתפים בפעילות
- 5.3.6 השחקנים אינם רשאים להתווכח עם השופטים, להציג בפניהם דרישות כלשהן או לדרוש הסברים בנוגע להחלטותיהם

5.4 חובות וזכויות קפטנים

- 5.4.1 קפטן הקבוצה מייצג את הקבוצה בהתייעצויות טכניות עם השופטים/מארגני התחרות
- 5.4.2 קפטן הקבוצה מייצג את הקבוצה בהגדרת התחרויות
- 5.4.3 רק לקפטן הקבוצה שמורות זכויות :
 - א. לחתום על דו"ח סיכום המשחק
 - ב. לפנות בבקשות ובירורים בנושאי החוקים ופרשנותם על ידי השופטים
 - ג. להגיש התנגדות בכתב לשופט הראשי
- 5.4.4 קפטן הקבוצה אחראי להתנהגות השחקנים והמשמעת בקבוצה

סעיף 6 : ציוד השחקנים

ציוד הנמצא בידי השחקנים חייב להתאים לנהלים אחידים אשר נקבעו עבור תחרויות הפיינטבול

6.1 נשק

- 6.1.1 ברשות כל שחקן ימצא נשק חצי-אוטומטי או מסוג " פאמפ" יחיד בקוטר 68.
- 6.1.2 הנשק יהיה בעל קנה בודד
- 6.1.3 מהירות לוע לא תעלה על הנקבע בתקנון התחרות הספציפית
- 6.1.4 בכל מקרה מהירות לוע לא תהיה גבוהה מ-300 פפ"ס (פיט בשניה)
- 6.1.5 בהתקן לכיוון ידני של מ"ל חייב להימצא נועל שלא מאפשר שינוי מ"ל במהלך המשחק
- 6.1.6 כל נשק יצויד בחסם-קנה
- 6.1.7 הגז המפעיל את הנשק יהיה מסוג פחמן דו-חמצני או אוויר דחוס או חנקן

6.2 מסיכות מגן

6.2.1 כל שחקן חייב להרכיב מסיכת מגן תקנית בשטח המשחק, באזור נפגעים לא ממוגן, באזור מדידת מ"ל ובאזור המטווח

6.2.2 חל איסור מוחלט על שימוש במסיכות עם סדקים גלויים לעין או עדשות שלא תפוסות כראוי במסיכה

6.3 ביגוד

6.3.1 לבוש השחקנים יהיה שונה בצבעו מלבוש השופטים והדגלים

6.3.2 על הלבוש לא יהיו כתמי צבע בולטים היכולים להתפרש כפגיעות

6.3.3 הלבוש יכסה את ידי ורגלי השחקנים

6.3.4 מותר השימוש בבגדנות (מטפחות ראש), מגיני ברכיים ומרפקים קשיחים וכפפות

6.3.5 אסור השימוש בביגוד רחב או ארוך מדי, כיסוי ראש לא יירד מתחת לקו עצם הבריח.

6.3.6 שימוש בשכפ"ץ בכפוף להחלטות מארגני התחרות

6.4 כדורים

6.4.1 מארגני התחרויות רשאים לקבוע מגבלות וסייגים על סוג וצבע הכדורים. חל איסור מוחלט על שימוש בכדורים פרטיים שלא נרכשו במקום.

6.4.2 כמות הכדורים שהשחקן נושא עליו לא מוגבלת

6.4.3 השחקן עצמו יישא את הכדורים

6.4.4 הכדורים יהיו בקוטר 68.

