



[WWW.XBALL.NO](http://WWW.XBALL.NO)™

# NXS

## NORWEGIAN X-BALL SERIES

**NXS RULEBOOK VER.1.1**  
Copyright NXS 20©17



THE MILLENNIUM  
EUROPEAN PAINTBALL SERIES

## INNHold

---

<b>1</b>	<b>INTRODUKSJON OG GENERELL INFORMASJON</b>	<b>3</b>
1.1	INFORMASJON	3
1.2	BANE OG PITSPEKIFIKASJONER	3
<b>2</b>	<b>WPBO FIRING MODE</b>	<b>3</b>
2.1	FIRE MODE KRAV OG BRUDD	3
<b>3</b>	<b>DOMMERE</b>	<b>3</b>
3.1	DOMMERTEAM	3
3.2	GJENNOMFØRING/DOMMERAVGJØRELSER	3
3.3	HÅNDSIGNALER	4
<b>4</b>	<b>LAG</b>	<b>4</b>
4.1	LAGSMEDLEMMER	4
4.2	ROSTER	4
4.3	SPILLEKORT/REGISTRERING	5
<b>5</b>	<b>RANKING</b>	<b>5</b>
5.1	GRUNNLEGGENDE RANKINGBESTEMMELSER	5
5.2	ENDRING AV RANKING	5
5.3	HØYERE RANKEDE SPILLERE	6
<b>6</b>	<b>BEKLEDNING OG UTSTYR</b>	<b>6</b>
6.1	GENERELLE BESTEMMELSER	6
6.2	MASKE	6
6.3	LØSSOKK	6
6.4	BEKLEDNING	7
6.5	BESKYTTELSEUTSTYR	7
6.6	PAINTBALLS	7
6.7	ANNET UTSTYR	7
6.8	FORBUDT UTSTYR	8
6.9	LUFTSYSTEM	8
6.10	MARKØR	8
6.11	LØP	9
6.12	MAGASIN	9
<b>7</b>	<b>FORMATER OG DIVISJONER</b>	<b>9</b>
7.1	FORMATER	9
7.2	NXS SPILLFORMATER OG MATCHTIDER	9
7.3	BACK TO BACK	9
7.4	PRISER / PREMIER	10
<b>8</b>	<b>POENG / SCORE</b>	<b>10</b>
8.1	POENG	10
8.2	WALKOVER	10
8.2	OVERTID	10
8.3	LIKE POENG ETTER INNLEDENDE RUNDER	11
8.4	SERIE OG TURNERINGSRANKING	11

## 1 INTRODUKSJON OG GENERELL INFORMASJON

---

### 1.1 INFORMASJON

---

- 1.1.1 Det er til enhver tid den enkelte spiller og hjelper til deltakende lag sitt personlige ansvar å kjenne og forstå det gjeldende regelverk for NXS. NXS kan gjøre endringer uten forvarsel.
- 1.1.2 Hvis tolkning og betydning av enkelte avsnitt av regelverk er uklart vil enkleste tolkning i overensstemmelse med reglene være gjeldende. Unnlatelser vil ikke bli godtatt som smutthull.
- 1.1.3 NXS følger i hovedsak til enhver tid det gjeldende regelverket for Millennium, men med enkelte tilpasninger som er beskrevet i dette regelverk. Det betyr at NXS følger regelverk som blant annet omhandler:
  - punkt 8 – The Game.
  - Punkt 9 – Hits and Eliminations.
  - Punkt 11 – Penalties.
  - Punkt 12 – Suspensions, Ejections etc.
  - Punkt 13 – Defenitions.

Regelverk for Millennium kan finnes her: <http://www.millennium-series.com/rules.php?rules=official>

### 1.2 BANE OG PITSPEKIFIKASJONER

---

- 1.2.1 NXS følger WPBO's spesifikasjoner for banestørrelse og oppsett. Enkelte unntak kan bli gjort og skal bli godkjent i hvert enkelt tilfelle. Se regelverk hos WPBO under punkt 1.2 for mer detaljert forklaring.
- 1.2.2 Alle baner må ha minimum 2 godkjent pit områder (A og B side) med plass til minimum 4 lag i hver pit.

## 2 WPBO FIRING MODE

---

### 2.1 FIRE MODE KRAV OG BRUDD

---

- 2.1.1 Alle markører med ramping kan ikke avfyre mer enn ett skudd per avtrekk med unntak når avtrekker har blitt trykket 4 ganger eller mer, og når avtrekkeren har blitt trykket minst en gang per 200 millisekund.
- 2.1.2 Markør kan ikke avfyre mer enn en ball per 95millisekund (10,5 BPS)
- 2.1.3 En spiller som avfyre en markør to ganger eller mer med 10,6 – 10,8 BPS vil automatisk få en «two for one» straff.
- 2.1.4 En spiller som avfyre en markør to ganger eller mer med 10,9 – 12,4 BPS vil automatisk få en «two for one» straff i neste poeng. I tillegg vil poenget i matchen hvor bruddet ble gjennomført automatisk gå til motstander. Dette vil si at laget som får straff vil måtte starte med minus 2 spillere i neste poeng.
- 2.1.5 En spiller som avfyre en markør to ganger eller mer med 12,5 BPS eller mer vil automatisk få en «two for one» straff i neste poeng. I tillegg vil poenget i matchen hvor bruddet ble gjennomført automatisk gå til motstander. Spilleren som mottar straffen vil videre bli diskvalifisert fra resten av turneringen.

