

# Regulamento do Campeonato Nacional de Paintball 2018



# Introdução

Por forma a proceder a uma harmonização entre as Regras do Paintball, a Federação Portuguesa de Paintball decidiu implementar, já a partir da época de 2018 e em todas as suas competições, as regras da NXL Europe, a fim de ajudar tanto os árbitros, como as equipas portuguesas que pretendam participar nas competições internacionais.

Por razões excecionais, pode a FPP decidir alterar uma ou mais regras para a duração de um evento. Tais modificações apenas devem ocorrer quando as mesmas sejam impossíveis de evitar. Essas modificações só podem acontecer com o acordo dos capitães das equipas participantes, e tem de se informar as equipas das razões e das modificações durante a reunião de capitães. Caso algum dos motivos, para a modificação, ocorrer durante o decorrer do evento, será de imediato convocada uma reunião de capitães e nenhum jogo será iniciado até que a reunião terminar.

É proibida a exibição de mensagens políticas ou religiosas ou slogans em qualquer língua ou forma por jogadores e equipas na sua Jersey, equipamento ou corpo.

As equipas e os seus jogadores devem abster-se de qualquer conduta menos correta, seja ela física ou verbal, mantendo sempre uma postura de urbanidade irrepreensível.

Todas as equipas devem aderir às regras administrativas específicas do evento e regulamentos apresentados pela FPP.

Todas as equipas devem acondicionar corretamente todo o lixo que geram durante todo o evento.

Qualquer violação das regras e regulamentos contidos nesta seção devem ser comunicados aos elementos da FPP no local, para respetivo procedimento disciplinar.

## Conteúdo

❖	CAMPEONATO NACIONAL .....	4
❖	Eventos.....	4
	1.1-INFORMAÇÃO .....	5
	1.2- REQUISITOS E TAMANHO DO CAMPO DE JOGOS .....	6
	CAPÍTULO 2 – MODO DE DISPARO .....	6
	2.1- REQUISITOS DO MODO DE DISPARO E INFRAÇÕES .....	7
	CAPÍTULO 3 – OS ARBITROS .....	8
	3.1- EQUIPA DE ARBITROS.....	8
	3.2- ARBITRAGEM.....	9
	CAPÍTULO 4 – EQUIPAS.....	10
	4.1-MEMBROS DAS EQUIPAS .....	10
	4.2-ROSTERS.....	11
	4.3-CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO .....	12
	CAPÍTULO 5 – EQUIPAMENTO.....	13
	5.1-REQUISITOS GERAIS.....	13
	5.2- MÁSCARAS.....	13
	5.3- TAPA CANOS .....	14
	5.4- ROUPA.....	15
	5.5- EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO .....	16
	5.6- BOLAS DE TINTA .....	17
	5.7- OUTROS EQUIPAMENTOS.....	18
	CAPÍTULO 6 – MARCADOR .....	19

6.1- SISTEMA DE AR .....	19
CAPÍTULO 7 – ESTRUTURA DE JOGO.....	22
CAPÍTULO 8 – O JOGO.....	25
8.1 ÁREA DA PIT’S.....	25
8.2 INSPECÇÃO DO MARCADOR ANTES DO JOGO .....	26
8.3 INÍCIO DE JOGO .....	27
8.4 PROCEDIMENTOS DE INÍCIO DE JOGO .....	28
8.5 CHRONY NO CAMPO DE JOGO .....	29
8.6 CONFIRMAÇÕES DE IMPACTO.....	30
8.7 “TIMEOUT” .....	30
8.8 INTERRUÇÃO DE JOGOS.....	31
8.9 ACCIONAMENTO DO “BUZZER” .....	32
8.10 CEDENCIA DE PONTO (TOWEL THROWING) .....	33
8.11 REGRA DOS ÚLTIMOS 60 SEGUNDOS.....	33
8.12 “OVERTIME” .....	33
8.13 FIM DE JOGO .....	34
9.1 DEFINIÇÃO DE IMPACTO.....	36
9.2 JOGADORES E IMPACTOS.....	37
9.3 ELIMINAÇÕES .....	38
10.1 PONTOS .....	40
10.2 DESISTÊNCIAS.....	40
10.3 DESEMPATES (TIE BREAKERS) .....	41
11.1 AVALIAÇÃO DE PENALIZAÇÕES .....	43
11.2 REGRA POR NÃO HAVER JOGADORES SUFICIENTES .....	47
11.3 COMBINAÇÃO DE RESULTADOS .....	47

12.2 CONFLITOS NAS REGRAS .....	51
13.1 LISTA DE TERMOS E DEFINIÇÕES .....	51
13.2 Sistema de Pontuação.....	55

## NOTAS PRÉVIAS

### ❖ CAMPEONATO NACIONAL

- O Campeonato da Nacional é uma competição oficial da FPP que acontece todos os anos.
- O presente regulamento do Campeonato Nacional regula os direitos, deveres e responsabilidades de todas as partes participantes e envolvidos na preparação, organização e realização de eventos da FPP.
- Qualquer Associação, equipa ou jogador associado da FPP pode participar no Campeonato Nacional.
- A Taxa de Inscrição para a participação no Campeonato Nacional será definida pela Direcção da FPP.
- O Campeonato Nacional consiste em jogos de qualificação e finais.
- A FPP possui e controla todos os direitos de propriedade comercial e intelectual, relacionados com os seus campeonatos.
- A FPP vai emitir regulamentos de mídia que especificam esses direitos comerciais.
- Todas as Associações, equipas ou jogadores deverão cumprir integralmente os presentes regulamentos.

### ❖ Eventos

- Os locais e as datas para o Campeonato Nacional da FPP devem ser propostos pelos Organizadores locais e aprovados pela Direcção da FPP, que fixem as datas e locais dos torneios.
- Os locais e instalações em que os torneios se realizam devem cumprir os requisitos FPP.
- Os campos de jogo e equipamentos para cada torneio têm de estar em condições ideais e cumprir os presentes regulamentos.
- Todos os campos devem estar completamente vedados em todo o seu perímetro por rede própria para a prática de Paintball.
- Os jogos podem ser jogados em relva natural ou artificial.
- A cor da superfície artificial deve ser verde e a superfície deve cumprir aos requisitos da FPP.
- Os jogos devem ser jogados com luz natural ou sob luz artificial holofotes.
- Todos os campos de jogo devem estar disponíveis para qualquer equipa que compete no torneio pelo menos 24 horas antes do início dos jogos.

# CAPÍTULO 1 - REGULAMENTOS

## 1.1-INFORMAÇÃO

- 1.1.1** É da responsabilidade dos jogadores, Staff ou qualquer equipa participante ter conhecimento das regras que regulam os eventos da FPP.
- 1.1.2** Se qualquer parte deste livro de regras não for clara, a simples interpretação ou a mais consistente com a estrutura das regras, é provavelmente a mais correta. Omissões não são lacunas. Quando os exemplos são dados, estes não se destinam a ser a soma de todas as partes, mas simples exemplos representativos.

## 1.2- REQUISITOS E TAMANHO DO CAMPO DE JOGOS

**1.2.1** A medida standard dos campos dos eventos da FPP é de 45x36 metros, com uma grelha de 3x3 metros (apêndice 1).

**1.2.2** As bases de partida devem ter 2x1,2 metros de largura e posicionadas sobre a linha final do campo de jogos, centradas.

**1.2.3** O limite do campo de jogo deve estar claramente marcado e situado, preferencialmente, a 1,5 metros da rede. Na ausência de linhas delimitadoras do campo de jogos, as redes serão consideradas como limite do mesmo.

**1.2.4** Os obstáculos devem estar colocados, no mínimo, a 1,5 metros de distância do limite do campo. A ordem dos obstáculos no campo deve cumprir o layout oficial do evento.

**1.2.5** Cada campo deve ter 2 PIT's para as equipas de cada lado do campo e no meio das mesmas deve estar a PIT dos árbitros.

**1.2.6** Para satisfazer as exigências dos formatos da FPP o campo deve estar fornecido de um Scoreboard eletrónico, "Buzzer's" nas bases, consola de operações e sinais sonoros bastante audíveis.