6.4.5 חל איסור על שימוש בכדורים לא תקינים, כגון :

א. ממולאים באבקה, חומרים רעילים ושפיכים

ב. עשויים פלסטיק, גומי, ספוג וכד'

ג. מצופים באבקה, שומן או חומרים מעכלים

6.5 ציוד נשיאה נוסף

6.5.1 השחקן רשאי לשאת עמו אפוד עם כדורים בטווחות ללא הגבלה

6.5.2 השחקן רשאי לשאת חוטר או משחולת אחת מכל סוג שהוא

6.5.3 השחקן רשאי לקחת עמו מטלית אחת ונוזל לניקוי עדשות (בקבוק אחד)

כל ציוד נוסף אסור

פרק 4 : הכנות למשחק ומהלך המשחק

סעיף 7 : הכנות לפני התחרות

7.1 בדיקת השטח

7.1.1 שטח המשחק יהיה סגור לכל פעילות אחרת 4 שעות לפני תחילת התחרות

7.1.2 השחקנים הרשאים לבדוק את שטח המשחק לא לפני 36 שעות מתחילת התחרות

7.1.3 השחקנים רשאים לבדוק את שטח המשחק בהפסקות בין התחרויות

7.2 התייעצות טכנית

7.2.1 התייעצות טכנית תקינה לא יאוחר משעתיים לפני תחילת התחרות הראשונה

7.2.2 בהתייעצות יהיו נוכחים לא יותר מ-2 נציגים מכל קבוצה, כולל הקפטן

7.2.3 בהתייעצות יועלו הנושאים הבאים :

א'. שינויים אחרונים בחוקי התחרות

ב'. חלוקת תוכנית התחרות עם ציון שעת הגעה רשמי של כל קבוצה למקום המיועד

ג'. מידע על שירותים קיימים – מזנון, סיוע טכני וכד'

ד'. תשובות לשאלות

סעיף 8 : מדידת מהירות לוע (ממ"ל)

- 8.1 על הקבוצה להגיע לשטח ממ"ל לפחות 15 דקות לפני תחילת התחרות
- 8.2 כל שחקן חייב לעבור ממ"ל ובדיקת הציוד
- 8.3 כל שחקן רשאי לבצע 3 יריות ללא ממ"ל
- 8.4 כל שחקן חייב לבצע 3 יריות לשם ממ"ל
- 8.5 השחקן לא רשאי להשתתף בתחרות עם נשק שהמ"ל הממוצעת אחרי בדיקת ממ"ל עולה על המותר בתחרות
- 8.6 השחקן לא רשאי לבצע כיוול כלשהו בזמן ממ"ל

סעיף 9 : בדיקת ציוד

- 9.1 על כל שחקן להציג את ציודו לשופט לפי דרישתו
- 9.2 זכותו של שופט למנוע השתתפות בתחרות של שחקן אשר ברשותו ימצא ציוד שלא כלול בסעיפים 6.1–6.5, אחרי אזהרה ראשונה
- 9.3 שחקן אשר קיבל אישור השתתפות בתחרות יגיע סמוך לשטח נפגעים וימתין במקום
- 9.4 שחקן אשר ברשותו אמצעים לשינוי ממ"ל לא יורשה להשתתף בתחרות

סעיף 10 : קביעת בסיס וצבע הקבוצה

- 10.1 קביעת בסיס לכל קבוצה תבצע באמצעות הטלת מטבע על ידי אחד השופטים בנוכחות שני הקפטנים כ- 15 דקות לפני תחילת התחרות
- 10.2 אחרי קביעת הבסיס השחקנים מקבלים תוויות זיהוי\בנדנות\מטפחות
- 10.3 כל שחקן יקבל מספר אשר יזהה אותו לאורך כל התחרות

סעיף 11 : הזנקה

- 11.1 לפני ההזנקה לפחות רגל אחד של כל שחקן תהיה בשטח בסיסו
- 11.2 דקה אחת לפני ההזנקה תוכרז "כוננות דקה"
- 11.3 10 שניות לפני הזנקה תוכרז "כוננות 10 שניות"
- 11.4 ההזנקה תבוצע על ידי צפירה הנשמעת היטב על ידי שתי הקבוצות

