

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE PAINTBALL



CAMPEONATO NACIONAL DE PAINTBALL

Regulamento 2013

Versão 10.1 (Abril de 2013)

© Federação Portuguesa de Paintball 2013

Qualquer cópia, representação, modificação, reprodução total ou parcial deste documento, ou o uso do mesmo para qualquer outro propósito, sem o consentimento expresso e por escrito da F.P.P, é uma violação dos direitos de autor e copyright da F.P.P. O uso não expressamente autorizado deste documento é proibido.

ÍNDICE

1. REGULAMENTO

- 1.0. Equipas, Jogadores e Escalões.
- 1.1. Inscrições.
- 1.2. Tipo de Torneio (Tinta).
- 1.3. Ranking Campeonato.
- 1.4. Formato dos Jogos.
- 1.5. Informação de Prova.
- 1.6. Estatuto do Corpo de Arbitragem e Árbitros.
- 1.7. Escalão Div 1.
- 1.8. Escalão Div 2.
- 1.9. Escalão Div 3.
- 1.10. Escalão Div 4.

2. EQUIPAMENTO

- 2.0. Roupas.
- 2.1. Protecções.
- 2.2. Marcadores.
- 2.3. Outro Equipamento.
- 2.4. Equipamento Proibido.

3. PONTOS

- 3.0. Pontuações.
- 3.1. Folha de Pontuações.
- 3.2. Pontos para o Ranking.

4. INDUMENTÁRIA.

- 4.0. Decorum.
- 4.1. Alterações de Última Hora.
- 4.2. Tabela
- 4.3. Definições

5.0. GLOSSÁRIO

1. REGULAMENTO

1.0. Equipas, Jogadores e Escalões.

1.0.0. O Campeonato Nacional (CN) de Paintball de Competição (AIRBALL) organizado pela Federação Portuguesa de Paintball (F.P.P.) é constituído pelos seguintes escalões: **Divisão Um (Div1)**, **Divisão Dois (Div 2)** e **Liga de 5 MAN**.

1.0.1. A ficha de inscrição da equipa fornecida pela organização deverá ser devidamente preenchida e entregue no início das provas, antes da realização do primeiro jogo da equipa. Todos os jogadores têm de estar previamente inscritos individualmente na F.P.P. e na posse do cartão de jogador na prova, sempre que este seja solicitado.

1.0.1.0. Equipas que não cumpram com a regra 1.0.1 ou que joguem com jogadores não inscritos ou não autorizados Conselho Disciplinar de Arbitragem da Federação Portuguesa de Paintball serão desclassificadas da prova e serão levadas a CDA.

1.0.2. É da responsabilidade exclusiva de cada capitão ou dono de equipa averiguar previamente se todos os jogadores que inscreve estão autorizados a jogar na equipa ou autorizados a jogar nas provas da F.P.P., assim como fornecer os dados completos e correctos dos jogadores que inscreve.

1.0.2.0. Nenhum jogador pode estar inscrito ou jogar em mais do que uma equipa por prova. Sob pena da segunda equipa onde se encontra inscrito ser desclassificada de prova e o jogador suspenso dessa prova. O jogador também será levado a CDA da F.P.P.

1.0.2.1. (Quando aplicável) Nenhum jogador pode jogar num dia e arbitrar no outro ou vice-versa num fim-de-semana de prova. Sob a pena da segunda equipa onde se encontra inscrito ser desclassificada da prova ou a equipa que arbitra ser penalizada com a falta desse jogador.

1.0.2.2. Em caso omissão de dados ou de tentativas de burla premeditadas o responsável pela ficha de inscrição (dono de equipa ou capitão) e os jogadores em causa serão imediatamente suspensos da prova em que for detectada a infracção e posteriormente poderão vir a ser suspensos pelo período a determinar pelo CDA da F.P.P.

1.0.2.3. Equipas que usem jogadores suspensos da F.P.P serão desclassificadas da prova e do CN. A sua pontuação do CN será revista pelo CDA da F.P.P.. O Dono da equipa e/ou Capitão poderá suspenso pelo período a determinar pelo CDA da F.P.P..

1.0.3. Equipas do Escalão:

Div 1 só podem inscrever **12** jogadores por prova para jogarem nessa prova e um total de **12** jogadores na temporada dentro dos prazos permitidos. Podem inscrever jogadores na primeira prova, na segunda prova e na terceira prova até ao limite de **12** da temporada. Após o fecho de inscrição da terceira prova (o início desta) não podem inscrever mais jogadores. Qualquer jogador pode sair da sua equipa **Div 1** em qualquer altura da temporada e ir para outra equipa desde que respeite as regras de escalão e os prazos de inscrição.

Div 2 só podem inscrever **12** jogadores por prova para jogarem nessa prova e um total de **12** jogadores na temporada dentro dos prazos permitidos. Podem inscrever jogadores na primeira prova, na segunda prova, na terceira prova e na quarta prova até ao limite de **12** da temporada. Após o fecho de inscrição da quarta prova (o início desta) não podem inscrever mais jogadores. Qualquer jogador pode sair da sua equipa **Div 2** em qualquer altura da temporada e ir para outra equipa desde que respeite as regras de escalão e os prazos de inscrição.

Liga 5 MAN só podem inscrever **8** jogadores por prova para jogarem nessa prova **sem limite** de temporada. Qualquer jogador pode sair da sua equipa da Liga em qualquer altura da temporada e ir para outra equipa desde que respeite os prazos de inscrição.

1.0.4. Os escalões dos jogadores das épocas transactas serão válidos para a época corrente (Profissional, Amador).

1.0.5. Os jogadores do escalão **Div 1 e 2** contam para efeitos de escalão como jogadores Profissionais. Os jogadores do escalão **Liga 5 MAN** contam para efeitos de escalão como jogadores Amadores.

1.0.6. No início da temporada os jogadores podem descer de escalão.

1.0.7. Qualquer movimento de Descida de escalão no decorrer da época implica que o jogador pague uma taxa de mudança de escalão à F.P.P. (50€), e realize um pedido ao CDA.

1.0.7.0. DESCIDAS – Um jogador poderá descer de escalão, com a excepção da última prova da temporada (e excepto para o escalão Novice quando aplicável).

1.0.7.1. SUBIDAS - Um jogador poderá subir de escalão sempre que quiser com algumas excepções **ver ponto 1.7.7 e 187**.

1.0.8. As equipas poderão inscrever: **Div 1**, jogadores de qualquer escalão. **Div 2**, jogadores de qualquer escalão. **Liga 5 MAN**, só poderão inscrever jogadores do escalão Amador ou inferior. Sempre respeitando as regras de escalão e os prazos de inscrição.