## 3 DOMMERE

---

### 3.1 DOMMERTEAM

---

- 3.1.1 Ett dommerlag bør bestå av minimum 8 dommere i de divisjoner der det spilles med 5 spillere per lag, og minimum 6 dommere i de divisjoner der det spilles med 3 spillere per lag. En av disse skal inneha rollen som hoveddommer.

### 3.2 GJENNOMFØRING/DOMMERA VGJØRELSER

---

- 3.2.1 En hoveddommer har høyeste myndighet på banen.
- 3.2.2 Avgjørelser tatt av hoveddommer på banen er endelig.
- 3.2.3 Ved uenighet kan klage innleveres til NPF/NXS, hvorpå dette vil bli vurdert på stedet. Endelig avgjørelse her vil bli stående.



### 3.3 HÅNDSIGNALER

- 3.3.1 **Eliminert** – Dommeren vil signalisere dette ved å plassere en hånd på hodet og ved å peke mot den eliminerte spilleren med strukket arm og åpen håndflate. Samtidig skal dommeren høyt og tydelig «OUT».
- 3.3.2 **Ren/Clean** – Dommeren vil signalisere med å peke en finger opp i luften for så å bevege denne i sirkelbevegelse.
- 3.3.3 **One for One/Two for one/Three for one** – Dommeren vil signalisere dette ved å bevege begge armer med knyttede never opp og ned foran bryst/mage foran de spillerne som tas ut i tillegg til straffet spiller, samtidig som dommeren høyt og tydelig roper «OUT». Dommeren vil fortsette dette til antall spillere i henhold til straff er oppfylt.
- 3.3.4 **10 sekunder** – På 10 sekunder varselet vil alle dommere vil heve begge armene strukket ut over hodet. Alle dommerne skal så senke armene umiddelbart etter at startsignalet går.
- 3.3.5 **60 Sekunder** – Alle dommerne signaliserer dette ved å heve armene over hodet, med en hånd knyttet for så å slå denne mot den andre hånda med åpen håndflate.
- 3.3.6 **Time** – En eller flere dommere signaliserer dette ved å forme en «T» over hodet med begge armene.

## 4 LAG

### 4.1 LAGSMEDLEMMER

- 4.1.1 **Lagsansvarlig/kaptein/Coach:**
- Lagsansvarlig/kaptein/Coach er ansvarlig for organisering, tilsyn og oppførsel for seg og sine spillere.
  - Lagsansvarlig/kaptein/Coach er eneste person med myndighet til å diskutere spørsmål/uenigheter med hoveddommer og andre turneringsansvarlige.
  - Lagsansvarlig/kaptein/Coach plikter å stille på kapteinsmøte samt andre møter relatert til sitt lag i forbindelse med en turnering.
  - En person kan fylle rollen som Lagsansvarlig/kaptein/Coach samtidig.

**Spillere:**

- Kun spillere som oppfyller som oppfyller gjeldende regelverk kan delta i NXS.
- Alle spillere må til enhver tid følge de gjeldende regler.
- Spillere kan på ikke noe tidspunkt blande seg inn i dommernes arbeid.

**Pit crew**

- Pit crew er en del av laget, og ansvarlige for å hjelpe spillerne mellom poeng og matcher.
- Dedikerte pit crew personer har ikke mulighet til å spille for laget under turneringen, med mindre de er registrert som spillere.
- Pit crew kan kun entre banen mellom poeng, og ellers på godkjenning fra dommerne.
- Pit Crew trenger ikke føres opp på roster, med mindre man skal spille for laget.

### 4.2 ROSTER

- 4.2.1 Alle som deltar som spiller/ lagsansvarlig/kaptein/Coach i turneringen må stå oppført på lagets roster.
- 4.2.2 Alle lag plikter å levere komplett roster til NPF (Norges Paintballforbund) før turneringsstart. NPF setter frister for innlevering.
- 4.2.3 Endring etter frist kan gjøres mot et gebyr på kr. 100,-  
Ingen lag kan gjøre endringer på roster etter turneringsstart. Eneste unntak er ved skade på spiller som gjør at laget ikke har mulighet til å kunne stille fullt lag i turneringen. Alle endringer skal gjøres i samråd og godkjennes av NPF. Erstatningsspiller kan ikke være registrert på annen roster i samme divisjon, og regler for ranking må følges.
- 4.2.4 Antall spillere tillatt på roster + pit crew per turnering er som følger:
- PRO/Divisjon 1: Maks 10 spillere pluss maks 2 i Pit crew.
  - Divisjon 2: Maks 8 spillere pluss maks 2 i Pit crew.
  - Divisjon 3: Maks 5 spillere pluss maks 1 i Pit crew.
- 4.2.5 En spiller har ingen restriksjoner på hvilket eller på hvor mange lag en spiller under sesongen. En spiller kan riktignok ikke spille for flere lag i samme divisjon under samme turnering, eller stå oppført på mer enn 2 rostere per turnering. Regler for ranking gjelder og skal følges.
- 4.2.6 Lagsansvarlig/kaptein/Coach er ansvarlig for at roster er riktig og at regelverk om ranking blir fulgt.
- 4.2.7 Spillere som er registrert på en roster i en divisjon hvor spilleren ikke har lov til å spille, vil bli diskvalifisert fra gjeldende turnering. Alle lag med denne spilleren på roster, vil miste alle poeng fra denne turneringen og vil bli diskvalifisert fra videre deltagelse i den aktuelle runden.
- 4.2.8 Lag som spiller med spillere som ikke er registrert på lagets roster, vil miste alle poeng fra gjeldende turneringen og vil bli diskvalifisert fra videre deltagelse i den aktuelle runden.