סעיף 12 : ניצחון - הגדרות

- 12.1 מטרת התחרות: ניצחון הקבוצה. הקבוצה תוכרז כמנצחת במקרים הבאים:
 - א'. בסיום התחרות הקבוצה צברה יותר נקודות מיריבתה
 - ב'. אם שתי הקבוצות צברו אותו ניקוד תנצח קבוצה אשר (לפי הסדר):
 - צברה פחות נקודות ענישה, צברה פחות אזהרות, צברה פחות נפגעים.
 - ג'. אם לא הייתה הכרעה בסעיפים א' ו-ב' צוות השופטים יקבע את המנצחת

סעיף 13 : שחקן "נפגע"

13.1 הגדרה

- 13.1.1 החלטה האם השחקן "נפגע" מתקבלת על ידי שופטים בתחרות
- 13.1.2 חובתו של כל שחקן לבדוק את עצמו במהלך התחרות להמצאות "פגיעה"
- 13.1.3 שחקן אשר מחשיב את עצמו "נפגע" חייב לעזוב את שטח המשחק
- 13.1.4 השחקן ייחשב כ-"נפגע" במקרים הבאים :
 - א'. כדור פגע בשחקן או בציודו והשאיר כתם צבע. כמות הצבע וצורת הפגיעה תוערך על ידי השופט (נתזי צבע לא ייחשבו כפגיעה)
 - ב'. השחקן עבר את גבולות שטח המשחק
 - ג'. השחקן הכריז על עצמו "נפגע" או פעל כ-"נפגע" ללא קשר להימצאות כתם צבע עליו
 - ד'. השחקן הוריד מסיכה ללא אישור השופט
 - ה'. עבירה על הוראות הבטיחות והתנהגות בלתי ספורטיבית
 - ו'. ברגע ההזנקה השחקן נמצא מחוץ לבסיסו
 - ז'. השחקן השאיר את נשקו או אפוד בשטח הלחימה (יותר מ- 1.5 מ' מהשחקן)
- 13.1.5 השחקן לא ייחשב "נפגע" אם קבע שופט ש - :

א'. השחקן נקי מכתמי צבע
ב'. השחקן נצמד לשטח צבוע או מחץ כדור שוכב

13.2 פעולות שחקן ש"נפגע"

- 13.2.1 שחקן "נפגע" חייב להרים את נשקו, להניח יד השניה על ראשו, לגשת לשופט הקרוב אליו ולמסור לו את המטפחת או סרט זיהוי
- 13.2.2 שחקן "נפגע" חייב לעזוב את שטח הלחימה בדרך הקצרה ביותר ולהיכנס לאזור הנפגעים
- 13.2.3 שחקן "נפגע" יעזוב את שטח הלחימה מבלי לדבר או לסמן דבר לשחקנים, צופים או שופטים
- 13.2.4 שחקן "נפגע" ימתין באזור הנפגעים עד לקבלת אישור מהשופט לצאת לשטח הממ"ל

13.3 פגיעה "בולטת" ו-"נסתרת"

- 13.3.1 פגיעה "בולטת" מוגדרת כפגיעה גלויה לשחקן, ז.א. פגיעה אשר ניתנת לזיהוי בקלות ע"י השחקן עצמו כגון פגיעה בראש, כפות הידיים, צד שמאל של מחסנית וחלק קדמי של הירכיים
- 13.3.2 שאר הפגיעות תחשבנה כ-"נסתרות"

סעיף 14 : בדיקה להמצאות פגיעה

- 14.1 השחקן רשאי לבקש להיבדק או לבדוק שחקן אחר להמצאות פגיעה
- 14.2 הבקשה נשמעת כ-: "שופט בדוק אותי" או "שופט בדוק אותו". במקרה האחרון יש לציין לאיזה שחקן הכוונה. השופט אינו חייב לבצע בדיקה לפי דרישת השחקן
- 14.3 שחקן המשתמש בבדיקת פגיעה כטקטיקה (לגילוי מיקום היריב וכד') ייענש בהתאם לסעיף 23