**1.2.7** A nenhum jogador ou membro de equipa é permitido, em qualquer altura, mudar a disposição do campo de jogo. Alterar o layout do campo, durante o jogo, de propósito, levará á eliminação desse jogador. Qualquer jogador que altere o campo, em qualquer altura, antes ou durante o torneio será suspenso desse mesmo torneio.

## CAPÍTULO 2 – MODO DE DISPARO

## 2.1- REQUISITOS DO MODO DE DISPARO E INFRAÇÕES

**2.1.1** Qualquer marcador capaz de “RAMPING” não deve disparar mais do que 1 tiro por cada vez que se pressiona e solta o gatilho a menos que:

**2.1.1.1** O gatilho foi pressionado e libertado 4 vezes e

**2.1.1.2** O gatilho foi pressionado e libertado no mínimo 1 vez a cada 200 milissegundos.

**2.1.2** Não deve disparar mais do que 1 bola num período de 95 milissegundos (10.5 bps) de tempo.

**2.1.3** Um jogador cujo marcador, no campo de jogo, dispara 2 tiros de 10.6 a 10.8 bps ser-lhe-á aplicado uma penalização de “2 por 1”.

**2.1.4** Um jogador cujo marcador, no campo de jogo, dispare 2 tiros de 10.9 a 12.4 bps, ser-lhe-á aplicada uma penalização de “2 por 1” (aplicada no ponto seguinte) e o ponto onde ocorre a infração será automaticamente atribuído á equipa adversaria.

**2.1.5** Um jogador cujo marcador, no campo de jogo, dispare 2 tiros de 12.5 bps ou acima ser-lhe-á aplicada uma penalização de “2 por 1” (aplicada no ponto seguinte), o ponto onde ocorre a infração será automaticamente atribuído á equipa adversaria e o jogador será suspenso durante o restante torneio.

**2.1.6** Qualquer marcador ilegal (em modo e / ou configurações ilegais) não será permitido no campo de jogo. Ao jogador que tenha um marcador ilegal no campo de jogo ser-lhe-á aplicada **uma penalização de 2 por 1 (major penalty)**. Jogador que leve um marcador ilegal para o campo de jogo depois de ter sido informado por um árbitro que o marcador é ilegal ser-lhe-á aplicada **uma penalização muito grave 3 por 1 (Gross Major penalty)**.



Intervalo Milissegundos		Intervalo de Tiros por Segundo		
	95ms	0 bps	10.5 bps	Legal
94.3ms	92.5ms	10.6 bps	10.8 bps	“2 por 1” (Major penalty)
91.7ms	80.6ms	10.9 bps	12.4 bps	“2 por 1” e Ponto p/ equipa adversária
80.0ms		12.5 bps		“2 por 1”, Ponto p/ equipa adversária e jogador suspenso

## CAPÍTULO 3 – OS ARBITROS

### 3.1- EQUIPA DE ARBITROS

**3.1.1** A sugerida equipa de árbitros deve ser constituída:

- (a) Chefe de campo por cada campo
- (b) Árbitros de campo
- (c) Scorekeeper

**3.1.2** Em cada campo é recomendado uma equipa com o mínimo de:

- (a) 7 Árbitros de campo mais 1 Chefe de campo para o Formato 5 Man
- (b) 9 Árbitros de campo mais 1 chefe de campo para o formato X-ball

**3.1.3** Todos os árbitros de campo e Chefes de campo estão sob a tutela do Diretor de Prova.

## 3.2- HIERARQUIA

**3.2.1** Em cada campo de jogo o Chefe de campo é a maior autoridade desse campo.

**3.2.2** Qualquer decisão tomada pelo Chefe de Campo no seu campo é final.

**3.2.3** O Diretor de Prova não irá alterar qualquer decisão tomada pelo Chefe de campo.

**3.2.4** O Diretor de Prova é a maior autoridade do evento no que diz respeito ao jogo jogado ou às disputas de campo.

**3.2.5** Qualquer decisão do Diretor de Prova é Final.

## 3.3- SINALÉTICA DOS ARBITROS E BANDEIRAS

**3.3.1 Eliminado-** Árbitro sinalizará quando um jogador é eliminado, colocando uma mão sobre a cabeça e apontando com a outra mão bem esticada e direita na direção do jogador eliminado. O árbitro não pode colocar um jogador de novo em jogo depois de o declarar eliminado com um sinal de mão. Ao mesmo tempo, o árbitro grita alto e claramente "FORA / OUT"

**3.3.2 Limpo-** Um árbitro fará sinal de que um jogador está limpo de quaisquer impactos válidos e que não foi eliminado, levantando um dedo ou uma toalha no ar e movendo-o em um movimento circular.

### 3.3.3 Sinais de Penalização

**3.3.3.1** Os árbitros sinalizarão as penalizações atirando uma bandeira amarela (1 por 1 minor penalty) ou uma bandeira vermelha (2 por 1 ou 3 por 1 major ou gross major penalty) ao ar.

**3.3.3.2** O tipo de sinais de penalização usado deve permanecer coerente entre todos os árbitros durante o jogo.

### **3.3.4 Sinalização da penalização de “1 por 1”**

**3.3.4.1** Os árbitros irão sinalizar primeiro a eliminação do jogador que cometeu a infração. Depois estes irão sinalizar a penalização. Então atirando uma bandeira AMARELA ao ar irá sinalizar a penalização. O árbitro irá também verbalizar a penalização. O árbitro irá levantar um braço enquanto a penalização é aplicada. O árbitro gritará “FORA / OUT” a cada um dos jogadores eliminados.

### **3.3.5 Sinalização da penalização de “2 por 1” (Major) ou “3 por 1” (Gross Major)**

**3.3.5.1** Os árbitros irão sinalizar primeiro a eliminação do jogador que cometeu a infração. Depois estes irão sinalizar a penalização atirando uma bandeira VERMELHA ao ar. O árbitro irá verbalizar a penalização. O árbitro segurará dois braços no ar, deixando-os cair quando as penalizações são aplicadas. O árbitro gritará “FORA / OUT” a cada um dos jogadores eliminados.

**3.3.6 “60 Segundos”**- Todos os árbitros levantam as mãos, batendo várias vezes com uma mão fechada na outra mão esticada.

**3.3.7 “10 Segundos”**- Todos os árbitros levantam as duas mãos esticadas voltadas para o campo ao sinal dos 10 segundos. O Chefe de Campo pode gritar "10 segundos". Todos os árbitros devem baixar os braços imediatamente após o “Buzzer” tocar.

**3.3.8 “Tempo”** - Um ou mais árbitros levantam as mãos formando um "T", por cima de suas cabeças com ambas as mãos esticadas.

## **CAPÍTULO 4 – EQUIPAS**

### **4.1-MEMBROS DAS EQUIPAS**

#### **4.1.1 Representante da equipa, Treinador, Capitão**

(a) O Representante da Equipa, como líder da equipa, é responsável pela organização, supervisão e disciplina dos membros da equipa.

(b) O representante da equipa é a única pessoa autorizada a discutir questões com o Chefe de Campo ou com o Diretor de Prova.

(c) O Representante da Equipa deve estar presente nas reuniões de capitães ou técnicas, a realizar.

(d) Só uma pessoa pode ser o Representante da Equipa e Treinador ao mesmo tempo.

#### **4.1.2 Jogadores**

(a) Somente os jogadores que preencham os requisitos dos regulamentos do torneio podem participar no torneio.

(b) Os jogadores devem respeitar as regras e regulamentos do torneio.

(c) Os jogadores não podem interferir no trabalho dos árbitros.

(d) Qualquer jogador suplente no Rooster do torneio pode substituir um jogador de base ou suspenso a qualquer momento durante o torneio.

#### **4.1.3 “PIT Crew”**

(a) O assistente da PIT faz parte da equipa e é responsável por assistir os jogadores entre os pontos ou jogos da equipa.

(b) Não é permitido ao assistente da PIT jogar pela equipa a menos que esteja inscrito como jogador.

(c) O assistente da PIT só pode entrar no campo de jogo se o Chefe de campo o permitir ou autorizar.

## **4.2-ROSTERS**

**4.2.1** Todos os jogadores que participam do evento devem ser incluídos no Roster das equipas que participam no torneio.

**4.2.2** Cada equipa deve obrigatoriamente apresentar seu Roster à Direcção da FPP, usando o formulário oficial (ficha de inscrição do “Back Office” da FPP),

acompanhada dos cartões de Jogador. Esta será obrigatoriamente entregue antes do início de cada etapa ao Diretor de prova.