1.0.9. Todos jogos em atraso que se venham a realizar farão parte da jornada em que se jogam para efeitos de listas de equipas (rosters).

1.1. Inscrições.

1.1.0. O preço das inscrições será anunciado no site do CN, sendo o valor fixo no início da época pela F.P.P..

1.1.1. As inscrições incluem o enchimento livre de Ar (200 e 300 bar).

1.1.2. As inscrições deverão ser feitas nas datas colocadas no site do CN.

1.1.3. A inscrição só é válida com o pagamento efectuado. No escalão **Liga 5 MAN** o valor de inscrição não é passível de retorno a partir do quinto dia útil antes da prova. Em **Div 1 e 2**, o valor de inscrição não é passível de retorno.

1.1.4. Uma equipa de **Div 1 e 2** só pode abandonar o lugar até 15 dias antes da realização de uma prova do CN. O abandono tem de ser apresentado por escrito ao CDA da F.P.P. invocando as razões justificativas do mesmo, pelo dono da equipa e por quatro jogadores de primeira linha.

1.1.4.0. Durante este período de 15 dias, até 5 dias antes da prova, será analisada o pedido de abandono da equipa e a sua aceitação pelo CDA da F.P.P. e comunicado às restantes equipas do escalão e ao público em geral.

1.1.4.0.0. Caso o abandono não seja aceite, a prova irá decorrer normalmente, com faltas de comparência para a equipa em questão e será atribuído a pontuação em conformidade sem alteração do calendário.

1.1.4.1. A entrada de uma equipa para um lugar dado por abandonado será analisado pelo CDA da F.P.P., de forma a verificar se o abandono não foi por motivos de usurpação ou venda virtual.

1.1.4.1.0. Caso se verifique usurpação, todos os jogadores da equipa que abandona serão suspensos pelo período a determinar pelo CDA da F.P.P..

1.1.4.1.1. Caberá ao CDA da F.P.P. decidir que equipa irá ocupar o lugar abandonado, em detrimento de evitar a usurpação caso exista indício de conclusão de elementos de uma ou ambas equipas.

1.1.4.2. Qualquer equipa (e jogadores) que falte a uma prova será considerado como abandono do lugar e estará sujeita a acção do CDA da F.P.P..

1.1.4.3. O CDA da F.P.P. julgará se o abandono foi ou não justificado, ouvindo sempre a equipa em questão.

1.2. Tipo de Torneio (Tinta).

1.2.0. O Torneio é do modo BYOSP (Buy Your Own Sponsored Paint).

1.2.0.1. As equipas podem usar tinta adquirida às empresas acreditadas pela F.P.P. e presentes na prova com ou sem stand sem qualquer acréscimo ao valor da inscrição da etapa.

1.2.0.2. Equipas que queiram trazer tinta de fora, desde que esta seja de marcas patrocinadoras da prova, deverão informar a F.P.P. por escrito até 24 horas antes do início da sua prova, fazendo prova de que as mesmas foram adquiridas a empresas creditas pela F.P.P. à prova e igualmente sem acréscimo ao preço da sua inscrição;

1.2.0.3. Equipas que queiram usar tinta de marcas que não sejam patrocinadoras da prova, poderão fazê-lo desde que notifiquem por escrito a F.P.P. até 24 horas antes do início da sua prova e com um pagamento suplementar de 50€ por etapa ao valor da respectiva inscrição.

1.2.0.4. Os valores de venda da tinta ou quantidade fornecida não são estabelecidos ou referenciados pela F.P.P..

1.2.1. As marcas de tinta patrocinadora da prova serão anunciadas nos meios de comunicação possíveis e habituais até 24 horas antes do início da prova (Fórum, Site, Redes sociais, outros).

1.2.2. Qualquer falha nos pontos anteriores será passível de punição para a equipa com suspensão e desclassificação da prova.

1.3. Ranking Campeonato.

1.3.0. No início do CN será estabelecido um ranking das equipas a partir dos seus resultados na época transacta. No decorrer da época esse ranking será o actual.

1.3.1. (**DONO DE EQUIPA**) A pontuação e pertença do nome da equipa serão consideradas propriedade do nome dado como dono da equipa na primeira ficha de inscrição da equipa da época desportiva.

1.3.1.0. Equipas poderão mudar de nome no decorrer do CN mas poderá aparecer também o seu nome original no ranking e irão manter a pontuação do CN. Apenas o dono da equipa poderá requisitar mudança de nome da equipa e pertença dos pontos de ranking.

1.3.2. Em casos de equipas onde o método não seja aplicável serão ordenadas por ordem alfabética excluindo “The”, “Team”, “Os”, “As” e outros artigos definidos.

1.3.3. Qualquer equipa que suba de escalão durante o CN não transportará os seus pontos de um escalão para o outro, mas mantém a pontuação do escalão anterior.

1.3.4. (Quando Aplicável) As equipas que arbitrem receberão pontos para o ranking e prémio de arbitragem conforme as avaliações obtidas pelo seu serviço de arbitragem.

1.3.4.0. A pontuação atribuída pode ser reclamada até cinco dias úteis após o lançamento. Findo este prazo a pontuação não poderá ser contestada.

1.3.4.0.1 A contestação da pontuação será feita de forma escrita, sem formalidade especial, dirigida ao CDA, e acompanhada do pagamento de uma taxa a fixar pela Direcção da F.P.P., sem a qual não será sequer recebida.

1.3.5. A pontuação de arbitragem só será atribuída e somada para efeitos de ranking no final da época.

1.3.5.0. A avaliação obtida (em %) será publicada após a prova onde realizou o serviço de arbitragem.

1.3.6. Todos (cinco) resultados serão válidos para a pontuação final do CN.

1.4. Formato dos Jogos.

1.4.0. Os jogos serão realizados em campos de piso liso delimitados com uma área de 35x55 metros com um número mínimo de 25 obstáculos.

1.4.1. Os jogos terão uma duração de 10 minutos de tempo útil nas **Div 1 e 2** e de 5 minutos de tempo útil na **Liga 5MAN**.

1.4.2. Cada equipa irá efectuar no mínimo 3 jogos preliminares seguida por outras fases. Após os jogos preliminares as quatro equipas mais bem pontuadas passarão à fase seguinte (Com dois grupos as duas melhores equipas de cada grupo, 1º e 2º do Grupo A e 1º e 2º do Grupo B).