### 4.3 SPILLEKORT/REGISTRERING

- 4.3.1 Alle norske deltakere som spiller en eller flere NXS turneringer, må ha gyldig NXS spilleregistrering samt medlemskap hos NPF (Norges Paintballforbund). Utenlandske spillere som spiller en eller flere NXS turneringer må betale NXS spilleregistrering samt kr. 50,- for produksjon av spillekort.
- 4.3.2 Pit crew som ikke er registrerte spillere må ha gyldig ID for adgang. Dette kan enten registreres i forkant eller ved oppmøte i god tid.
- 4.3.3 Alle spillere plikter å medbringe samt fremvise gyldig ID på forespørsel.
- 4.3.4 Kun spillere/deltaker med gyldig ID vil ha tilgang til players area og pit.
- 4.3.5 En spiller som registrerer seg og eller spiller under falskt navn vil straffes med utestengelse fra 4 NXS runder. Laget som denne spilleren er registrert på vil miste alle poeng fra gjeldende turnering.

## 5 RANKING

### 5.1 GRUNNLEGGENDE RANKINGBESTEMMELSER

- 5.1.1 En spillers ranking ved start av sesong baseres på ranking og resultater fra forrige sesong. Spillerens ranking ved start vil være gjeldene for hele sesongen dette år, med mindre spilleren faller innunder bestemmelsene beskrevet under.
  - **PRO:** En spiller som er ranket eller har vært på roster for et lag som har spilt PRO/Elite/CPL/SPL i Norge eller i tilsvarende divisjoner internasjonalt i 3 eller flere turneringer siste år. En spiller vil også bli rangert til PRO påfølgende år dersom man spiller regelmessig for ett lag som ender blant topp 2 i divisjon 1. En spiller vil også ha kunne bli ranket ned ved plassering blant de to med lavest poeng i PRO.
  - **Divisjon 1:** En spiller som er ranket eller har vært på roster for et lag som har spilt Divisjon 1 i Norge eller i tilsvarende divisjoner internasjonalt i 3 eller flere turneringer siste år. En spiller vil bli rangert til Divisjon 1 påfølgende år dersom man spiller regelmessig for ett lag som ender blant topp 2 i divisjon 2. Man vil også kunne bli ranket som divisjon 1 spiller dersom man spiller regelmessig for ett lag som er blant de to med lavest score i PRO, og at PRO divisjonen ikke har ledige plasser.
  - **Divisjon 2:** En spiller som er ranket eller har vært på roster for et lag som har spilt Divisjon 2 i Norge eller i tilsvarende divisjoner internasjonalt. Spillere vil også kunne bli rangert til Divisjon 2 dersom laget holder et høyere nivå enn divisjon 3 skulle tilsi.
  - **Divisjon 3:** En spiller som ikke er ranket, har liten eller ingen spillererfaring, eller holder ett lavere nivå enn divisjon 2 skulle tilsi. Har man tidligere spilt i en høyere divisjon enn divisjon 3, vil man være ranket deretter. Merk at lag som spiller fast i Divisjon 3 over lengre tid vil bli vurdert fortløpende, i forhold til nivå og prestasjoner. Lag som holder ett høyere nivå en divisjon 3 skulle tilsi vil etter samtaler med de gjeldende lag kunne bli ranket opp en divisjon. Unntak fra regelen i Divisjon 3 er spillere som er 13 år eller yngre, eller har andre fysiske eller psykiske årsaker til videre spill i divisjon 3 Med dette menes at en spiller kan spille ubegrenset med turneringer i divisjon 3 til og med det året man fyller 13, eller av andre årsaker har fått innvilget dispensasjon.
- 5.1.2 Veiledende ranking fra andre serier:  
 Millennium PRO/SPL = NXS PRO  
 Millennium D1 = NXS PRO/Divisjon 1  
 Millennium D2 = NXS Divisjon 1  
 Millennium D3 = NXS Divisjon 2
- 5.1.3 Deltagelse i NM vil ikke ha innvirkning på ranking i NXS
- 5.1.4 Det er enhvers spillers ansvar å sørge for å være ranket i riktig divisjon.
- 5.1.5 Lagsansvarlig/kaptein/Coach er ansvarlig for lagets spillere er ranket riktig i forhold til lagets divisjon og at regelverk om ranking blir fulgt.