סעיף 15 : שחקן "נייטרלי" – בבדיקת פגיעה

- 15.1 הגדרה: שחקן "נייטרלי" הוא שחקן הנבדק ע"י השופט להמצאות פגיעות, ולכן לא משתתף במשחק.
- 15.1.1 השופט יכריז על שחקן "נייטרלי" בדרך הבאה: שם את ידו על כתף השחקן מרים יד שניה מעלה ומכריז בקול רם "שחקן נייטרלי"
- 15.1.2 השופט רשאי להעמיד שחקן "נייטרלי" כדי לבדוק המצאות פגיעות
- 15.1.3 אחרי הבדיקה השופט יכריז בקול רם : "שחקן נפגע" או "שחקן משתתף"

סעיף 16 : שחקן נושא דגל

- 16.1 שחקן עם דגל יישא אותו באופן גלוי לשופטים ושחקנים אחרים
- 16.2 בכל תנוחת השחקן על הדגל להיראות היטב
- 16.3 במידה ונפגע השחקן נושא דגל – עליו לעצור מיד. במקרה זה ישמש השחקן כבסיס הדגל וניתן להשתמש בו כבמכה
- 16.4 שחקן נושא דגל אשר עבר את גבול בסיסו או בסיס היריב יחשב "נייטרלי"
- 16.5 פגיעה בדגל תיחשב כפגיעה בשחקן נושא דגל

סעיף 17 : תפיסת הדגל והנפת הדגל

- 17.1 רגע במשחק בו תפס שחקן את הדגל ייקרא "תפיסת דגל"
- 17.2 הרגע שבו שחקן חוצה את גבול בסיסו עם הדגל ייקרא "הנפת דגל"

סעיף 18 : חובות וזכויות השחקנים במהלך המשחק

- 18.1 במהלך המשחק השחקן רשאי :
- לפגוע בשחקני הקבוצה היריבה על ידי ירי מנשק פיינטבול שברשותו
 - לבצע תפיסה והנפת הדגל
 - להשתמש בכדורים נוספים שברשותו להמשך המשחק
 - להעביר מיכלי כדורים (טיובות) לשחקני קבוצתו שמשתתפים
 - לתקשר עם שחקני קבוצתו בקול או בסימנים
 - להכריז על עצמו "נפגע"
 - לפנות לשופטים עם בקשה לבדיקת הימצאות פגיעות
 - לנקות את נשקו

-להחליף נשק או אפוד עם שחקני הקבוצה -

- 18.2 בזמן המשחק חובה על השחקן :
- לפעול בהתאם לכללי שחקן "נפגע"
- בהימצאו באזור הנפגעים עליו לשמור על השקט ולהימנע ממתן סימנים כלשהם לשחקנים, שופטים אן צופים
- להישמע להוראות השופטים
- להסב תשומת לב השופטים למחדלי בטיחות

סעיף 19 : שופטים

- 19.1 בתחרויות ישפטו לפחות 2 שופטי-קו ושופט ראשי מוסמכים ע"י איגוד פיינטבול ישראל
19.2 השופטים ישפטו אובייקטיבית, בהתאם לכללי התחרות. אם יוכח כי השיפוט היה לא אובייקטיבי מתוך כוונה זדונית - יורחק השופט מתפקידו והטיפול במקרה יועבר לועדת אטיקה הכפופה לאיגוד פיינטבול ישראל.
19.3 שופט ראשי מוסמך לבטל או לשנות החלטת שופט-קו והחלטתו אינה ניתנת לערעור.
19.4 לבוש השופטים יהיה בולט ושונה מלבוש השחקנים - רצוי גלימת פסים שחור-לבן עם כיתוב "שופט" על החזה והגב