1.4.2.0. Sempre que existirem menos ou mais de oito (8) equipas inscritas no formato que envolva mais que dois grupos ou só um grupo deverão passar à fase seguinte as quatro (4) equipas mais bem pontuadas na ronda de preliminares, independente do número ou grupos formados para as preliminares.

1.4.3. Em Div 1 e 2 com 8 equipas inscritas os jogos preliminares serão realizados entre dois grupos formados pelo método da cobra (Grupo A:1º,4º,5º,8º. Grupo B:2º,3º,6º,7º.). Dentro desses grupos as equipas jogam no sistema de todos contra todos.

1.4.3.0. Serão consideradas equipas afiliadas ou “irmãs”, aquelas que tenham o mesmo dono, sejam do mesmo clube, ou tenham interesses comerciais ou parcerias do género em conjunto. Neste acaso, a organização irá tentar organizar os jogos entre si para o início da prova.

1.4.3.1. Com número diferente de 8 equipas inscritas serão formados vários grupos pelo método da cobra, se for necessário a organização irá calendarizar um jogo de **BYE** (**BYE**: consiste num grupo com apenas 3 equipas onde após uma ronda de dois jogos por equipa o melhor classificado do grupo irá jogar contra uma equipa fictícia (**BYE**) e onde receberá a pontuação máxima possível no seu escalão/formato por jogo, as outras duas equipas irão defrontar-se de novo).

1.4.3.2. Os grupos serão sempre formados tendo em conta o método da cobra, no entanto a organização irá tentar sempre calendarizar os três jogos preliminares com três diferentes equipas mesmo sendo necessário fazer jogos entre equipas de grupos diferentes (exemplo dez equipas, dois grupos de cinco, irá ser calendarizado um jogo entre duas equipas dos dois grupos).

1.4.4. Os escalões de X-ball lite, com 8 equipas, Div 1, 10 equipas em Div2 e até 16 equipas em Div3 e 4 têm fase de semi-finais, seguida pela fase de finais mas sem o jogo para atribuição do 3º e 4º lugar sendo este atribuído por pontuação através do critério no ponto 1.4.4.0. O escalão Div 3 e 4, com 16 ou mais equipas tem fase de quartos-de-final, seguidos pelas semi-finais e finais, mas sem o jogo para atribuição do 3º e 4º lugares sendo estes atribuídos pelo resultado da semi-final em caso de empate será atribuído através do critério no ponto 1.4.4.0.

1.4.4.0 Critério de atribuição do 3º e 4º lugar no CN2013 Div 1 e 2 em caso de empate.

- (1) Maior pontuação para o quadro de pontuações.
- (2) Menor diferença de Pontos Marcados e Sofridos na meia final.
- (3) Se existiu na fase preliminar - Confronto directo entre as equipas empatadas.
- (4) Melhor pontuação na fase preliminar.
- (5) Menor diferença de Pontos Marcados e Sofridos na fase preliminar.
- (6) Maior número de pontos marcados.
- (7) Menor número de penalizações na prova.
- (8) Melhor ranking..

1.4.4.1. Quando se passa para as semi-finais os pontos antes conquistados não são acumulados.

1.4.4.2. Em **Div 1 e 2** com oito equipas, as semi-finais e finais irão ser jogadas apenas num jogo do formato. Semi-finais 1º classificado do grupo B irá jogar contra o 2º classificado do grupo A. E o 1º classificado do Grupo A irá jogar contra o 2º classificado do grupo B. Os vencedores dos dois jogos de semi-finais irão jogar para definir o 1º e 2º lugar da prova.

1.4.4.3. Em **Div 1 e 2** com número diferente a oito equipas, as semi-finais e finais irão ser jogadas apenas num jogo do formato. Semifinais 2º classificado das preliminares irá jogar contra o 3º classificado das preliminares.

1.4.5. Em caso de empate no escalão **Div 1 e 2** entre fases o critério de desempate será (pela ordem indicada):

- (1) Diferença de pontos marcados menos os pontos sofridos (M/S) dessa fase.
- (2) O resultado apenas do confronto directo nessa fase entre as equipas empatadas.
- (3) Maior número de pontos marcados.
- (4) Menor número de penalizações na prova.
- (5) Passará em frente a equipa com melhor ranking nacional.

1.4.6. Em caso de empate num jogo do escalão **Div 1 e 2** será realizado um ponto de morte súbita de duração de 3 minutos, ao fim desse tempo se o jogo acabar sem marcação de ponto o critério de desempate será (pela ordem indicada):

- (1) Realização de um jogo de 1 minuto de 1 para 1, entre um dos 5 jogadores presentes no ponto de morte súbita.
- (2) Equipa com o maior número de pontos marcados até ao momento do empate
- (3) Vencerá ou passará em frente a equipa com melhor ranking nacional.

1.4.7. As equipas da **Liga de 5Man** irão jogar **NO MÁXIMO** 8 jogos preliminares e no mínimo 6 jogos. A organização poderá calendarizar número diferente de jogos. Após a fase preliminar as pontuações não são acumuláveis e as 4 equipas mais bem pontuadas irão jogar finais no sistema de todos contra todos.

1.4.8. Em caso de empate em **5MAN** entre preliminares e a fase seguinte o critério de desempate será (pela ordem indicada):

- (1) Resultado E/D geral dessa fase.
- (2) O resultado apenas dos pontos do confronto directo entre essas equipas.
- (3) Será feita a média dos resultados das equipas empatadas, nos seus jogos preliminares contra a/s equipa/s que tenham passado às finais, e a que tiver melhor média vencerá.
- (4) Será feita a média dos resultados E/D das equipas empatadas, nos seus jogos preliminares contra a/s equipa/s que tenham passado às finais, e a que tiver melhor média E/D vencerá.
- (5) Passará em frente a equipa com melhor ranking nacional.

1.4.9. Em caso de empate das equipas **5MAN** presentes nas finais será usado o seguinte o critério de desempate (pela ordem indicada):

- (1) Resultado E/D geral dessa fase.
- (2) O resultado apenas dos pontos do confronto directo entre essas equipas.

- (3) Melhor resultado nos jogos preliminares.
- (4) Melhor resultado E/D nos jogos preliminares
- (5) Realização de um jogo de 3 minutos de 1 para 1, entre as duas equipas empatadas.
- (6) Passará em frente a equipa com melhor ranking nacional.

1.5. Informação de Prova.

1.5.0. Os organizadores locais da prova são responsáveis juntamente com a organização do CN F.P.P., de transmitir atempadamente todas as informações relativas aos itinerários e horários dos eventos, incluindo local e horas da reunião de capitães.