### 5.2 ENDRING AV RANKING

- 5.2.1 En spiller i Divisjon 1 og Divisjon 2 vil bli ranket opp en divisjon ved deltagelse i høyere divisjoner enn personlig ranket i 3 turneringer eller mer i løpet av sesongen. Dette betyr dette at en spiller som er ranket divisjon 2 eller divisjon 1 kan 2 ganger i løpet av sesongen hospitere i høyere divisjoner uten at dette påvirker personlig ranking. Dette betyr også at en divisjon 2 spiller kan hospitere i PRO. All endring av ranking vil tre i kraft etter gjeldende turnering. Merk at deltagelse (står på roster) i en divisjon vil telle som en spilt turnering.
- 5.2.2 En spiller i Divisjon
- 5.2.2 En spiller har mulighet til å endre sin ranking ned en divisjon. For å endre sin ranking må spilleren spille sammenhengende i denne divisjonen gjennom hele sesongen som høyere ranket spiller, før man ved årets slutt kan søke om nedrangering for kommende sesong. Spilleren som ønsker nedranking kan ikke på noe tidspunkt i den gjeldende sesongen spille i høyere divisjon enn divisjonen man ønsker seg ranket til. Eks. Ola spiller PRO i 2017, og lånes inn som høyere ranket spiller i divisjon 1 i 2018, og kan først i 2019 rankes ned til Divisjon 1. For hvert år man ikke spiller vil man automatisk rankes ned en divisjon, maksimalt ned til Divisjon 2. Deretter gjelder reglene spesifisert under divisjon 3, om at ett divisjon 3 lag kan benytte maksimum 1 divisjon 2 ranket spiller.

- 5.2.3 Unntak fra rankingregler kan gjøres etter søknad fra spilleren om å få sin ranking endret. Søknad sendes til NPF og NXS senest 3 uker før gjeldende turnering for vurdering. Spillerens ranking vil vurderes ut fra spillerens erfaring, kompetanse og prestasjoner. Eks. En divisjon 2 spiller kan spille 3 turneringer med et divisjon 1 lag, og bli automatisk ranket til divisjon 1. Spilleren kan deretter søke om nedranking til divisjon 2 dersom det foreligger særskilte årsaker til dette.

### 5.3 HØYERE RANKEDE SPILLERE

---

- 5.3.1 Bruk av høyere rankede spillere i de ulike divisjoner vil gjelde etter følgende regler.  
**PRO:** Fri benyttelse av alle spillere – ingen begrensinger.  
**Divisjon 1:** Maksimum 1 PRO ranket spiller  
**Divisjon 2:** Ingen PRO rankede spillere - Maksimum 1 Divisjon 1 ranket spiller.  
**Divisjon 3:** Ingen PRO og Divisjon 1 rankede spillere - Maksimum 1 Divisjon 2 ranket spiller.

## 6 BEKLEDNING OG UTSTYR

---

### 6.1 GENERELLE BESTEMMELSER

---

- 6.1.1 NXS er til enhver tid rett til å sette føringer for tillatt og ulovlig utstyr for sine turneringer. Det er anbefalt å benytte utstyr i henhold til WPBO's standarder med norske tilpasninger der dette er nevnt i dette regelverk for å unngå diskvalifikasjon og utestengelse fra turneringer.
- 6.1.2 To «levende» spillere kan bytte utstyr under en match.

### 6.2 MASKE

---

- 6.2.1 Alle masker som benyttes skal være produsert og godkjent for paintball. Masken skal være i god stand og med maskelinse fri for skader. Masken skal ellers oppfylle og/eller overgå standarder satt av WPBO.
- 6.2.2 Maske skal til enhver tid benyttes på steder der markør kan benyttes uten løpssokk/plugg inkludert, men ikke begrenset til:
- Spillefelt/bane
  - Chronostasjon
  - Skyteområde/bane.
- 6.2.3 Brudd på disse bestemmelsene vil ved første gangs overtredelse resultere i en advarsel til lagets lagsansvarlig/kaptein/Coach. For ytterligere brudd på disse bestemmelsene vil spilleren som utfører bruddet bli diskvalifisert fra videre spill i turneringen. Hvis personen ikke har tilhørighet til noe lag vil denne personen bli bortvist fra turneringsområde.
- 6.2.4 Enhver på spilleområdet skal benytte heldekkende maske i sin den opprinnelige form slik den er levert fra leverandør. Ansikts- og ørebeskyttelse kan på ingen måte modifiseres og/eller endres ut fra opprinnelig form.
- 6.2.5 Maskevifter og dekorative tillegg som ikke er polstret eller absorberende er ok, men hoveddommer vil kunne nekte en slik modifisering dersom de mener dette bryter mot bestemmelsene.

### 6.3 LØPSSOKK

---

- 6.3.1 Løpssokker må til enhver tid være godt festet på markører som er montert med luftsystem på alle områder på og i nærheten av turneringslokasjonen. Ta av løp eller deler av løp, benytte squeegee, eller løpsplugg vil ikke være godkjent som tilstrekkelig beskyttelse i henhold til regelverk.
- 6.3.2 Eneste unntak fra bestemmelsen vil være:
- Under FPS sjekk i chronoområde.
  - Under test skyting på områder som er ment for dette.
  - På bane før start av match/poeng.
  - under service/rengjøring av markør.
- 6.3.3 Brudd på disse bestemmelsene vil ved første gangs overtredelse resultere i en advarsel til lagets lagsansvarlig/kaptein/Coach. For ytterligere brudd på disse bestemmelsene vil spilleren som utfører bruddet bli diskvalifisert fra videre spill i turneringen. Hvis personen ikke har tilhørighet til noe lag vil denne personen bli bortvist fra turneringsområde.