סעיף 20 : סיום המשחק

- 20.1 עבר הזמן המוקצב למשחק, או שהונף הדגל - יודיע שופט ראשי לשאר השופטים: "סיום המשחק!"
שופטי-קו מודיעים לשחקנים על סיום המשחק.
20.2 שופט ראשי אחראי למדידת זמן משחק רשמי. אם הופסק המשחק מסיבות טכניות, בטיחות או אחרות יוסיף שופט ראשי זמן זה. לחידוש המשחק תינתן התרעה: " 10 שניות לחידוש המשחק" ולאחר מכן צפירה.
20.3 אם נכבש הדגל - יכריז השופט: "זמן!" (עצירת המשחק) ויגיש מיידית לבדוק את השחקן שכבש. אם יימצא השחקן נקי מפגיעות - יוכרו סיום המשחק. אם התברר כי השחקן הכובש נפגע - יחזיר השופט את הדגל למקומו ויכריז על המשך המשחק.
20.4 בסיום המשחק יבדוק השופט שחקנים ביציאה מהמגרש להימצאות פגיעות. אם יימצאו פגיעות יטיל השופט נקודות ענישה (סעיף 22).

סעיף 21 : ניקוד

- 21.1 הניקוד במשחק יינתן על: תפיסה והנפת הדגל, כל שחקן יריב נפגע וכל שחקן עמית אשר לא נפגע במהלך המשחק. מתוך הנקודות שצברה הקבוצה ינוכו נקודות ענישה (סעיפים 22 ו- 23).
21.2 הניקוד המקסימלי על משחק אחד - 100 נק'.
21.3 חלוקת הנקודות תלויה בסוג התחרות:
3 על 3 שחקנים: א. שחקן יריב נפגע = 10 נק'
ב. שחקן עמית נפגע = פחות 2 נק'
ג. תפיסת דגל = 20 נק'
ד. הנפת דגל = 50 נק'
5 על 5: (בהתאמה) א. = 6 נק'
ב. = פחות 2 נק'
ג. = 20 נק'
ד. = 50 נק'
7 על 7: א. = 5 נק'
ב. = פחות 3 נק'
ג. = 25 נק'
ד. = 40 נק'
21.4 "תפיסת דגל" תיחשב כאשר שחקן "לא נפגע" תפס דגל הקבוצה היריבה והעביר אותו 1.5 מ' לפחות ממקומו. רק קבוצה אחת יכולה לקבל ניקוד על תפיסת דגל במהלך המשחק - זו שביצעה תפיסת דגל ראשונה.
21.5 "הנפת דגל" תיחשב כאשר דגל הקבוצה היריבה הובא לבסיס הקבוצה ע"י שחקן "לא נפגע", ללא קשר לתפיסת הדגל.

סעיף 22 : עבירות

- 22.1 המשך משחק אחרי פגיעה. העבירה כוללת כל סוג של השתתפות במשחק: ירי או לחץ על היריב, העברת מידע לשחקנים אחרים או לשופטים, תנועה בשטח (למעט יציאה עם נשק מורם לאזור הנפגעים), נסיון להשפיע על או לעכב החלטות השופטים, הפרעה בבדיקת פגיעות, התעסקות בנשק או ציוד אישי והעברתו לשחקן אחר.
- 22.2 מחיקה - מחיקת צבע מכוונת מאזור הפגיעה, כוללת ביגוד וציוד השחקן או שחקנים אחרים.
- 22.3 הפרעה - העברת מידע לשחקנים פעילים משחקני ספסל או מחברי קבוצה אחרים. הענישה תחול גם על גורמי הפרעה וגם על שחקנים פעילים.