1.5.1. O propósito da reunião de capitães será comunicar qualquer alteração de última hora quer nos calendários quer nas regras aos representantes das várias equipas, tal como esclarecer qualquer dúvida. A Organização Local e a organização do CN F.P.P. não se responsabilizam pela falta de presença e desconhecimento dos assuntos falados nas reuniões de capitães pelas equipas ausentes às reuniões.

1.5.2. O calendário completo dos jogos preliminares será entregue aos capitães de equipa antes do início da prova ou disponibilizado previamente via Internet.

1.5.3. Os campos deverão estar preparados no mínimo uma hora antes do início da prova.

1.5.4. Nenhum membro não autorizado poderá alterar qualquer objecto referente aos campos de jogo. Depois de um primeiro aviso esse elemento será expulso da prova.

1.5.5. Apenas elementos autorizados pela organização do CN F.P.P. ou organização local poderão fotografar ou filmar os jogos, podendo essa autorização ser solicitada previamente ou no local.

1.5.5.0. Só é permitido tirar fotografias ou filmar fora do campo nas redes do lado aonde é permitido fazer pit crew, será permitido filmar e tirar fotografias dentro de campo aos parceiros e media previamente seleccionados pela FPP.

1.5.5.1. A F.P.P. reserva a si o direito de todas as imagens captadas no decorrer das provas.

1.5.6. Os organizadores locais deverão assegurar que existe espaço suficiente para cada equipa e o seu material, garantindo pelo menos uma mesa por equipa.

1.6. Estatuto do Corpo de Arbitragem e Árbitros.

1.6.0. O Corpo de arbitragem do CN F.P.P. será composto por elementos contratados pela Direcção do CN. Sobre estes elementos recai o regulamento disciplinar de jogadores e associados da F.P.P., será a cada prova preenchida uma folha com o nome dos elementos do corpo de arbitragem e entregue ao director da prova e á posterior entregue ao CDA.

1.7. Escalão Div 1.

1.7.0. O escalão **Div 1** é composto por 8 equipas que irão jogar no formato de Corrida a 4 pontos. A pertença dos oito lugares é da F.P.P.. Os lugares não podem ser vendidos.

1.7.1. O lugar é entregue ao Dono e pelo menos quatro dos seis jogadores de primeira linha da equipa na temporada anterior.

1.7.1.0. Cada equipa tem ter activos na primeira etapa no roster de prova (dos jogadores em prova) quatro dos seis jogadores de primeira linha da equipa na época anterior.

1.7.1.1. Jogadores activos são jogadores que estão presentes no local de prova e dados como participantes na ficha de inscrição da equipa nessa prova.

1.7.1.2. Jogadores de primeira linha são jogadores, que se inscreveram na ficha de inscrição da equipa em pelo menos 2 provas.

1.7.2. Falha nestes pontos e a vaga será entregue à equipa seguinte no ranking ou conforme a regra 1.7.3.

1.7.3. Caso exista alguma desistência ou qualquer outro motivo que cause o abandono ou expulsão de uma das equipas **Div 1**, a F.P.P. irá convidar a ocupar o lugar a equipa consoante critérios do CDA da F.P.P.¹¹.

1.7.3.0. Qualquer equipa convidada a ingressar depois do início ou a meio da temporada no escalão **Div 1** por motivos de ocupação de uma vaga extraordinária, não estará sujeita a despromoção no final da temporada.

1.7.3.1. A equipa convidada a ocupar uma vaga extraordinária não irá ficar com os pontos de ranking da equipa que deixou a vaga.

1.7.4. No final da temporada as duas equipas mais baixas no ranking (excluindo as equipas que abandonaram ou que foram promovidas para a vaga extraordinária) serão despromovidas para o escalão **Div 2**, e as duas melhores equipas do escalão **Div 2** serão convidadas a ingressar no **Div 1**, se estiverem aptas dentro das regras estabelecidas.

1.7.4.0. Se uma das equipas **Div 2** ou ambas propostas a promoção não quiserem subir ou não poderem, serão convidadas as equipas seguintes na classificação até se ocuparem as duas vagas.

1.7.5. Todos os jogadores do escalão **Div 1** para efeitos de escalão são considerados jogadores Profissionais.

1.7.6. Em off-season, ou seja, antes do início do campeonato, incluindo a fase de convites para a organização dos escalões, uma ou mais vagas extraordinárias em **Div 1** devido a qualquer equipa que desista ou deixe de existir, será em primeiro lugar preenchida pela equipa ou equipas que desceriam de escalão (Em **Div 1** os dois últimos classificados no final da época, excluindo as subidas extraordinárias conforme as regras); caso uma destas não aceite o convite, este será feito às equipas classificadas do ranking abaixo nas posições seguintes à de promoção (1º e 2º) e por aí adiante. A situação de vaga extraordinária será sempre sujeito a confirmação do C.D.A. da F.P.P.

1.7.7. Abandonos no decorrer da época sem justificação de equipas da Div 1 serão avaliados pelo CDA da F.P.P. com a possibilidade de descida de divisão da equipa e jogadores à divisão mais baixa existente, não podendo esses mesmos jogadores jogar no roster de outras equipas nas divisões superiores sem previa autorização do CDA da F.P.P. se ocorrer uma situação em que um jogador ou equipa esteja a infringir esta regra será suspensão(o) da prova, as suspensões serão pelo período a determinar pelo CDA da F.P.P.

1.8. Escalão Div 2.

1.8.0. O escalão **Div 2** é composto por 10 equipas que irão jogar no formato de Corrida a 3 pontos. A pertença dos dez lugares é da F.P.P.. Os lugares não podem ser vendidos .

1.8.1. O lugar é entregue ao Dono e pelo menos quatro dos seis jogadores de primeira linha da equipa na temporada anterior.

1.8.1.0 Cada equipa tem ter activos na primeira etapa no roster de prova (dos jogadores em prova) quatro dos seis jogadores de primeira linha da equipa na época anterior.

1.8.1.1 Jogadores activos são jogadores que estão presentes no local de prova e dados como participantes na ficha de inscrição da equipa nessa prova.

1.8.2. Falha nestes pontos e a vaga será entregue à equipa seguinte no ranking ou conforme a regra 1.8.3.

1.8.3. Caso exista alguma desistência ou qualquer outro motivo que cause o abandono ou expulsão de uma das equipas **Div 2**, a F.P.P. irá convidar a ocupar o lugar a equipa consoante critérios do CDA da F.P.P.¹¹.

1.8.3.0 Qualquer equipa convidada a ingressar depois do início ou a meio da temporada no escalão **Div 2** por motivos de ocupação de uma vaga extraordinária, não estará sujeita a despromoção no final da temporada.