**4.2.3** Só as pessoas incluídas no Roster da equipa, como jogadores, têm direito a jogar nos eventos da FPP.

**4.2.4** Nenhum jogador pode aparecer em mais de um Roster de equipa.

**4.2.5** Todas as equipas devem apresentar o Roster completo no momento do registro. O Roster de uma equipa não pode ser alterado após o início do torneio. Os Roster das equipas só serão aceites, após o pagamento completo da respetiva inscrição.

**4.2.6** Um jogador que jogue no mesmo torneio por 2 equipas diferentes será imediatamente suspenso do torneio e todos os jogos que jogou serão declarados como uma derrota.

**4.2.7** As equipas do escalão de X-Ball 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 da temporada. Após o fecho de inscrição da terceira prova (o início desta) não podem inscrever mais jogadores.

## 4.3-CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO

**4.3.1** Cada participante no torneio deve ter um Cartão de Identificação válido, para participar no evento da FPP ou estar identificado por um identificador da prova. Os jogadores terão de se identificar sempre que para tal seja abordado por qualquer membro da organização no recinto do torneio. Não será permitido a nenhum jogador jogar sem mostrar o seu cartão de identificação ao árbitro antes de entrar no campo.

**4.3.2** Só com cartão de identificação válido ou identificador da prova será permitido aceder à “Área Restrita a Atletas”.

# CAPÍTULO 5 – EQUIPAMENTO

## 5.1-REQUESITOS GERAIS

**5.1.1** A FPP poderá publicar uma lista específica de equipamento permitido ou proibido nos torneios. É fortemente recomendado que os jogadores de utilizem apenas os equipamentos permitidos pela FPP, de forma a evitar uma potencial suspensão nos torneios.

**5.1.2** Dois jogadores vivos podem trocar equipamento durante o jogo.

## 5.2- MÁSCARAS

**5.2.1** As máscaras de proteção utilizadas pelos jogadores e outras pessoas devem ser fabricadas para uso no Paintball; devem estar em bom estado de conservação e as lentes não devem estar danificadas. Estas máscaras de proteção devem atingir ou exceder os padrões da ASTM. Os fabricantes de máscaras devem enviar á Liga o resultado dos testes efetuados num laboratório independente até 10 dias antes do início do torneio, demonstrando que “aquela “ máscara atinge ou excede os padrões da ASTM, por cada tipo ou modelo de máscara que esse fabricante deseje ser autorizado por a uso durante o torneio.

**5.2.2** As Máscaras devem ser sempre usadas nas áreas onde os marcadores estão autorizados a disparar, incluindo, mas não limitado a:

- a) Campo de Jogo
- b) Estações Cronógrafo
- c) Zonas de Tiro

**5.2.3** A violação das regras nesta seção resultará num aviso de oficial dado ao capitão da equipa dos jogadores para a primeira violação. Para a segunda violação, o membro da equipa infratora será excluído do torneio. Se a pessoa não pertencer a qualquer equipa, essa pessoa deve ser retirada do local.

**5.2.4** Qualquer pessoa no campo de jogo deve usar proteção total, na sua forma original como vem do fabricante. Não é permitida a transformação, deformação ou qualquer tipo de modificação da sua forma original em qualquer hora ou lugar onde o uso da máscara seja necessário.

**5.2.5** Ventiladores de máscaras ou adornos decorativos que não sejam acolchoados ou absorventes são permitidos.

## 5.3- TAPA CANOS

**5.3.1** Os tapa canos devem estar sempre e adequadamente colocados em todos os marcadores com um sistema de ar ligado no local de competição, e em qualquer lugar do Troneio incluindo, mas não se limitando: parques de estacionamento e quaisquer outros locais com ligação ao torneio. A remoção do cano ou parte do cano, a inserção de um squeegee, swab, ou plugue no cano não é suficiente para preencher os requisitos desta regra.

**5.3.2** As únicas exceções deste requisito são:

- (a) Durante o check velocidade nas estações do Cronógrafo
- (b) Durante o teste de disparo, em locais criados para esse fim
- (c) Ao limpar marcadores

**5.3.3** A Violação das regras nesta seção resultará num aviso de oficial dado ao capitão da equipa dos jogadores para a primeira violação. Para a segunda violação, o membro da equipa infratora será excluído do torneio. Se a pessoa não pertencer a qualquer equipa, essa pessoa deve ser retirada do local.

## 5.4- ROUPA

**5.4.1** Cada jogador só pode usar duas camadas de roupa (Cada camada consiste numa T-Shirt normal de algodão com uma gramagem de 150g/m), a menos que a temperatura oficialmente anunciada esteja abaixo de 10 ° C, nesse caso serão permitidas três camadas de roupa. A roupa será composta por um par de cuecas (ou, adicionalmente, um par de cuecas longas com a temperatura mais baixa) e uma (ou dois com a temperatura mais baixa) camisola de manga curta ou camisola de manga comprida (s).

**5.4.2** Os jogadores devem usar calças, e não calções, e camisola de manga comprida como camada exterior.

**5.4.3** Os equipamentos dos jogadores não podem conter a cor amarela, exceto na jersey, nas calças, nas luvas ou no calçado, desde que a parte da coloração amarela não esteja a mais do que 0,25 cm de outra cor, e desde que quaisquer 5 cm por 5 cm quadrados na roupa não tenham uma percentagem superior a 10% de amarelo. Os equipamentos dos jogadores que contenham branco devem estar razoavelmente limpos, se houver muita coloração, um árbitro pode exigir que seja alterada esta parte do equipamento.

**5.4.4** O vestuário dos jogadores, incluindo calças e jersey não devem estar descosidas ou rasgadas, devem estar justas e não podem ser de grandes dimensões. Os jogadores não podem usar calças ou camisas que sejam feitos de material altamente absorvente, tais como feltro ou outro material altamente acolchoado ou liso, tais como nylon ou borracha.

**5.4.5** Acolchoamento é definido como duas camadas de roupa costuradas uma sobre a outra. O acolchoamento conta como duas camadas de roupa na área, que é acolchoada.

**5.4.6** Os jogadores não podem usar sapatilhas com pitons de metal/cerâmica, Pitons afiados ou pontas.

**5.4.7** As Jerseys ou tops devem ser totalmente submetidos dentro das calças do jogador ou do Battlepack.

**5.4.8** Os jogadores podem usar um único par de luvas acolchoadas.

**5.4.9** Os jogadores podem usar até, mas não mais do que dois itens na sua cabeça.



**5.4.9.1** Os jogadores podem usar gorros, lenços, etc. na cabeça, desde que não ultrapassem 2 cm abaixo dos ombros.

**5.4.9.2** São permitidas headbands, desde que não excedam 5 centímetros de largura e um centímetro de espessura.

**5.4.10** Se um jogador tiver a usar roupas ilegais durante o jogo, será eliminado.

**5.4.11** Não são permitidos autocolantes na roupa.

**5.4.12** Coletes e bolsas não podem ser construídos de tal forma que constituam acolchoamento.

**5.4.13** O Chefe de campo pode proibir equipamentos de qualquer cor que possam provocar decisões erradas durante o jogo nomeadamente, mas não só fitas, potes, t-shirts etc.,

## 5.5- EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO

**5.5.1** As proteções não podem ser modificadas da sua forma original e devem respeitar as normas internacionais. É proibida a utilização de qualquer outro tipo de proteção.

**5.5.2** Os jogadores podem usar uma camada de proteção para o antebraço e cotovelo, desde que o enchimento de tal proteção não tenha sido modificado de sua forma original. Estas proteções podem ser usadas sobre ou sob a roupa.

**5.5.3** Os jogadores podem usar uma camada de proteção na canela e no joelho, desde que o enchimento de tal proteção não tenha sido modificado de sua forma original. Estas proteções podem ser usadas sobre ou sob a roupa.

**5.5.4** Os jogadores podem usar uma camada de proteção para o peito fabricada para a prática de Paintball, desde que o enchimento de tal proteção não tenha sido modificado de sua forma original. Os protetores de peito (chest protectors) não devem exceder os 2cm de espessura. O protetor de peito vai contar como uma de duas camadas de roupa permitidas.