## 6.4 BEKLEDNING

- 6.4.1 En spiller kan maksimalt ha to lag med klær, hvor hvert lag består av en standard bomull T-skjorte med omtrent 150 g / m. Bekledningen skal bestå av underbukse, og en kortermet eller langermet undertrøye. Dersom temperaturen er offisielt meldt å være under 10° C vil det være tillatt med inntil tre lag, og man kan da i tillegg benytte tøy som eksempelvis stilongs etc.
- 6.4.2 Alle spillere må benytte bukser, og langermet trøyer som ytterste plagg.
- 6.4.3 Spillebekledning kan ikke inneholde fargen gul. Eneste unntak er dersom elementet med gult fargestoff ikke er mer enn 0,25 cm fra en annen farge, og ikke dekker mer enn 10% av en firkant på 5cm ved 5cm. Spillebekledning som inneholder fargen hvit må være nogenlunde rene. Dersom drakten har for mange flekker kan en dommer kreve at spilleren skifter eller endrer denne delen av spillebekledningen.
- 6.4.4 Spillers bekledning, inkludert bukser og jersey, må være fri for rifter og ugress, passe godt og kan ikke være overdimensjonert. Spillere kan ikke bruke bukser eller trøyer som er laget av svært absorberende materiale, for eksempel som filt, fleece eller ull, eller av et tykt polstret eller glatt materiale, som nylon eller gummi
- 6.4.5 Quilt er definert som to lag som er sydd sammen, og teller som to lag i de områder som er vattert.
- 6.4.6 Spillere kan ikke benytte sko med omede spisse og- eller metall/keramikk knotter.
- 6.4.7 Spilleskjorter/jersey må være fullt gjemt i spillerens bukse eller packbelte.
- 6.4.8 Spilleren er tillatt og benytte ett par polstrede hansker.
- 6.4.9 Spilleren kan bruke maks inntil to plagg på hodet under gitte forutsetninger:
- Hodeplagg som ikke rekker mer enn 2cm nedenfor skuldre.
  - Pannebånd som ikke er bredere enn 5cm og maks 1cm tykkelse.
- 6.4.10 Dersom en spiller blir tatt i å benytte ulovlig bekledning, vil spilleren bli eliminert det spilte poenget.
- 6.4.11 Klistremerker er ikke tillatt på bekledning.
- 6.4.12 Vester og lommer kan ikke konstrueres slik at de fungerer som padding.
- 6.4.13 NXS tillater ikke bruk av militære bekledninger/uniformer eller andre etterlikninger.

## 6.5 BESKYTTELSEUTSTYR

- 6.5.1 En spillers beskyttelsesutstyr kan ikke endres fra produsentens opprinnelige form og må oppfylle internasjonale standarder. Annen beskyttelse er forbudt.
- 6.5.2 Spillere kan maksimalt benytte ett lag av underarm/albue beskyttelse, forutsatt at polstringen på slike beskyttelse har ikke blitt endret fra produsentens opprinnelige form. Beskyttelsen kan bæres over eller under klærne.
- 6.5.3 Spillere kan maksimalt benytte ett lag av legg/kne beskyttelse, forutsatt at polstringen på slike beskyttelse har ikke blitt endret fra produsentens opprinnelige form. Beskyttelsen kan bæres over eller under klærne.
- 6.5.4 Spillere kan maksimalt benytte ett lag bryst beskyttelse produsert for paintball, forutsatt at polstringen beskyttelsen ikke har blitt endret fra produsentens opprinnelige form. Tykkelsen på beskyttelsen kan ikke overstige 2 cm, og vil telle som ett av de to tillatte lagene i bekledningen.
- 6.5.5 Spillere kan benytte slidershorts, forutsatt at polstringen på slike beskyttelse har ikke blitt endret fra produsentens opprinnelige form.
- 6.5.6 Spillere kan benytte beskyttelse for lysk.
- 6.5.7 Spillere oppfordres til å bære nakkebeskyttelse som består av tettsittende neopren rundt halsen. Nakkebeskyttelsen kan ha en tykkelse på maks 2 cm. Skjerf og lignende klær er forbudt.
- 6.5.8 Spillere oppfordres til å bære hodeplagg med den hensikt å beskytte hodet. Hodeplagg kan ha en maksimal tykkelse på 1 cm.

## 6.6 PAINTBALLS

- 6.6.1 Spillere kan bære ett valgfritt antall paintballs innenfor de gitte rammer i hver enkelt divisjon.
- 6.6.2 Paintballs brukt under NXS må oppfylle EC & ASTM standard, samt seriens kriterier om non-staining og de miljømessige hensyn.
- 6.6.3 Paintballene må være vannopløselige.
- 6.6.4 Paintballs med rødt, oransje eller rosa fyll er forbudt.
- 6.6.5 Kun ball kjøpt fra autoriserte leverandører på site kan benyttes. Alle spillere/lag som benytter ball fra andre Leverandører vil bli diskvalifisert og vil bli ilagt en straff på. Kr. 500,- per spiller/1500,- per lag.