1.8.3.1. A equipa convidada a ocupar uma vaga extraordinária não irá ficar com os pontos de ranking da equipa que deixou a vaga.

1.8.4. No final da temporada as quatro equipas mais baixas no ranking (excluindo as equipas que abandonaram ou que foram promovidas para a vaga extraordinária) serão despromovidas para o escalão inferior, e as duas melhores equipas do escalão inferior serão convidadas a ingressar no **Div 2**, se estiverem aptas dentro das regras estabelecidas.

1.8.4.0. Se uma das equipas inferior ou ambas propostas a promoção não quiserem subir ou não poderem, serão convidadas as equipas seguintes na classificação até se ocuparem as duas vagas.

1.8.5. Todos os jogadores do escalão **Div 2** para efeitos de escalão são considerados jogadores Profissionais.

1.8.6. Em off-season, ou seja, antes do início do campeonato, incluindo a fase de convites para a organização dos escalões, uma ou mais vagas extraordinárias em **Div 2** devido a qualquer equipa que desista ou deixe de existir, será em primeiro lugar preenchida pela equipa ou equipas que desceriam de escalão (Em **Div 2** os dois últimos classificados no final da época, excluindo as subidas extraordinárias conforme as regras); caso uma destas não aceite o convite, este será feito às equipas classificadas do ranking abaixo nas posições seguintes à de promoção (1º e 2º) e por aí adiante. A situação de vaga extraordinária será sempre sujeito a confirmação do C.D.A. da F.P.P.

1.8.7. Abandonos no decorrer da época sem justificação de equipas da Div 1 serão avaliados pelo CDA da F.P.P. com a possibilidade de descida de divisão da equipa e jogadores à divisão mais baixa existente, não podendo esses mesmos jogadores jogar no roster de outras equipas nas divisões superiores sem previa autorização do CDA da F.P.P. se ocorrer uma situação em que um jogador ou equipa esteja a infringir esta regra será suspensão(o) da prova, as suspensões serão pelo período a determinar pelo CDA da F.P.P.

1.8.8. Em 2014 a Divisão 2 será composta por apenas 8 equipas à semelhança de Div 1.

1.9. Escalão Liga 5 MAN.

1.9.0. O escalão **Liga 5 MAN** é um escalão aberto. As equipas irão jogar no formato 5 MAN, será permitido às equipas de 5 MAN participar numa prova do CN sem terem que estar Federados, no entanto será obrigatório assinatura de um termo de responsabilidade a todos os jogadores dessa(s) equipa(s).

1.9.1. No final da temporada as duas melhores equipas do escalão **Liga 5 MAN** serão convidadas a ingressar na **Div 2**, se estiverem aptas dentro das regras estabelecidas.

1.9.1.0. Se uma das equipas **Liga 5 MAN** ou ambas propostas a promoção não quiserem subir ou não poderem, serão convidadas as equipas seguintes na classificação até se ocuparem as duas vagas.

1.9.2. Todos os jogadores do escalão **Liga 5 MAN** para efeitos de escalão são considerados jogadores Amadores.

2. EQUIPAMENTO

2.0. Roupas.

2.0.0. Cada jogador apenas pode trajar:

Uma T-shirt²² e uma camisola da equipa (jersey/longshirt); Um par de calças e roupa interior.

2.0.0.0. A t-shirt ou vestimenta no interior da jersey/longshirt de equipa pode no máximo conter espessura equivalente a uma t-shirt 100% algodão.

2.0.0.1. As camisolas de equipa terão que ser usadas por dentro do battlepack/porta potes.

2.0.0.2. Os jogadores que usarem camisolas de equipa já com protecções excessivamente grossas (maiores ou iguais a 1 cm de espessura) estão proibidos a usarem outra protecção na mesma zona ou uma terceira camada (consultar 4.3).

2.0.0.3. São proibidos os Coletes (Chest Protector) e outras vestimentas mais espessas que a referência anterior.

2.0.0.4. Não é permitido aos jogadores usarem as mangas das camisolas de equipa (jerseys) arregaçadas.

2.0.0.5. Não é permitido o uso de sweatbands, em qualquer parte, de modo a criar uma espessura maior a 1 cm.

2.0.0.6. Os jogadores serão proibidos de utilizar roupas extremamente largas, roupa demasiado absorvente ou qualquer tipo de peça de roupa que sirva com o propósito claro de esconder ou impedir o rebentamento de bolas sob a pena de serem proibidos de jogar com tal indumentária.

2.0.1. Qualquer jogador a infringir estas regras antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante ou no final do jogo será eliminado.

2.1. Protecções.

2.1.0. Se existir um marcador em campo capaz de mesmo sem cano disparar, todos os jogadores e árbitros deverão utilizar máscaras de protecção em qualquer altura. Qualquer pessoa que não cumpra esta regra será expulsa da prova após primeiro aviso.

2.1.1. Os óculos da máscara têm que estar em óptimo estado e as lentes não danificadas, particularmente rachadas. Estes óculos devem obedecer ou exceder os testes ASTM standards.

2.1.2 Tanto os árbitros como os jogadores deverão utilizar protecção facial completa e as máscaras deverão estar na sua forma original de fabrico. As máscaras terão de ser utilizadas na sua forma original (Protecção dos olhos, ouvidos, e zona facial). Não são permitidas modificações na máscara como acrescentamento de partes para maior ressaltado dos impactos ou retiro total das protecções das orelhas e boca.

2.1.3. Os jogadores podem utilizar um par de luvas, com ou sem dedos.

2.1.4. Os jogadores podem utilizar uma protecção para o pescoço desde que esta seja aprovada pelo CT.

2.1.4.0. Não serão permitidos: Rede, lenços, cachecóis, protecções excessivamente grandes ou excessivamente espessas (maiores ou iguais a 1 cm de espessura), largas ou que permitam além da protecção da zona do pescoço, sob a pena de serem proibidos de jogar com tal indumentária ou eliminados no decorrer ou final do jogo.

2.1.5. Os jogadores podem utilizar um par de cotoveleiras e protecções de antebraço desde que o material e forma destas não tenham sido alterados do seu modelo de fabrico, e que não sejam obviamente manufacturadas em material hiper ressaltante. Estas protecções podem ser utilizadas sob ou sobre as roupas, desde que as roupas não contenham mais nenhuma protecção, mas o seu uso está obrigado à zona específica de protecção. Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

2.1.6. Os jogadores podem utilizar protecções de caneleira e joelheiras, desde que o material e forma destas não tenham sido alterado do seu modelo de fabrico, e que não sejam obviamente manufacturadas em material hiper ressaltante. Estas protecções podem ser utilizadas sob ou sobre as roupas mas o seu uso está obrigado à zona específica de protecção. Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante ou no final do jogo será dado como eliminado.