סעיף 23 : ענישה

- 23.1 השופטים יענישו קבוצות ושחקנים אשר ביצעו עבירות המופיעות בסעיף 22 .
- 23.2 שופט ראשי יקבע את השחקנים המורחקים בענישה 1+1 ו- 2+1 .
- 23.3 שופט ראשי יטיל נקודות-ענישה ואזהרות בהתאם לסוג עבירה
- 23.4 אזהרה תינתן על:
- התנהגות תוקפנית כלפי שחקן " נייטרלי"
 - אי שימוש בחסם-קנה מחוץ לשטח המשחק
 - שימוש בבדיקת פגיעות כטקטיקה
 - התנהגות לא ספורטיבית / שפה בלתי הולמת
- אזהרה תינתן רק פעם אחת על אותה עבירה.
- 23.5 שחקן יורחק על:
- יציאה מחוץ לגבולות המשחק או הזזת גבול המגרש
 - פגיעה נסתרת
 - פעילות תחרותית (ירי, תנועה בשטח, העברת מידע לשחקנים) לפני הזנקה או לפני סיום בדיקת פגיעות.
 - הסרת מסיכה ללא אישור.
 - עבירה חוזרת מהסעיף 23.4
- 23.6 יורחק שחקן מבצע העבירה + שחקן נוסף (1+1) על:
- המשך משחק אחרי פגיעה בולטת
 - כניסה חוזרת לשטח אחרי פגיעה
 - הימצאות כלים ברשות השחקן (למעט חוטר וסמרטוט אחד)
 - הפרעה חוזרת מצד שחקני ספסל או נציגי קבוצה אחרים
 - תוקפנות פיזית
- 23.7 יורחק שחקן מבצע העבירה + 2 שחקנים נוספים (2+1) על:
- המשך משחק אחרי פגיעה בולטת אשר השפיע על מהלך המשחק או על התוצאה
 - שימוש בנשק או כדורים לא תקינים
 - מחיקת צבע מכוונת
 - ירי של שחקן אחרי שהוכרז אותו השחקן "נפגע" או מתוך אזור נפגעים
 - תוקפנות פיזית או ירי מכוון על השופט או תוקפנות פיזית חמורה במיוחד כלפי שחקן יריב. במקרה זה יורחק השחקן מבצע העבירה ל-3 משחקים. אם נותרו פחות מ-3 משחקים עד לסיום התחרות, יוטלו 20 נקודות ענישה על כל משחק חסר.
- 23.8 על כל שחקן שסיים משחק כ"לא נפגע" ובבדיקה התגלתה פגיעה נסתרת - יוטלו על הקבוצה 10 נקודות ענישה.
- 23.9 על כל שחקן שסיים משחק כ"לא נפגע" ובבדיקה התגלתה פגיעה בולטת - יוטלו על הקבוצה 50 נקודות ענישה.
- 23.10 אם בבדיקת מ"ל התגלתה מהירות גבוהה מהמותר בתחרות - תוטל נקודת ענישה על כל פפ"ס מעל למותר עד 10 פפ"ס, ו-2 נקודות ענישה על כל פפ"ס נוסף.
- 23.11 על אי-מילוי הוראות השופטים רשאי שופט ראשי להטיל הרחקה 1+1 ו-10 נקודות ענישה.
- 23.12 אם חסרים שחקנים לביצוע הרחקה 1+1 יוטלו 15 נק' ענישה . אם חסרים שחקנים לביצוע הרחקה 2+1 יוטלו 20 נק' ענישה על כל שחקן חסר.
- 23.13 השתתפות שחקן לא חוקי (המשתייך לצוות שופטים, לקבוצה אחרת או שקיבל הרחקה מהמשחק) תאפס כל תוצאות הקבוצה בתחרות.
- 23.14 קבוצה אשר נכנעה במתכוון או שתיאמה מהלכים עם הקבוצה היריבה תיפסל מהשתתפות בתחרות כלשהי וכל הנקודות שצברה בתחרות מבוטלות. הטיפול במקרה יועבר לבית-דין איגוד הפייננטבול.

כל הזכויות על תקנון זה שמורות ל"פיינטבול ישראל". העתקה ו/או כל שימוש אחר בתקנון או בחלקיו מותר אך רק באישור "פיינטבול ישראל" בכתב בלבד.