## 6.7 ANNET UTSTYR

- 6.7.1 Spillere kan bære ett valgfritt antall pods innenfor de gitte rammer i hver enkelt divisjon. Poddene kan på ingen måte være polstret eller absorberende.
- 6.7.2 Spillere kan bruke maksimalt en pack til pods.
- 6.7.3 Spillere kan benytte maksimalt en tidtakingsenehet.
- 6.7.4 Spillere kan bære eller benytte hjelpemidler som er nødvendig av medisinske årsaker, eller for å beskytte en eksisterende skade, så lenge slike gjenstander ikke er unødig polstret eller absorberende. Det er spillerens ansvar for å informere dommere om bruken av slike gjenstander før spillestart og for å sikre at ingen avgjørelser under spill blir påvirket.
- 6.7.5 NXS tillater ikke bruk av militært utstyr eller etterlikninger av noe form.

## 6.8 FORBUDT UTSTYR

- 6.8.1 Forbudt utstyr inkluderer:
- Bekledning eller utstyr (magasin, markør, jersey, bukse etc.) med fargen gul (eller alle farger tilsvarende pantone farge 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965, and 803)
  - Lytte-, kommunikasjons- eller andre former for elektronisk overvåkningsutstyr.
  - Brann eller røykproduserende produkter.
  - Paintballs med rødt, oransje eller rosa fyll, som er giftige eller ikke biologisk nedbrytbare eller som på noen måte er endret.
  - Luftsystemer som er gått ut på trykktestdato, uten gyldig sertifisering (PI), som ikke er i forskriftsmessig stand eller hvor sikkerhetsvarsler er permanent tildekket/fjernet.
- 6.8.2 Spillere med forbudt utstyr vil bli nektet adgang på bane. Spillere med forbudt utstyr under spill vil bli eliminert.
- 6.8.3 Lag/Spillere som benytter eller bærer paintballs i pods, magasin og i åpen eske og som bryter med regelverk bli diskvalifisert og ilagt straff på kr. 500,- per spiller/1500,- per lag. Dersom ballen har medført skade på annet materiell/utstyr kan man i tillegg bli ilagt erstatningsansvar for påført skade.

## 6.9 LUFTSYSTEM

- 6.9.1 Kun luft og CO<sup>2</sup> er tillatt som drivgass. Fyllesystemer må oppfylle de krav i som gjelder for det enkelte for de enkelte drivgassstypene. Systemene må ha de påkrevde sikkerhetsinnretningene og kan ikke være modifisert på noen måte. Maksimalt trykk tillatt for luftsystemer er 4500 psi. Alle datostempler må være dato innenfor godkjent dato.
- 6.9.2 Flasker må være originale slik de er levert av produsent, og produsert i henhold til internasjonale standarder. Bruk av flasker med utgått trykktest dato er forbudt, og brudd på dette vil føre til utestengelse av spiller fra turnering.
- 6.9.3 Tanktrekk kan benyttes av sikkerhetsårsaker.
- 6.9.4 En spiller kan kun være på banen med en lufttank, og skal være koblet til markør.
- 6.9.5 Det er strengt forbudt å kaste tank uansett årsak, og spesielt dersom den er koblet til markør. Brudd på dette vil føre til utestengelse fra turnering.
- 6.9.6 Alle luftsystemer som benyttes under NXS må være PI godkjent i henhold til norsk standard.

## 6.10 MARKØR

- 6.10.1 En spiller kan kun benytte en 68 kaliber paintballmarkør, bestående av singelløp, og singel avtrekkersystem. Dobbel-action avtrekkersystem er ikke tillatt.
- 6.10.2 Definisjon av avtrekker er den bevegelige knappen man trykker for å avfyre markøren/paintballen. For å avfyre kreves det at bryteren trykkes og frigjøres for hver avtrekkersyklus.
- 6.10.3 Markøren må ha en avtrekkerbøyle som ikke er modifisert ut fra hvordan den ble levert fra produsent. Avtrekkerbøylene må beskytte avtrekkeren.
- 6.10.4 Markører med elektronisk avtrekkermekanisme skal være låst i en turneringsmodus. Spilleren skal ikke kunne være i stand til å justere dwell, de-bounce eller fire-mode under spill. En markør som er i stand til å avfyre andre fire modes enn turneringslovlig modus skal være utstyrt på en slik måte at det kreves verktøy eller betydelig demontering for endring av modus.
- 6.10.5 Alle markører med enhver form for ekstern hastighetsjustering må modifiseres på en slik måte at justering av utgangshastighet ikke er lett tilgjengelig i løpet av spillet. Alle regulatorer krever turnerings caps slik at de ikke kan justeres uten verktøy.
- 6.10.6 Spillere kan ikke bruke stoff, neopren eller annet materiale for å dekke magasin, løp eller markører.
- 6.10.7 Klistremerker på markørene er begrenset til ett 5x10 cm (2x4 tommer) klistremerke på hver side av markør. Klistremerke kan ikke inneholde fargen gul.
- 6.10.8 En mekanisk markør:
- Kan ikke avfyre mer enn ett skudd per avtrekk.
  - Skal kun avfyre når avtrekker blir trykket.
  - Skal ikke øke eller redusere kraften som kreves for å aktivere eller holde avtrekkeren, uansett posisjon uten bruk av verktøy. («reaktiv avtrekker»)
  - «Beaver tails» må være montert på alle autococker baserte markører.
- 6.10.9 En pumpe markør kan bare lades manuelt mellom hvert skudd, og dermed gi mulighet for bolten til å tilbakestille. Bevegelsen skal bestå av komplett tilbaketrekk og fremskyv av ladearm/mekanisme.
- «Beaver tails» må være montert på alle autococker baserte pumpemarkører.
- 6.10.10 Avtrekker kan bestå av to typer:
- Standardavtrekker som forutsetter normal trykking mellom hver lading.
  - En auto-avtrekker som kan holdes inne samtidig som man lader.
- 6.10.11 Markør som er utformet som kopi eller replika av militære våpen er ikke tillatt.