**5.5.5** Os jogadores podem usar calças de deslizamento, desde que o enchimento de tal proteção não tenha sido modificado de sua forma original.

**5.5.6** Os jogadores do sexo masculino podem usar proteção virilha.

**5.5.7** Os jogadores são aconselhados a usar proteções de pescoço, que consiste numa banda de neopreno ao redor de todo o pescoço, com um total de espessura de camadas não superior a dois centímetros. Cachecóis e roupas semelhantes são proibidos.

**5.5.8** Os jogadores são aconselhados a usar proteção para a cabeça com a finalidade de proteger a área craniana com uma espessura máxima de 1 cm.

## **5.6- BOLAS DE TINTA**

**5.6.1** Jogadores podem transportar, um número indeterminado de bolas de tinta.

**5.6.2** As Bolas usadas nos eventos da FPP devem cumprir com as normas CE & ASTM e cumprir os critérios de não-coloração e ambientais.

**5.6.3** As bolas de tinta devem ser completamente biodegradáveis

**5.6.4** Apenas poderão ser disparadas bolas de tinta de fabricantes autorizados pela FPP.

**5.6.5** Aos jogadores que joguem na DIV 1 podem entrar em campo com o máximo de 4 potes e 1 Loader

**5.6.6** Aos jogadores que joguem na DIV 2 podem entrar em campo com o máximo de 2 potes e 1 Loader.

**5.6.7** Os loaders não podem exceder a capacidade de 280 bolas ou 1500ml.

**5.6.8** Os potes não podem exceder a capacidade de 140 bolas ou 800ml.

**5.6.9** Não é permitido aos jogadores eliminados deixar intencionalmente tinta ou potes com tinta no campo de jogo.

**5.6.10** Não é permitido o uso de bolas com tinta de cor vermelha.

## 5.7- OUTROS EQUIPAMENTOS

**5.7.1** Os jogadores podem transportar qualquer número de potes e squeegees, mas não podem ser potes acolchoados ou absorventes por natureza.

**5.7.2** Os jogadores podem usar até, mas não exceder 1pack designado para transportar potes

**5.7.3** Os jogadores podem usar até, mas não exceder, 1 dispositivo de cronometragem de tempo.

**5.7.4** Os jogadores podem carregar ou usar itens que são tornados necessários por uma condição médica ou para proteger uma lesão existente, desde que tais objetos não sejam desnecessariamente acolchoados ou absorventes. É da responsabilidade do jogador para trazer a utilização desses itens chamar a atenção da equipa de arbitragem antes do início do jogo, a fim de assegurar não tomadas decisões por engano.

## 5.8- EQUIPAMENTOS PROIBÍDOS

**5.8.1** Equipamento proibido inclui:

- (a) Amarelo (ou qualquer cor semelhante ao Pantone cores 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965 e 803) equipamentos coloridos (Loader, marcador, etc.);
- (b) Dispositivos de escuta, dispositivos de comunicação ou qualquer forma de dispositivo de vigilância eletrónica;
- (c) Dispositivos incendiários ou dispositivos de produção de fumo;
- (d) Bola com tinta que seja tóxica ou não biodegradáveis, ou bola em concha, ou tinta alterada ou aumentada de alguma forma;
- (e) Tanques de ar/botijas com datas de certificação expiradas, sem selos de certificação válidos, que não estejam em boas condições de funcionamento e/ou se tiveram as advertências de segurança removidas ou cobertas.
- (f) Não é permitido o uso de bolas com tinta de cor vermelha.

**5.8.2** Aos jogadores com cores de equipamento, aparelhos ou tanques/botijas proibidas não será permitido o acesso ao campo de jogo. Se for encontrado durante o jogo, esse jogador será eliminado.

**5.8.3** Equipas encontradas a usar bolas proibidas, transportando bolas proibidas nos seus battle packs, potes, loaders ou com uma caixa aberta de tais bolas estão sujeitas a suspensão e ou multa.

**5.8.4** Qualquer outra roupa ou equipamento que não seja expressamente permitido pelas regras é proibida a menos que permitido pelo Chefe de campo. Aos jogadores que possuem roupa ou equipamento proibido no campo de jogo ser-lhes-á aplicada uma penalização de “1 por 1”.

## CAPÍTULO 6 – MARCADOR

### 6.1- SISTEMA DE AR

**6.1.1** Apenas o ar e CO<sup>2</sup> são permitidos como propulsores de gás. As estações de enchimento devem respeitar os requisitos específicos do tipo de gás que fornecem. Devem estar instalados os dispositivos de segurança indicados pelo fabricante, estes nunca poderão ser modificados seja de que forma for. A pressão máxima permitida á de 4500 Psi, ou em algum local que preencha os requisitos, se for mais baixa. Todos os carimbos devem estar dentro do prazo de validade durante o todo o torneio.

**6.1.2** As garrafas devem ser originalmente fabricadas de acordo com as normas internacionais de segurança. O uso de garrafas fora do prazo de validade é proibido. A violação desta regra levará à suspensão do jogador do evento.

**6.1.3** Garrafas de alta pressão podem ser cobertas com neopreno por razões de segurança.

**6.1.4** Um jogador pode entrar no campo com uma única garrafa, e esta tem de estar ligada ao marcador.

**6.1.5** É estritamente proibido, em qualquer circunstância, atirar a botija/garrafa para o chão (especialmente se estiver ligado ao corpo do marcador).

## 6.2-MARCADOR

**6.2.1** Os jogadores podem usar um único marcador de Paintball de calibre .68, que consiste em um único cano e um sistema de disparo único. Gatilhos de ação dupla são proibidos.

**6.2.2** A definição de gatilho é, a alavanca móvel ou botão que entra em contacto com o dedo. A ativação do gatilho requer a aplicação de força pelo dedo no gatilho e uma libertação de força por parte do dedo no gatilho, para cada ciclo de gatilho.

**6.2.3** O marcador deve ter uma proteção de gatilho, esta não pode ser alterada da sua forma original do fabricante. A proteção do gatilho deve proteger o gatilho do marcador.

**6.2.4** Marcadores com sistemas de seleção do modo de disparo eletrónicos devem ser bloqueados no modo de torneio. O jogador não deve ser capaz de ajustar o modo de disparo dentro do campo. Um marcador com sistema de seleção do modo de disparo eletrónico deverão modificados, de tal modo que, para proceder à alteração do modo de disparo, seja necessário o uso de ferramentas externas ou desmontagem substancial do marcador.

**6.2.5** Todos os marcadores com qualquer forma de reguladores de velocidade externos devem ser modificados de tal forma que o regulador de velocidade não seja facilmente acessível durante o curso do jogo.

**6.2.6** Os jogadores não podem usar tecido, neopreno ou outro material para cobrir os loaders, canos ou marcadores.

**6.2.7** Autocolantes nos marcadores estão limitados a 1 autocolante de 5x10cm (2x4 polegadas) em cada lado do marcador. Só será permitido autocolantes de cor BRANCO.

**6.2.8** Um marcador sem componentes eletrónicos:

**6.2.8.1** Não deve disparar mais de um tiro por cada vez que se pressiona e liberta o gatilho

**6.2.8.2** Deve apenas disparar 1 tiro quando o gatilho é pressionado.

**6.2.8.3** Não deve aumentar ou diminuir a força necessária para puxar ou segurar o gatilho para ou em qualquer posição sem o uso de ferramenta (“reactive trigger”)

**6.2.8.4** “Beaver tails” (cauda metálica) deve estar colocada em qualquer marcador ‘Autococker’ original.

**6.2.9** Um marcador Pump só pode ser manualmente rearmado entre cada disparo, permitindo assim ao martelo voltar á posição inicial.

**6.2.9.1** O ciclo completo deste mecanismo Pump consiste num movimento completo de empurrar para trás e voltar a puxar para a frente.

**6.2.9.2** “Beaver tails” (cauda metálica) deve estar colocada em qualquer marcador ‘Autococker’ original.

**6.2.10** Podem existir 2 tipos de gatilhos:

(a) Um gatilho standard que requer a pressão e libertação do mesmo em cada ciclo de reposição do martelo.

(b) Um Auto gatilho, que consiste num gatilho que pode ser mantido pressionado enquanto se completa o ciclo de reposição do martelo.

