
TÄVLINGSFORMAT XBALL

Det vanligaste formatet i tävlingspaintball är idag ett format som kallas Xball. Xball togs fram i början av 2000-talet för att bl. a göra sporten mer TV-vänlig och lättare för åskådare att följa med. Här nedan följer en snabb beskrivning av formatet och hur det går till.

- Banan man spelar på har måtten 46x38m.
- På banan ställs 40-45 uppblåsbara värn ut. Värnen har olika former och ger spelaren olika möjligheter beroende på vilket värn han/hon spelar bakom. Värnen står precis likadant från båda sidor.
- Varje lag består av 5 spelare och 2 avbytare. Byte av spelare får endast göras i pausen mellan 2 poäng. Varje lag har dessutom 2-4 hjälpredor som hjälper till med coaching och taktik inför varje poäng. Varje lag får ha en coach som får skrika till sina spelare vad dem ska göra. Det är också tillåtet för publiken att skrika hur mycket dem vill under match. Hur man tar poäng beskrivs längre ner.
- Matchen spelas under 10-15 minuter effektiv tid eller först till 4 eller 5 poäng. Tiden och poängen varierar beroende på vilken division man spelar i. Högsta divisionen spelar 15 minuter eller till 5 poäng medan divisionerna under spelar 10 minuter eller först till 4 poäng.
- Båda lagen startar med 5 spelare på banan och när startsignalen ljuder gäller det för laget att ta sig från sin startposition vid ena kortsidan till motståndarens bas på motsatt kortsida. Lyckas man med det utan att bli markerad så får laget 1 poäng.
- Matchen är slut om tiden tar slut eller om ett av lagen har tagit 4 eller 5 poäng. En match kan aldrig sluta oavgjord. Om tiden tar slut och det står lika i poäng så spelas en "Sudden Death" poäng för att utse segraren i matchen.
- Vilken sida man börjar på lottas inför matchen. Efter 3 spelade poäng så byter lagen sida för att det ska vara jämt. Dock så kan det vara en stor fördel att välja sida då man kan ha medvind eller slippa solen i ögonen. Detta medför att man snabbt kan gå fram till en stor ledning.
- På banan finns mellan 8 och 10 domare som bevakar spelarna och dömer ut dem när de blir markerade.
- När en spelare blir markerad och utdömd av en domare måste han/hon lämna banan direkt och gå den kortaste vägen till avbytarbåset. Spelaren måste också sätta ena handen på huvudet så att övriga spelare som är kvar på banan ser att vederbörande är ute ur spelet. En spelare som inte har handen på huvudet kan få ett straff utdömt då det kan påverka spelet i den mening att motståndarlaget tror att han/hon fortfarande är med i spelet.
- Om en spelare blir markerad och fortsätter att spela dömer domarna ut ett lagstraff som blir verkställt direkt. Straffen som döms ut är:

1 för 1 = Domaren plockar bort spelaren som blev markerad plus ytterligare en medspelare.

2 för 1 = Domaren plockar bort spelaren som blev markerad plus ytterligare två medspelare.

3 för 1 = Domaren plockar bort spelaren som blev markerad plus ytterligare tre medspelare.

Vilket straff som delas ut beror på hur grov överträdelse spelaren har gjort. Då spelet är oerhört snabbt krävs det blixtnabba beslut från domarna. Spelet stoppas inte vid en förseelse så det är av största vikt att domarna är alerta och med i spelet hela tiden.

- När ett lag har tagit 1 poäng och fått den godkänd av domarna så blir det en paus på 1 minut. Då får spelarna som är kvar på banan springa av ut i avbytarbåset. Där fyller man på luft, boll och går igenom nästa taktik. Efter 1 minut ljuder startsignalen och då måste lagen stå vid sina respektive startpositioner. Om man inte hinner få ut 5 spelare till start får man spela med de antal som är på banan.
- I varje match har lagen, precis som i fotboll eller hockey, rätt till en time-out per match. Denna är på 1 minut och kan tas ut när som helst i pausen mellan 2 poäng.
- Tid och poäng kommuniceras via en resultattavla.

DOMARTECKEN OCH STRAFF

Då själva spelet går oerhört fort och domarna agerar blixtnabbt är det viktigt att veta vad det är domarna visar för tecken och avd det gäller.

MARKERAD (Ute ur spelet)

- Domaren sätter ena handen på huvudet och pekar med andra handen på spelaren. Detta kan göras från relativt långt håll så det gäller för både spelaren och domaren att vara uppmärksamma så att kommunikationen verkligen fungerar.

Om en spelare ej ser att han eller hon är markerade kan det resultera i ett straff. Beroende på situation är detta en bedömning från domarna.

PAINT CHECK

- Om en spelare tror sig vara markerad men är inte säker kan spelaren kalla på en domare och begära "Paint check". Detta görs framförallt om man tror att man blivit markerad i ryggen. Spelaren måste då sluta skjuta och invänta en domare som kommer och kollar honom/henne. Om spelaren inte är markerad så snurrar domaren med ena handen ovanför huvudet och ropar "ren" eller "Clean". Spelaren kan då fortsätta att spela. Man får kalla på "Paint check" precis hur många gånger man vill.

1 FÖR 1, 2 FÖR 1 OCH 3 FÖR 1

Om en spelare är markerad men fortsätter spela dömer domarna ut dessa straff. Vilken typ av straff det blir beror på hur grov överträdelserna är. Tecknet för dessa straff är detsamma, domaren för båda händerna framför sig upp och ner och ropar samtidigt ut vilket straff det är.

60-SEKUNDER

När det endast återstår 60 sekunder av matchen ropar domarna ut 60-sekunder. Samtidigt slår det med ena handen knyten i den andra handflatan. Om en spelare begår en överträdelse som genererar i en 2 för 1 eller 3 för 1 de sista 60 sekunderna blir det en automatisk poäng till motståndarlaget.

Övriga frågor kring formatet Xball kan ni ställa via vårt kontaktformulär eller gå in på forumet på www.paintball.se.