## 6.11 LØP

- 6.11.1 Løp kan være utstyrt med porting, hull og/eller riller og innsatser. Lyddemper integrert eller festet i løpet er ikke tillatt.
- 6.11.2 En spiller har kun lov til å medbringe ett løp på banen under spill.
- 6.11.3 Løp med mulighet for skru/modifisering av ballbane er ulovlig.
- 6.11.4 Løp kan ikke tildekkes av noen form for materiale. Klistremerker på løp er ikke tillatt.

## 6.12 MAGASIN

- 6.12.1 Magasin kan ikke være gjennomskjulte.
- 6.12.2 Ensfargede magasin er å anbefale for å hindre feil dømming under spill, men ikke nødvendig. Hoveddommer kan nekte en spiller å benytte ett magasin dersom man mener at fargen på magasinet kan medføre problemer under dømming.
- 6.12.3 Magasin kan ikke tildekkes av noe form for materiale.
- 6.12.4 Klistremerker på magasin er begrenset til ett 5x10 cm (2x4 tommer) klistremerke på hver side av magasin. Klistremerke kan ikke inneholde fargen gul.
- 6.12.5 Gjennomskjult lokk på magasin er tillatt.
- 6.12.6 En spiller har kun lov til å medbringe ett magasin på banen under spill.

# 7 FORMATER OG DIVISJONER

## 7.1 FORMATER

- 7.1.1 Timed mercy format:
  - Alle mather vil bestå av flere spilte poeng.
  - Alle matcher vil ha en forhåndsdefinert spilletid.
  - Alle matcher vil ha en poengdifferensiert mercy regel.
- 7.1.2 Race to format:
  - Alle mather vil bestå av flere spilte poeng.
  - Alle matcher vil ha en forhåndsdefinert maks spilletid, begrenset av en forhåndsdefinert poengscore.
- 7.1.3 M500 paint limited format:
  - Alle spillere har en ballbegrensning på maks 2 podder og ett magasin ved inngang til bane.
  - Magasinet volum/kapasitet kan maks være 1500ml.
  - Podder kan maksimalt ha ett volum/kapasitet på 700ml.
  - Kun 68cal. Paintballs er godkjent på banen.
  - Kun ball kjøpt fra autoriserte leverandører på site kan benyttes. Alle spillere/lag som benytter ball fra andre leverandører vil bli diskvalifisert og vil bli ilagt en bot på. Kr. 500,- per spiller/1500,- per lag.

## 7.2 NXS SPILLFORMATER OG MATCHTIDER

DIVISJON	MATCHTID	FORMAT	MAKS LAG	MINIMUM LAG	ANTALL MATCHER
PRO	12 Minutter	Mercy 5	8	4	3
Divisjon 1	10 minutter	Race to 3	16	4	3
Divisjon 2	7 Minutter	Race to 2	20	5	4
Divisjon 3	5 minutter	3 mann's - Race to 2	8	5	4

\* Antall lag i hver divisjon kan endres uten forvarsel etter antall påmeldte lag i hver divisjon. PRO vil i hovedsak være låst til kvalifiserte lag.

## 7.3 BACK TO BACK

- 7.3.1 Alle divisjoner vil normalt bli gjennomført med back to back matcher dersom annet ikke er spesifisert.
- 7.3.2 Lag A og B spiller ett poeng etterfulgt av pause periode (Break time). Under pauseperioden til lag A og B, vil Lag C og D spille sitt poeng. Deretter vil lag A og B spille sitt neste poeng osv.
- 7.3.3 En pauseperiode vil alltid være minimum 2 minutter.
- 7.3.4 I de tilfeller der en av matchene (A og B eller C og D) spilles ferdig før andre match vil den gjenværende matchen spilles ferdig med standard 2 minutters pauseperioder.
- 7.3.5 Tid mellom hvert game er maksimum 2 min. Break tid mellom poeng er 30 sekunder. Ved behov kan hoveddommer eller schedule sette føringer for dette.

## 7.4 PRISER / PREMIER

---

7.4.1 Priser for påmelding per turnering er som følger:

- PRO kr. 3600,-
- Divisjon 1 kr. 3200,-
- Divisjon 2 kr. 3000,-
- Divisjon 3 kr. 1500,-

7.4.2 Premiering:

- PRO: Pokal 1-3 hver runde, pokal 1. plass sammenlagt.
- Divisjon 1: Pokal 1-3 hver runde, pokal 1. plass sammenlagt.
- Divisjon 2: Pokal 1-3 hver runde, pokal 1. plass sammenlagt.
- Divisjon 3: Pokal/Medalje 1-3 hver runde.