## 6.3- CANO

**6.3.1** Um marcador pode ser equipado com um cano de estrias/ranhuras ou com inserts, mas não pode ter um supressor de som anexado na constituição do cano.

**6.3.2** No campo, apenas será permitido um cano por jogador.

**6.3.3** Canos com sistema de modificação da trajetória da bola são proibidos.

**6.3.4** Os canos não podem ser cobertos com qualquer tipo de materiais. Não são permitidos autocolantes no cano.

## 6.4- LOADER

**6.4.1** Os Loaders não podem ser transparentes.

**6.4.2** É sugerido um Loader de cor sólida, mas não obrigatório, apenas para não impedir a avaliação árbitros. O Chefe de campo tem o direito de proibir o Loader a um jogador, se ele sentir que as cores irão impedir a avaliação dos árbitros.

**6.4.3** Os loaders não podem ser cobertos com qualquer tipo de materiais.

**6.4.4** Não são permitidos autocolantes nos loaders, exceto um autocolante de 5 x 10 cm (2x4 polegadas) em cada lado do Loader. Os autocolantes não podem conter a cor amarelo.

**6.4.5** São permitidas tampas transparentes nos loaders.

**6.4.6** No campo, apenas será permitido um Loader por jogador.

**6.4.7** Nos formatos de jogo com tinta limitada, os loaders utilizados só podem ter a capacidade máxima de 280 bolas ou 1500ml.

# CAPÍTULO 7 – ESTRUTURA DE JOGO

## 7.1- FORMATO DE JOGOS

**7.1.1** Formato de corrida de tempo cronometrada da FPP:

### **X-Ball Timed Race Format DIV 1**

- Cada jogo consiste numa serie de pontos
- Cada jogo irá começar com uma quantidade limitada de tempo de jogo – 10 minutos.

- Tempos de jogos irão ser diferentes entre divisões.
- Os horários dos jogos podem variar entre as divisões.
- Os jogos terão uma regra de limite de diferença de pontos (Misericórdia).
- O número limite de pontos para “Mercy Rule” é de 4 pontos.
- Os jogadores estão limitados a 4 potes e 1 Loader quando entram em campo.
- A capacidade máxima permitida de um Loader é de 1500 ml.
- A capacidade máxima permitida dos potes é de 140 bolas ou 800 ml.
- Apenas é permitido o uso de bolas calibre 0.68 no campo.

### **Formato WPBO 500 “Corrida a “3”Pontos”**

- Cada jogo consiste apenas em um máximo de 5 pontos
- Cada jogo irá começar com uma quantidade limitada de tempo de jogo- 7 minutos.
- O jogo termina quando uma das equipas conquistar os 3 pontos.
- Os jogadores estão limitados a 2 potes e 1 Loader quando entram em campo.
- A capacidade máxima permitida de um Loader é de 1500 ml.
- A capacidade máxima permitida dos potes é de 800 ml.
- Apenas é permitido o uso de bolas calibre 0.68 no campo.

## **7.2 SISTEMA “DOBLE GAME”**



**7.4.1.** Eventos que usem o sistema Doble Game seguirão o formato estrutural normal da FPP com as adições abaixo descritas:

**7.4.2.** As equipas A e B jogarão um ponto seguido de um período de pausa. Durante o período de pausa das equipas A e B, as equipas C e D jogarão um ponto.

**7.4.3.** O período de pausa para o jogo (A e B) terá no mínimo 2 minutos de duração.

**7.4.4.** O tempo de pausa entre os pontos dos dois jogos jogados em sistema Doble Game é de 45 segundos.

**7.4.5.** No caso de qualquer jogo terminar (A e B) ou (C e D), o restante jogo continua após o período de pausa standard de 2 minutos.

## 7.3 FOLHA DE PONTUAÇÃO

**7.3.1** Qualquer árbitro ou pessoa designada pode preencher uma folha de pontuação. Essa pessoa ou árbitro pode mostrar a folha de pontuação ao capitão de cada equipa.

**7.3.2** Qualquer correção feita na folha de pontuação deve ser aprovada pelo Chefe de Campo, a menos que essa a correção seja para corrigir um erro matemático óbvio, a correção também pode ser aprovada pelo Diretor de Prova.

**7.3.3** No caso em que um ou ambos os capitães da equipa não concordam com o conteúdo de uma folha de pontuação e, assim sendo, não irão assinar a mesma, o chefe de campo pode decidir se a folha de pontuação deve ser alterada e / ou validada.

**7.3.4** Um Chefe de Campo ou um operador do Scoreboard podem corrigir erros de escrita ou de cálculo no Scoreboard a qualquer momento.

# CAPÍTULO 8 – O JOGO

## 8.1 ÁREA DA PIT'S

**8.1.1** A cada equipa será fornecida uma área de preparação, adjacente (PIT) ao campo de jogo.

**8.1.2** Nenhuma pessoa inscrita no Roster de uma equipa pode utilizar um dispositivo mecânico ou eletrónico para aumento de voz, tal como um megafone, para comunicar com qualquer outra pessoa durante qualquer um dos pontos da equipa.

**8.1.3** Não é permitido qualquer tipo de comunicação, por qualquer pessoa, a partir da PIT para o campo ativo de jogo durante todos os pontos da equipa. Essa comunicação, a critério do árbitro, pode não ser verbal como, por exemplo: sons, sinais, gestos físicos, etc.

**8.1.3.1** Essa comunicação pode resultar desde uma simples advertência verbal até a uma penalidade grave.

**8.1.3.2** A penalidade será avaliada no momento da infração. O árbitro verbaliza a mesma e vai impor a penalização sobre os jogadores ativos, da equipa penalizada, mais próximos da equipa penalizada.

**8.1.4** Se um padrão de comunicação ilegal for detetado a equipa que cometer as infrações) está sujeita a multa e/ou perda do jogo.

**8.1.5** Apenas é permitida a presença de pessoas autorizadas, identificadas ou que façam parte do Roster na PIT.

**8.1.6** Todos os jogadores, funcionários e pessoal autorizado devem possuir e apresentar mediante solicitação o seu cartão de identificação da FPP. A não exibição do cartão de identificação da FPP resultará no impedimento de acesso à área da PIT, sem exceções.

**8.1.7** Contornar a zona de segurança pode resultar em expulsão do evento e até mesmo de eventos futuros, a critério do organizador do evento.

### 8.1.8 TREINADOR

**8.1.8.1** Cada equipa deve ter um treinador designado. O treinador da equipa deve ficar na área da PIT durante todo o jogo. Se o treinador designado for um jogador, pode funcionar como treinador apenas a partir da PIT. Apenas o treinador designado poderá lançar a toalha (ceder o ponto), pedir um “Timeout” ou pode pedir uma explicação (unicamente ao chefe de campo, apenas se o chefe de campo estiver fora do campo e unicamente durante os intervalos).

### 8.1.9 ESCOLHA DO CAMPO

**8.1.9.1** As bases de partida são as mesmas que estão descritas no calendário de jogos

## 8.2 INSPECÇÃO DO MARCADOR ANTES DO JOGO

**8.2.1** Todos os jogos serão precedidos de uma inspeção aos marcadores, nos termos da qual cada marcador do jogador será submetido a um teste de Cronógrafo e verificada a sua conformidade com as regras dos marcadores. A inspeção será feita no campo antes do início dos jogos.

**8.2.2** Os árbitros deverão inspecionar o marcador nos seguintes itens:

- a) Presença de corpos estranhos no cano ou Loader;
- b) Qualquer dispositivo, parte, item, ajuste ou a falta dele que possa permitir que um jogador aumente tanto a velocidade de tiro ou alterar o modo de disparo durante o jogo, sem ter de recorrer ao uso de ferramentas.

**8.2.3** Depois de um marcador passar na inspeção acima descrita, tal marcador pode ser então verificado em termos de: “bounce”, gatilho, velocidade, cadencia de tiro e modo ilegal.

**8.2.4** Procedimento de verificação dos marcadores:

- a) **Cadência de Tiro** – Em todos os marcadores será verificada a Cadência de Tiro. O árbitro, testa o gatilho do marcador e, de repente, deixa de pressionar o gatilho. Qualquer marcador que dispare mais do que um tiro adicional após a última ativação do gatilho, com um atraso máximo de 100 ms, será considerado um marcador ilegal e não será permitido no campo.

b) **Velocidade e Taxa de disparo** - Todos os marcadores farão teste cronógrafo antes de ir para o campo. A velocidade máxima de saída permitida será de 300 pés por segundo. A cadência de tiro será testada antes, mas não será apenas limitada ao início do jogo (artigo 8.5.1). A taxa máxima de fogo permitida será de 10,5 bolas por segundo.