2.1.6.0. Será permitido o uso de joelheiras ortopédicas por debaixo de protecções de joelhos.

2.1.7. Jogadores masculinos podem utilizar protecção genital ou colete rígido sobre as roupas, e jogadores femininos podem utilizar protecção peitoral não maleável, sob a roupa, ou colete rígido sobre as roupas. Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante ou no final do jogo será dado como eliminado.

2.1.8. É permitido aos jogadores, masculinos ou femininos, usar qualquer tipo de protecção e tipo de roupa interior, calções interiores de licra ou outros materiais (joelheiras, cotoveleiras, slide shorts, camisolas de licra e protectores de pescoço).

2.1.9. É permitido aos jogadores usarem protecção de cabeça, como chapéus, gorros, sandanas, headbands, etc, desde que o seu uso individual ou conjunto não ultrapasse a espessura de 1 cm.

2.2. Marcadores.

2.2.0. O jogador pode utilizar um marcador de paintball de calibre 68, que consiste de um corpo, um cano e um gatilho simples. Os gatilhos de dupla acção não são permitidos. Os marcadores terão que estar limitados a 10 (10.5 bps) bolas por segundo, definido como o intervalo entre dois tiros consecutivos não poderá ser menor a 95 ms (milissegundos). **(Ver tabela 4.2.)**

2.2.0.0. Entenda-se como gatilho como o mecanismo que entra em contacto com o dedo. Os contactos electrónicos não são considerados como gatilho. Entenda-se como ciclo do gatilho o uso de uma força de pressão de um dedo no gatilho e o libertar do gatilho para a sua posição primária (premir gatilho). Marcadores que não respeitem esta regra serão proibidos de usar ficando confiscados pelo CT da F.P.P. até ao final da prova.

2.2.0.1. Um jogador no campo cujo marcador dispare dois tiros com um intervalo menor que 74 milissegundos (maior que 13,51bps) definido na regra 2.2.0 será eliminado e levará a penalização de 3:1. **(Ver tabela 4.2.)**

2.2.0.2. Um jogador no campo cujo marcador dispare dois tiros no intervalo situado entre 74 e 79 milissegundos (entre 12,51 e 13,50bps será eliminado e levará a penalização de 2:1. **(Ver tabela 4.2.)**

2.2.0.3. Um jogador no campo cujo marcador dispare dois tiros no intervalo situado entre 80 e 95 milissegundos será eliminado e levará a penalização de 1:1. **(Ver tabela 4.2.)**

2.2.0.4. (Em Ramping) O marcador não pode disparar mais do que três tiros por premir e largar o gatilho. Tiros não podem ser guardados em buffer de memória, isto é em determinada situação (com o ramping activo) se um gatilho for premido rapidamente duas vezes não pode sair mais do que três tiros. Um jogador no campo cujo marcador dispare mais do que três tiros em premir de gatilho ou entre premir do gatilho levará um 3:1 .

2.2.0.5. O marcador não pode disparar mais do que um tiro por premir de gatilho, ATÉ: o gatilho ter sido premido três vezes, e que o gatilho tenha sido premido com um intervalo menor a um segundo desde o primeiro premir. Um jogador no campo cujo marcador dispare mais do que um tiro por um premir de gatilho, antes do gatilho ter sido premido pelo menos três vezes e o marcador não tenha sido disparado num intervalo de um segundo levará um 3:1.

2.2.0.6. Marcadores em modos FULL AUTO ou em BREAKOUT estão proibidos, um jogador no campo cujo marcador tenha estes modos activos será expulso de jogo (se comprovado que foi deliberado o Jogador será expulso de prova) e poderá ser sujeito a sanção pelo CDA do F.P.P., sem maior consequência para o jogo em questão. (Full Auto, qualquer modo que permita o marcador a ficar continuamente a disparar com o premir do gatilho. Breakout – modo de disparo que permita o marcador disparar mais do que permitido pelas regras ou em Full Auto durante um qualquer período).

2.2.1. Marcadores com qualquer tipo de regulador de velocidade exterior, tem de estar selados ou alterados de forma que não seja possível alterar a velocidade de saída das bolas no decurso de um jogo sem se utilizar uma ferramenta.

2.2.2. Marcadores com sistemas electrónicos terão de estar trancados de modo a não ser possível aceder às funções de ajustamento em campo.

2.2.3. Apenas é permitido um cano por jogador dentro de campo e é proibida a troca de canos entre jogadores no decorrer de uma partida.

2.2.4. É proibido qualquer tipo de protecção nos carregadores e marcadores.

2.2.5. É absolutamente proibido durante o decorrer do jogo afinações ou actividade no sistema propulsor do marcador inclusive fechar e abrir on/off's, como regulação de velocidades, purgação, ou desmontagem das garrafas. O não cumprimento das alíneas 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4 e 2.2.5 implica a eliminação do jogador.

2.2.6. As garrafas usadas nos sistemas de propulsão terão de ter no mínimo um teste válido (Ar: DOT, HSE,II).

2.2.6.0. Qualquer marcador pode ser solicitado durante o decorrer da prova para verificação do prazo de validade da garrafa.

2.2.6.1. É recomendado mas não é obrigatório o uso de uma capa de protecção da garrafa, esta poderá ser de qualquer material ou formato habitual do fabrico das mesmas.

2.2.7. Fora do campo de jogo ou zona de chrony, os jogadores devem de respeitar os seguintes procedimentos de segurança de maneira a salvaguardar a integridade física dos que o rodeiam:

- Usar sempre o tapa canos em qualquer marcador com um sistema de ar acoplado.

- Se o marcador estiver carregado com bolas e em possível manutenção deve de estar em modo de segurança ou desligado, apenas podendo ser usado nas zonas seguras previamente demarcadas pela organização;

Qualquer jogador que não respeite estes procedimentos a sua equipa receberá um primeiro aviso. Após segunda infracção o jogador da equipa mais próximo do marcador será suspenso de prova.

2.3. Outro Equipamento.

2.3.0. Os jogadores não podem transportar botijas extra de Ar ou CO2 para campo.

2.3.1. É proibido o uso de qualquer tipo de carregador transparente. Carregadores translúcidos (cores, smoke) são permitidos. Assim como tampas transparentes nos carregadores.