I tillegg til premiering nevnt over vil det også kunne komme premier fra sponsorer og samarbeidspartnere av serien. Dette vil kunne variere fra år til år.

7.4.3 Lag må spille delta i alle turneringer i sesongen i form av spilling eller maksimalt en dømming for å kunne være kvalifisert til sammenlagt seier/premier.

## 8 POENG / SCORE

---

### 8.1 POENG

---

8.1.1 Poeng tildeles på følgende måter:

- Trykke buzzer på motstanders side som «levende» spiller.
- Motstander trykker «towel».
- Trykke buzzer som siste «levende» spiller med gyldig treff gir automatisk motstander ett poeng.
- Dersom ett lag får en straff, og man ikke har nok spillere til å dekke inn straffen vil dette gi automatisk poeng til motstanderlag.
- Dersom en spiller bruker en markør med BPS over 10.8 vil motstander automatisk tildeles ett poeng.
- Dersom ett lag mottar en «Major» straff (two for two eller høyere) i de siste 60 sekundene av matchen eller i overtid vil motstander automatisk tildeles ett poeng

8.1.2 Poeng tildeles etter end spill av hvert poeng av hoveddommer.

8.1.2 I Timed format og Race to format tildeles det ett poeng for seier, samt E/D (poengdifferanse)

8.1.3 Dersom Resultatark benyttes skal dette fylles ut av hoveddommer. Lagsansvarlig/kaptein/Coach har rett til å kunne se resultatark, men må gjøre dette da direkte etter endt kamp. Ved ev. uenighet gjøres det kun rettelser dersom lagsansvarlig/kaptein/Coach fra begge lag er enige.

### 8.2 WALKOVER

---

- 8.2.1 Walkover vil bli erklært for hvor ett lag unnlater å møte i tide for chronic, eller der ett lag nekter å gå på banen. I tilfeller der begge lag ikke møter i tide, eller ikke vil innta banen vil begge lag ha erklært walkover.
- 8.2.2 Lag som ikke møter til rett tid før kampstart tildeles null poeng samt maks negative E/D poeng. Motstander tildeles da 1 poeng for seier samt maks E/D poeng for respektive divisjon.
- 8.2.3 Så lenge walkover blir erklært vil matchen vil ikke bli satt opp på ny, såfremt manglende oppmøte ikke skyldes feilinformasjon fra arrangører, og at runden er avsluttet.
- 8.2.4 Oppmøtte lag til tildeles 1 poeng for hver poengperiode såfremt ikke motstander møter. Lag som ikke møter tildeles 0.

### 8.2 OVERTID

---

8.2.1 Dersom to lag står med like poeng etter endt spilletid vil man avgjøre dette på følgende måte:

- 5 min. «sudden death» match. Første lag til å score vinner.
- 2 min. «One on One» match. Første spiller til å trykke på buzzer vinner. Dersom ingen trykker buzzer vil spilleren som er nærmest motstanders base vinne.

8.2.2 60 sekunders regelen gjelder ved spill av overtid.

### 8.3 LIKE POENG ETTER INNLEDENDE RUNDER

---

- 8.3.1 Dersom to eller flere lag har lik poengstilling etter innledende runder, avgjøres rangering av:
1. Poengforskjell (+/-)
  2. Innbyrdes oppgjør.
  3. Minst poeng tapt.
  4. Flest poeng vunnet.
  5. Ranking sammenlagt inneværende år.
  6. Ranking foregående år.

### 8.4 SERIE OG TURNERINGSRANKING

---

- 8.4.1 Antall lag til sluttspill bestemmes etter antall lag.
- 8.4.2 Lag som avanserer til sluttspill bestemmes av resultater fra innledende og av bestemmelser i punkt 8.3.1.
- 8.4.5 Ved lik poengstilling etter ferdigspilt turnering avgjøres endelig plassering av.
1. Poengforskjell (+/-)
  2. Innbyrdes oppgjør.
  3. Minst poeng tapt.
  4. Flest poeng vunnet.
  5. Ranking sammenlagt inneværende år.
  6. Ranking foregående år.
- Dersom det ikke finnes resultater som gir åpning for å kunne rangere riktig plassering vil begge lag dele plass og motta beste poengsum for gjeldende plassering.
- 8.4.3 Serieranking gjelder PRO, Divisjon 1 og Divisjon 2.
- 8.4.4 Seriepoeng tildeles med utgangspunkt i plassering fra de enkelte turneringer.
- 8.4.5 Dommere vil få tildelt snittscore ut fra resultat i andre turneringer den sesongen dømmingen gjennomføres.
- 8.4.6 Sammenlagt vil kåres ut fra beste poengsum ved sesongens slutt. Ved lik poengstilling etter ferdigspilt sesong vil endelig plassering bestemmes av.
1. Poengforskjell (+/-)
  2. Minst poeng tapt.
  3. Flest poeng vunnet.
  4. Ranking foregående år.