**8.2.5** Jogadores cujos marcadores não passam na inspeção serão informados e terão a oportunidade de remediar a situação, se houver tempo.

**8.2.6** Os jogadores que não tiverem os seus marcadores em conformidade com as regras, que não permitam, em tempo útil, que o jogo comece de acordo com a calendarização, podem optar por entrar no campo e jogar sem o marcador e jogar o jogo ou ficar na área de PIT.

**8.2.7** Todos os marcadores são submetidos a um controlo mais rigoroso em qualquer momento do jogo, a critério do Chefe de Campo, de forma a verificar a sua conformidade com as regras.

## 8.3 INÍCIO DE JOGO

**8.3.1** As Equipas podem começar o jogo com um número reduzido de jogadores.

**8.3.2** Os jogadores começam os jogos dentro dos limites campo de jogo com a ponta do cano (ou a tocar com a mão, se jogar sem marcador) a tocar na frente da base.

**8.3.3** Qualquer jogador que origine uma falsa de partida através da remoção da extremidade do cano (ou mão) do marcador (ou lado) da base de partida, antes do sinal de início de jogo, não será automaticamente excluído, desde que, imediatamente, retorne à base.

**8.3.4** Mesmo que o sinal de início de partida seja dado antes que retorne à base, ainda pode retornar e, em seguida, pode continuar. Se não conseguir virar o cano para a base, antes ou após o sinal de partida ter sido dado, será eliminado.

**8.3.5** Se, no entanto, um jogador não colocar o seu marcador virado para a sua base e em seguida o disparar antes do sinal de partida, independentemente de ele depois o voltar para a base, será eliminado da maneira normal.

**8.3.6** Os jogadores devem transportar todo o equipamento a ser utilizado durante o decorrer do jogo, na sua pessoa, no início do jogo.

**8.3.7** Os jogadores podem retirar o seu tapa-canos depois de entrar no campo.

**8.3.8** O tempo de jogo começará em contagem regressiva no início do primeiro ponto da partida

**8.3.9** Cada equipa começará o 1º ponto do jogo na base de partida do mesmo lado do campo da sua PIT.

#### **8.3.10 Trocas de campo**

- As equipas trocam de lado do campo a cada ponto marcado.
- Se um ponto começar, mas acabar sem que ninguém marque (nenhuma equipa marca ponto) as equipas não trocam de campo no ponto seguinte.
- Cada equipa irá iniciar o 1º ponto do jogo no lado em que a sua PIT estiver localizada. Quando a soma dos resultados das duas equipas resultar num número ímpar, as equipas vão começar o jogo no lado mais distante do campo (1-0, 2-1, 3-0, etc.). Quando a soma do resultado das equipas resultar num número par, as equipas vão começar o jogo no lado mais perto (lado da PIT) (0-0, 2-0, 4-2, etc.).
- As equipas começam o “**OVERTIME**” no lado da sua PIT.

#### **8.3.11 Períodos de Pausa (Pit-stop)**

- A seguir à conclusão de cada ponto existe um período de pausa
- A contagem decrescente do tempo de jogo para, durante o período de pausa.
- A duração standard do período de pausa será no mínimo 2 minutos.
- O tempo de duração do período de pausa no formato Doble Game pode exceder os 2 minutos.
- O tempo de pausa entre pontos de 2 jogos a serem jogados, no formato de “Doble Game” é de 45 segundos.

**8.3.12** O tempo oficial do jogo será mantido com o temporizador de contagem regressiva no Scoreboard pelo Secretário de arbitragem (mesa).

## **8.4 PROCEDIMENTOS DE INÍCIO DE JOGO**

### 8.4.1 Início de ponto

- a) Deve ser dado um sinal claramente audível e reconhecível (diferente de outros sons) para o início de cada ponto. Quando não houver nenhum sistema elétrico a ser utilizado, o início deve ser dado por um apito ou qualquer outro dispositivo similar.
- b) Todos os árbitros dentro do campo baixam os braços para confirmar o início do ponto.

## 8.5 CHRONY NO CAMPO DE JOGO

**8.5.1** O Teste de Cronógrafo (Chrony) no campo pode ser feito a qualquer momento, ao critério de qualquer Árbitro para determinar se a velocidade de um marcador subiu acima dos limites legais ou se a Cadência de Tiro está a ser ultrapassada. Os árbitros procurarão realizar o teste cronógrafo de forma a que seja a que menos interfere no jogo.

**8.5.2** Se o marcador cronografado, durante um jogo, registar a velocidade de 300 pés por segundo ou menos; ou se a cadência de tiro for menor ou igual a 95 ms (10.5 bps), o jogador continua em campo sem qualquer penalização.

**8.5.3** Jogadores com marcadores com velocidade de tiro superior a 300 pés por segundo, mas menor ou igual a 314 pés por segundo, serão eliminados do jogo e **ser-lhe-á aplicada a penalização de 1 por 1 (MINOR)**.

**8.5.4** Os Jogadores com marcadores com velocidade de tiro superior a 314 pés por segundo, mas inferior ou igual a 329 pés por segundo serão eliminados do jogo e **ser-lhes-á aplicada uma penalização 2 por 1 (MAJOR)**.

**8.5.5** Os Jogadores com marcadores com velocidade de tiro igual a superior a 330 pés por segundo, serão eliminados do jogo e **ser-lhes-á aplicada uma penalização muito grave 3 por 1 (GROSS MAJOR)**.

**8.5.6** Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispare 2 tiros de 10.6 a 10.8 bps, ser-lhe-á aplicada uma penalização grave (“2 por 1”).

**8.5.7** Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispare 2 tiros de 10.9 a 12.4 bps, ser-lhe-á aplicada uma penalização grave (“2 por 1” aplicada no ponto seguinte) e o ponto onde ocorre a infração é automaticamente atribuído á equipa adversaria.

**8.5.8** Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispare 2 tiros acima de 12.5 bps, ser-lhe-á aplicada uma penalidade grave (“2 por 1” aplicada no ponto seguinte) e o ponto onde ocorre a infração é automaticamente atribuído á equipa adversaria. O jogador que recebe a penalização será suspenso do restante torneio.

**8.5.9** Sempre que, do teste de Chrony, realizado durante o jogo resultar numa penalização, o árbitro mostrará o resultado do teste ao jogador que foi cronografado.

## 8.6 CONFIRMAÇÕES DE IMPACTO

**8.6.1-** As confirmações de impacto são realizadas pelos árbitros com a finalidade de determinar se uma bola de tinta partiu no marcador ou em qualquer parte de um jogador.

**8.6.2-** As confirmações de impacto são realizadas por um árbitro quando o árbitro observou um jogador que sofreu um impacto; quando tiros são direcionados para uma área ocupada por um jogador que o árbitro não consegue observar diretamente; quando o local físico que uma bola pode ter partido não é visível para o árbitro, ou quando o árbitro é solicitado a fazê-lo por um outro árbitro.

**8.6.3-** Os árbitros podem, mas não são obrigados, a fazer uma confirmação de impacto, quando esta tenha sido solicitada por um jogador.

## 8.7 “TIMEOUT”

### 8.7.1 “Timeout” de Jogo

- a) Cada equipa tem direito a pedir um “Timeout” de 1 minuto por jogo.
- b) O “Timeout” deve ser pedido pelo treinador ao Chefe de Campo ou ao Operador do Scoreboard ou através do dispositivo eletrónico.
- c) O “Timeout” não pode ser pedido nos últimos 10 segundos antes do próximo ponto começar
- d) As equipas podem utilizar os seus “timeout’s” dentro do período de pausa.
- e) Um “Timeout”, se disponível, pode ser pedido/usado antes do período de “OVERTIME”

### 8.7.2 “Timeout” Técnico

- a) “Timeout” Técnico pode ser aplicado pelo Chefe de Campo, por pessoal da manutenção ou pode ser atribuído pelo Chefe Campo por motivos técnicos.
- b) “Timeout” Técnico dura tanto quanto necessário para que a equipa de manutenção remova ou resolva qualquer problema técnico no campo.
- c) Se o “Timeout” Técnico tiver de ser dado durante 10 segundos, após o problema técnico estar resolvido, o tempo começa a contar automaticamente a partir dos 10 segundos.