2.3.2. São permitidos os autocolantes apenas de cores branca, preto e vermelho, em qualquer parte do marcador ou acessórios desde que estes não se possam confundir com manchas de tinta e não cubram uma área maior que 5x10 cm. São particularmente proibidos autocolantes de formato e cores que se possam assemelhar ou confundir com manchas de tinta. E não serão permitidos abusos como cobertura total de material como os carregadores (Vlocitys, VI's, Halos, Pulses, Rotors, etc...).

2.4. Equipamento Proibido.

2.4.0. Equipamento proibido em campo inclui qualquer ferramenta mecânica ou eléctrica.

2.4.1. Equipamento de escuta ou comunicação, como os Rádios dentro do campo, pit crews ou recinto aonde se desenrole o evento desportivo é expressamente proibido sendo punível com expulsão da prova e desclassificação da equipa dessa mesma prova, cabendo ao CDA da F.P.P. a decisão sobre uma penalização suplementar, só é permitido á organização e CT da F.P.P. a utilização de qualquer tipo destes equipamentos.

2.4.2. Material pirotécnico, como granadas. Tinta vermelha, tóxica não biodegradável ou indelével dentro do campo, pit crews ou recinto aonde se desenrole o evento desportivo é expressamente proibido sendo punível com expulsão da prova e desclassificação da equipa dessa mesma prova, cabendo ao CDA da F.P.P. a decisão sobre uma penalização suplementar.

2.4.3. Não é permitido bolas que tenham sido de alguma forma alteradas na sua consistência original.

2.4.4. Não é permitido qualquer tipo de megafone eléctrico ou a bateria, apitos, buzinas ou qualquer outro tipo de equipamento sonoros por parte dos jogadores ou público durante os jogos ou dentro do recinto do torneio, só é permitido à organização e CT da F.P.P. a utilização de qualquer tipo destes equipamentos.

3. PONTOS (Quadro de pontuações da Prova)

3.0. Pontuações.

3.0.1. Equipas de formato de Corrida a X pontos.

- “Ponto/Buzina” 1 ponto.

- A equipa que vence o jogo findo do tempo deste, irá receber 3 pts para o quadro de pontuações.

- A equipa que vence o jogo no ponto de morte súbita, irá receber 2 pts para o quadro de pontuações.

- A equipa que perder o jogo findo do tempo deste, recebe 0 pts.

- A equipa que chegue a empate e ponto de morte súbita e perca esse ponto/jogo recebe 1 pts para o quadro de pontuações.

- As equipas também receberão na folha de jogo e quadro de pontuações a diferença de pontos marcados menos os pontos sofridos (M/S) para factores de desempate.

3.0.2. Equipas de Liga 5 MAN.

- Bandeira na base 3 pontos.
- Bandeira em trânsito 2 pontos (Apenas para a equipa que apanhar primeiro a bandeira adversária). A equipa adversária recebe 0 pontos.
- Empate sem bandeira em trânsito 1 ponto para ambas equipas.
- Derrota 0 pontos.
- As equipas também receberão diferença de eliminação (V/E, Vivos/Eliminados) que consiste no número de jogadores vivos/activos da sua equipa menos os jogadores vivos/activos da equipa adversária. Logo o V/E pode variar de -5 a +5 no formato de 5 jogadores.

3.1. Folha de Pontuações.

3.1.0. A folha de pontuações será preenchida por um árbitro, e em seguida mostrada a ambos os capitães de equipa pelo chefe de campo.

3.1.1. Quando ambos os capitães concordarem no resultado final do jogo, esta deve ser assinada pelo chefe de campo, e depois de assinada não poderá voltar a ser alterada.

3.1.2. É da responsabilidade de cada capitão de equipa verificar a exactidão dos resultados escritos na folha de pontuações.

3.1.3. A folha de pontuações tem que ser apresentada aos encarregados do quadro de pontuações, sem qualquer tipo de correcções.

3.1.4. Se um capitão de equipa se recusar a assinar a folha um membro do CDA ou um elemento apontado pela organização irá promover a validação da folha .

3.1.5. Qualquer erro aritmético no quadro de pontuações pode e deve ser corrigido, desde que com a permissão de um membro do CDA ou da Organização.

3.1.6. A folha de pontuação dos irá conter um registo pormenorizado das penalizações dadas em jogo.

3.1.7. O modelo de folha de pontuação será aquele aprovado e divulgado pela F.P.P..

3.2. Pontos para o Ranking.

3.2.0. Pontuação para o ranking de época, formato Corrida a X pontos é calculada da seguinte forma:

Posição	Pontos Divisão 1	Pontos Divisão 2
1º Classificado	100	100
2º Classificado	92	92
3º Classificado (melhor pontuação na semi final)	86	86
4º Classificado	80	80
5º Classificado e seguintes	8 pts por cada pts obtido nas preliminares; mais 3 pontos por cada vitória; mais 2 pontos por cada vitória morte súbita; mais 1 ponto por cada derrota em morte súbita.	10 pontos por cada ponto obtido nas preliminares; mais 3 pontos por cada vitória; mais 2 pontos por cada vitória morte súbita; mais 1 ponto por cada derrota em morte súbita.

3.2.0.0. Caso as equipas derrotadas na semi final estejam empatadas (com a mesma pontuação para quadro de pontuações e a mesma diferença de pontos marcados/sofridos na semi final) para atribuição do 3º lugar de prova serão desempatadas de acordo os seguintes critérios:

- (1) (Se aplicável) Vencedor no confronto directo na fase de preliminar.
- (2) Melhor pontuação na fase preliminar.
- (3) Melhor diferença de pontos marcados e sofridos na fase preliminar.
- (4) Menor número de penalizações.
- (5) Melhor ranking nacional.

3.2.1. Em caso de empate na Pontuação do ranking **Div 1 e 2** o critério de desempate será (pela ordem indicada):

- (1) Maior número de primeiros lugares, de segundos, terceiros, etc... Obtidos no CN.
- (2) Maior número de vitórias nos confrontos directos.
- (3) Melhor média M/S nas finais no total das provas.
- (4) Melhor média M/S das pontuações nas preliminares no total das provas
- (5) Menor número de penalizações individuais na equipa.
- (6) Ordem alfabética em que as equipas ficaram dispostas no Ranking, ou Ranking da época anterior se existir.

3.2.2 Pontos para o Ranking Liga 5 MAN.

3.2.2.0. Pontuação para o ranking de época, equipas de 5 elementos é calculada da seguinte forma:

- 50 pontos para o primeiro classificado.
- 46 pts para o segundo classificado.
- 43 pts para o terceiro classificado.
- 40 pts para o quarto classificado.