## 8.8 INTERRUPTÃO DE JOGOS

**8.8.1** Paragens de jogo só ocorrerem em caso de emergência médica, condições meteorológicas perigosas, outros fatores da natureza que ponham em causa a segurança do jogo ou uma alteração física do campo de jogo.

**8.8.2** Numa situação em que uma falsa partida ocorra devido a um erro de arbitragem ou falta de comunicação, o Chefe de Campo, irá parar o jogo e recomeçar o mesmo como se nunca tivesse começado.

**8.8.3** Todos os árbitros de campo vão observar o local dos jogadores no momento em que o jogo for parado. Uma vez que o jogo foi interrompido, os árbitros de campo vão assegurar-se de que os jogadores permanecem nesses locais. Assim que o problema que causou a paragem do jogo for resolvido, todos os jogadores vivos e bandeiras, são colocados nas posições adequadas pelos árbitros de campo, o Chefe de Campo irá reiniciar o jogo de acordo com os procedimentos especificados na seção de “Início do Jogo” (artigo 8.3).

**8.8.4** As paragens de jogo serão indicadas pelos árbitros a alta voz de “Tempo/Parado”. Cada jogador deve permanecer na posição que se encontra enquanto o jogo estiver parado. O não cumprimento desta regra por parte dos jogadores implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

**8.8.5** No caso de um jogo ter de ser interrompido por causa de uma emergência, ou por qualquer outra razão, o Chefe de Campo irá parar o cronómetro de tempo de jogo. Quando o jogo for reiniciado, serão aplicados os procedimentos “Início do Jogo” (artigo 8.3). O tempo começará a correr a partir desse arranque.

**8.8.6** No caso de um jogo ter de ser interrompido por causa de uma emergência, o Chefe de Campo deve instruir todos os jogadores para colocarem os seus marcadores no chão até que ele julgue que o campo de jogo está novamente segurança.



## 8.9 ACCIONAMENTO DO “BUZZER”

**8.9.1** Existem “Buzzer’s” instalados nas bases.

**8.9.2** Qualquer jogador ao vivo pode acionar o “Buzzer” na base.

**8.9.3** Quando o jogador aciona o “Buzzer” na base da equipa oposta, o tempo no Scoreboard pára. Se não houver um Scoreboard, os árbitros gritam "Tempo!" E o tempo é interrompido. O jogo será automaticamente “congelado” e nenhum jogador está autorizado a deixar sua posição (o jogador que deixar a sua posição durante este período será eliminado). Será efetuado uma verificação (Paintcheck’s) ao jogador que acionou o “Buzzer”

**8.9.4** Se no jogador que pressiona o Buzzer é encontrado um impacto, será aplicada uma penalização. Após a aplicação da penalização se houver algum jogador ativo na equipa que pressionou o Buzzer e nenhum jogador ativo na equipa adversaria, a equipa que pressionou o Buzzer recebe o ponto.

**8.9.5** O jogador que acionar o “Buzzer” será verificado (Paintcheck’s) em qualquer caso, mesmo no caso de o jogador se marcar a ele próprio como eliminado após acionar o “Buzzer”, acidentalmente ou de propósito.

**8.9.6** Se o jogador que pressionar o Buzzer é declarado limpo pelo árbitro, o ponto será concedido a essa equipa.

**8.9.7** Se o jogador que acionar o “Buzzer” receber uma penalização e não houver jogadores suficientes para completar a penalização, o ponto será automaticamente atribuído á equipa adversaria. A equipa que recebeu a penalização também terá de começar o ponto seguinte com menor número de jogadores que irão cumprir a penalização.

**8.9.8** Se o jogador que aciona o “Buzzer” receber uma penalização e a equipa tem o numero exato de jogadores para completar a penalização, não deixando nenhum ativo (vivo) no campo, não será considerado ponto e o ponto não será ganho por qualquer das equipas.

**8.9.9** Se o jogador que pressionar o Buzzer receber uma penalização e a equipa adversaria tem pelo menos um jogador ativo. O ponto será automaticamente atribuído á equipa adversária independentemente do número de jogadores ativos na equipa que pressionou o Buzzer.

## 8.10 CEDENCIA DE PONTO (TOWEL THROWING)

**8.10.1** A qualquer momento durante um ponto, uma equipa pode decidir acabar com o mesmo, atirando a toalha e dando um ponto à equipa adversária.

**8.10.2** Se treinador/pessoa designada decide atirar a toalha, ele deve dizer-lo em alta voz "toalha" ao chefe de Campo ou ao operador do Scoreboard.

**8.10.3** Após ser dada a voz "toalha" o ponto será automaticamente terminado e um ponto será concedido à equipa adversária. O Chefe de Campo anuncia a voz de "toalha" em voz alta para que, por todos, seja notado.

**8.10.4** Os campos podem estar equipados com um sistema eletrónico que pode ser usado para ceder o ponto "jogar a toalha".

## 8.11 REGRA DOS ÚLTIMOS 60 SEGUNDOS

**8.11.1** A regra dos 60 segundos é apenas sobre os últimos 60 segundos do tempo de jogo e "Overtime"

**8.11.2** Durante este período, qualquer penalidade grave ("2 por 1") ou muito grave ("3 por 1") pára o tempo de jogo e o ponto é automaticamente atribuído à equipa adversária.

**8.11.3** A equipa que recebe a penalização deve começar o seguinte ponto com menos um jogador, a menos que a penalização seja aplicada no último jogador ativo da equipa, então a equipa deve começar o ponto seguinte com menos dois jogadores.

**8.11.4** Se nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar for dada uma penalização, enquanto o jogo foi interrompido, um ponto não será concedido devido a esta penalização, mas outras sanções serão aplicadas.

## 8.12 "OVERTIME"

### "OVERTIME"

**8.12.1** Se duas equipas estiverem empatadas no final do tempo regulamentar de jogo, será realizado um “Overtime” de 5 minutos “5 contra 5” em DIV 1 , em DIV 2 o “Overtime” será de 3 minutos “5 contra 5”.

**8.12.2** O período de “Overtime” é jogado em **morte súbita**; a primeira equipa a marcar ganha.

**8.12.3** A regra dos últimos 60 segundos aplica-se nos últimos 60 segundos do “Overtime”.

**8.12.4** Se o “Overtime” terminar num empate, cada equipa irá seleccionar 1 jogador para competir num “1 contra 1” One-on-One.

A duração deste One-on-One será de 2 minutos e joga-se em **morte súbita**, o primeiro jogador a eliminar o jogador opositor ou a acionar o Buzzer da base adversaria ganha o jogo.

**8.12.5** No caso de um empate, nenhum jogador é eliminado e o “Buzzer” não é acionado, ou os jogadores são mutualmente eliminados, as equipas deverão escolher 2 novos jogadores para competir num segundo “1 contra 1” One-on-One.

**8.12.6** Isto será repetido até que uma equipa ganhe o “1 contra 1” One-on-One.

**8.12.7** Nenhum jogador pode competir em mais do que um “1 contra 1” One-on-One.

## 8.13 FIM DE JOGO

**8.13.1** Um jogo será oficialmente considerado terminado quando o Chefe de Campo anuncia o resultado após a ocorrência de qualquer das situações de fim de jogo. Contudo, os jogadores e o seu equipamento podem ser inspecionados até que deixem o campo de jogo.