A partir do quinto lugar, 3 pts para o ranking por cada 1 pts obtidos nas preliminares até ao máximo de 39 pts.

3.2.3 Em caso de empate na Pontuação do RANKING o critério de desempate será (pela ordem indicada):

- (1) Maior número de primeiros lugares, de segundos, terceiros, etc... Obtidos.
- (2) Maior número de vitórias nos confrontos directos (apenas os pontos).
- (3) Melhor média das pontuações nas finais no total das provas (apenas os pontos).
- (4) Melhor média E/D nas finais no total das provas.
- (5) Melhor média das pontuações nas preliminares no total das provas (apenas os pontos).
- (6) Melhor média E/D das pontuações nas preliminares no total das provas
- (7) Menor número de penalizações individuais na equipa.

3.2.4. Qualquer equipa expulsa de um torneio ou que abandone o torneio receberá zero pontos nessa prova.

3.2.5. Será considerado abandono da prova por uma equipa a que apresente duas faltas de comparência na fase de jogos preliminares ou nas finais.

4. INDUMENTÁRIA.

4.0. Decorum.

4.0.0. Equipas e Jogadores devem ter cuidado quanto ao tipo de indumentária a utilizar, evitando fotografias, palavras ou logótipos que possam ser ofensivos. Equipas e jogadores devem evitar qualquer tipo de conduta que possa de alguma forma denegrir a imagem ou bom-nome do desporto, da prova, dos promotores e dos patrocinadores.

4.0.1. Qualquer pessoa ou equipa que falhe com as regras e regulamentos especificados nesta secção receberá uma penalização que poderá ir desde a exclusão no torneio até à expulsão de eventos da F.P.P.. Dependendo da gravidade da ofensa o CDA da F.P.P. ou elemento apontado pela F.P.P. decidirá.

4.0.2. Todo o pessoal interveniente no torneio deve obedecer às regras estabelecidas pela F.P.P como pela organização local do evento.

4.0.3. Todas as equipas têm de remover todo o lixo que gerarem em qualquer local da prova de forma correcta e adequada. O não cumprimento desta regra implica uma multa de 150€ a essa equipa, e o seu Dono/Capitão assim como todos elementos da equipa estarão proibidos de participar em qualquer prova do CN F.P.P até ao pagamento da multa.

4.0.4. Qualquer jogador menor de 18 anos tem de ser acompanhado por um tutor ou guardião responsável ou ser portador de uma declaração parental autorizando a participação e responsabilidade.

4.0.5. (PIT CREWS) Só são permitidos dentro das zonas de PIT CREW elementos inscritos pelas equipas em jogo como auxiliares dessa equipa com o cartão de PitCrew da F.P.P..

4.0.5.0. Nas divisões Corrida a X pontos, só podem permanecer dentro das zonas denominadas de pit crews as equipas presentes no jogo a decorrer, e mais três elementos inscritos na folha da equipa como elementos de pit crew. Portanto só poderá estar nesta zona por equipa um número máximo de treze (13) pessoas.

4.0.5.1. Os elementos de pit crew são inscritos, junto ao elemento na F.P.P e podem ser elementos ou jogadores de outras equipas.

4.0.5.2. Qualquer elemento em excesso ao limite máximo de treze ou não inscrito como “pit crew”, após aviso por CDA da F.P.P ou elemento apontado pela F.P.P para se retirar da zona, será expulso de prova e sujeito a CDA da F.P.P.

4.0.5.3. Qualquer elemento para estar na zona de pit crew terá de estar inscrito na F.P.P. em posse do seu cartão.

4.0.6. Qualquer falha ou omissão (declarados pelo CDA da F.P.P.) nas regras serão resolvidos pelo CDA da F.P.P.

4.0.7. Caso seja aplicável, qualquer elemento que estiver num local reservado numa competição sem autorização incorre num crime de invasão de recinto desportivo.

4.0.8. É pedido que as equipas no final dos jogos se cumprimentem dentro do campo à frente do scoreboard.

4.0.9. Qualquer elemento presente em prova, seja jogador ou acompanhante, espera-se uma conduta educada, de bom senso e com fair play, sem discursos impróprios e asneirentos. Elementos em falha serão, após aviso, convidados a abandonar o recinto e sujeitos a penalizações pelo CDA da F.P.P.. Quando acompanhantes e/ou simpatizantes de equipa, a equipa incorre em penalização pelo CDA da F.P.P..

4.1. Alterações de Última Hora.

4.1.0. Por razões excepcionais, a organização da F.P.P. pode decidir modificar uma ou mais regras para melhor se adaptarem às condições do mesmo tendo estas que ser validadas pelo CDA ou por o CT da prova nomeado pelo CDA para o efeito. Essas modificações são válidas apenas para esse evento e apenas se for realmente impossível a realização do mesmo sem estas alterações. O organizador deve obter a autorização do CT e tem que informar todas as equipas das modificações ocorridas antes do início da prova. Se estas se efectuarem já no decorrer da prova, deverá ser convocada uma reunião de capitães extraordinária para a comunicação das alterações.

4.2. Tabela

Bolas por segundo (BPS)	Milissegundos (Ms)	Penalização	Regra
Entre 10,51 e 12,50	Entre 80 e 86 ms	1 por 1	2.2.0.3
Entre 12,51 e 13, 50	Entre 74 e 79 ms	2 por 1	2.2.0.2
maior que 13,51	Menor que 74 ms	3 por 1	2.2.0.1

4.3. Definições

¹¹ - Os critérios, além das regras relativas ao escalão afectado, a ter em conta pelo CDA da F.P.P serão: Até ao início da terceira prova do CN – Posição no ranking nacional na temporada anterior, dentro do escalão escolhido para subir ao escalão afectado, até se encontrar pela ordem do ranking e pelo cumprimento das regras supra citadas uma equipa que aceite. Depois da terceira prova do CN – Posição no ranking nacional nesta temporada, dentro do actual escalão escolhido para subir ao escalão afectado, até se encontrar pela ordem do ranking e pelo cumprimento das regras supra citadas uma equipa que aceite. Qualquer equipa do mesmo clube (ou conhecida como irmã) não pode ocupar uma vaga abandonada pelo mesmo clube. Estas regras não ficam limitadas a estes factores, sendo sempre decisão final a cabo do CDA da F.P.P..

²² - Camada (Layer) – Camada é equivalente à espessura do tecido de uma T-shirt constituída por 100% de algodão.

5.0. Glossário

F.P.P. – Federação Portuguesa de Paintball.

CDA da F.P.P. - Conselho Disciplinar de Arbitragem da Federação Portuguesa de Paintball.