Os seguintes situações são consideradas como fim de jogo:

### NXL Timed Race Format

- a) Se o tempo de jogo regulamentar chegar ao fim;
- b) Aplicação da Regra de “Mercy Rule”;
- c) O Buzzer é acionado por um jogador;
- d) É dada toalha pelo treinador adversário;
- e) Uma penalização (2 por 1 ou mais) nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar ou nos últimos 60 segundos do overtime;
- f) Se uma equipa começar a jogar com um numero superior de jogadores ao que está estipulado pelas regras ou pelo chefe de campo;
- g) Se o ultimo jogador apanhar uma penalização de 1 por 1, 2 por 1 ou 3 por 1 (Minor, Major ou Gross Major) e a equipa não tiver jogadores suficientes para penalizar. Neste caso o ponto é atribuído á equipa adversaria;

### **Formato WPBO 500 “Corrida a “3”Pontos”**

- a) Se o tempo de jogo regulamentar chegar ao fim;
- b) Quando uma equipa atingir os 3 pontos;
- c) O Buzzer é acionado por um jogador;
- d) É dada toalha pelo treinador adversário;
- e) Uma penalização (2 por 1 ou mais) nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar ou nos últimos 60 segundos do overtime;
- f) Se uma equipa começar a jogar com um numero superior de jogadores ao que está estipulado pelas regras ou pelo chefe de campo;
- g) Se o ultimo jogador apanhar uma penalização de 1 por 1, 2 por 1 ou 3 por 1 (Minor, Major ou Gross Major) e a equipa não tiver jogadores suficientes para penalizar. Neste caso o ponto é atribuído á equipa adversaria;

**8.13.2** Os jogadores não podem reentrar no campo de jogo sem a permissão de um Árbitro de Campo.

## CAPÍTULO 9

# IMPACTOS E ELIMINAÇÕES

### 9.1 DEFINIÇÃO DE IMPACTO

**9.1.1** Um jogador está eliminado quando uma bola de tinta disparada, por um marcador de um jogador vivo, o atinge em parte do seu corpo, peça de roupa ou material que transporta e a bola partida deixe uma marca, independentemente do tamanho.

- Se a bola de tinta atinge o jogador ou qualquer peça do seu vestuário ou peça que transporte, mas não parte e não deixa marca, tal jogador não está eliminado.
- Se um jogador é atingido e marcado por uma bola de tinta disparada por um jogador eliminado da equipa adversária, tal jogador não está eliminado.
- Se uma bola de tinta atinge outro objeto e partir neste, vindo a manchar o jogador, peça de vestuário que use ou que esteja a transportar, tal jogador não está eliminado.

**9.1.2** Quando o árbitro não sabe a fonte de tal marca de tinta e enquanto o jogador tiver tinta sobre ele parecendo um impacto, esse jogador será declarado eliminado. Geralmente, nestes casos, se a tinta for razoavelmente fresca, parece-

se com um impacto direto - em vez de esfregaço, salpicos, pulverização, tinta de quando se ajoelha, ou sentou sobre bolas de tinta; irá ser considerado um impacto válido.

**9.1.3** No caso de dois jogadores adversários se marcarem simultaneamente ou se os árbitros não conseguirem determinar qual dos jogadores foi marcado primeiro, ambos os jogadores serão eliminados.

**9.1.4** Os árbitros farão todos os esforços para limpar esfregaços, salpicos, pulverização, ou a tinta de se ajoelhar, ou sentar sobre bolas de tinta, dos jogadores, no momento em que são inspecionados. Se tais jogadores continuarem a jogar com esta tinta estes jogadores fazem-no sob o risco de serem eliminados por terem tinta que se assemelha a um impacto válido.

**9.1.5** Apenas os árbitros podem remover impactos inválidos, exceto: Um jogador pode remover um impacto inválido da lente da sua máscara com a permissão de um árbitro.

## 9.2 JOGADORES E IMPACTOS

**9.2.1** Os jogadores são responsáveis por estarem conscientes dos impactos.

**9.2.2** Ao ser atingido, um jogador tem de parar imediatamente de jogar e sinalizar sua eliminação. A falha deste procedimento constitui "PLAYING ON".

**9.2.3** Se um jogador é atingido e não consegue por ele próprio verificar em certos locais (por exemplo: parte superior da máscara (pala), garganta, costas, "battle pack") tem de imediatamente parar de jogar e solicitar a um árbitro um "Paintcheck's". A falha deste procedimento constitui "PLAYING ON".

**9.2.4** Os jogadores que estão em movimento e são atingidos, podem continuar até à cobertura mais próxima, sempre que tal cobertura exista entre ele e o seu adversário mais próximo, não incluindo a cobertura que o mesmo esteja a usar. Caso contrário, eles devem mudar imediatamente o seu movimento para longe do seu adversário e parar. Após a chegada a essa cobertura, o jogador deve verificar-se imediatamente e se tem algum impacto. Disparar, falar, comunicar, deixando de verificar imediatamente um impacto e falhando imediatamente a sinalização da sua eliminação, se de fato atingido, constituirá "PLAYING ON".

**9.2.5** Jogadores que são atingidos em locais que se podem auto verificar, não podem chamar um árbitro para “Paintcheck’s”. Chamar um árbitro para “Paintcheck’s” sob tais circunstâncias constitui “PLAYING ON”.

**9.2.6** Os jogadores que são atingidos em equipamentos não abandonados, de que estão separados por menos de 2 metros (exceto squeegee e potes), são considerados eliminados.

## 9.3 ELIMINAÇÕES

**9.3.1** Os jogadores serão eliminados, se alguma parte do seu corpo, peça de vestuário ou material que transporta toque no solo fora dos limites do campo de jogo.

**9.3.2** Os jogadores serão eliminados se empurrarem ou deslocarem para fora qualquer parte da fita ou material usado como uma linha limitadora do campo de jogo. A linha limitadora será considerada como se estivesse dentro do campo de jogo.

**9.3.3** Os jogadores serão eliminados, se perderem a sua máscara de proteção.

**9.3.4** Os jogadores que sejam encontrados com equipamentos proibidos no campo ou aqueles que estejam a funcionar nos seus marcadores em violação das disposições especificadas na secção “Marcador” (artigo 6) serão imediatamente eliminados.

**9.3.5** Os jogadores que se separam de qualquer parte do seu equipamento, peça de vestuário que usem dentro de campo de jogo por mais de 2 metros (exceto: squeegee, potes, speed feeds e loaders) serão eliminados.

**9.3.6** Os jogadores que apanhem, toquem em qualquer tipo de equipamento (também abandonado), marcado por impacto de tinta, são considerados eliminados.

**9.3.7** Os jogadores serão eliminados durante as paragens de jogo indicadas pelos árbitros a alta voz de "Tempo/Parado". Cada jogador deve permanecer na posição que se encontra enquanto o jogo estiver parado. O não cumprimento desta regra por parte dos jogadores implica a eliminação imediata do jogador nessa partida

**9.3.8** Os jogadores que tenham uma conduta antidesportiva serão eliminados.

A Conduta antidesportiva inclui, mas não está limitado a:

- a) A não obediência a uma ordem de um árbitro.
- b) Esquivar-se deliberada e continuamente ao teste de Chrony dentro do campo de jogo ou impedindo o árbitro de dar uma ordem.
- c) Disparar sobre árbitros.
- d) Disparar sobre jogadores claramente eliminados com intenção maliciosa de ferir ou intimidar.
- e) Excesso de disparos, ou seja, disparar sobre um jogador mais do que o razoável e suficiente para efetivar a sua eliminação.
- f) Solicitar “Paintcheck´s” para distrair ou evitar que os árbitros o controlem a si ou a companheiros de equipa ou usar árbitros para localizar jogadores adversários.

**9.3.8** Os jogadores são responsáveis pela remoção de impactos antigos ou de chamar a atenção de um árbitro para o mesmo, antes do início do tempo de jogo, para que possa ser tratado de maneira a que não resulte na eliminação dos jogadores.

**9.3.9** Os jogadores declarados eliminados deverão imediatamente e de forma célere:

- a) Parar de jogar.
- b) Sinalizar a sua eliminação, colocando uma mão sobre a sua cabeça.
- c) Sair o jogo de campo com todo o equipamento que tinham consigo no momento da sua eliminação, pelo caminho de saída mais direto ou qualquer outro caminho indicado pelo árbitro e de forma célere. Jogadores que sigam por caminhos que não sejam os mais diretos e que se destinam a esconder tais eliminações dos seu adversários, ou jogadores que se recusam a seguir o caminho indicado pelo árbitro e de forma pouco célere, para sair do campo de jogo, será considerado como "PLAYING ON".

## CAPÍTULO 10 – PONTUAÇÃO



## 10.1 PONTOS

**10.1.1** Os pontos são atribuídos quando:

- a) Um jogador vivo aciona o “Buzzer” da base da equipa adversaria;
- b) "Lançamento da toalha", pelo treinador da equipa adversaria;
- c) Uma penalização Grave (“2 por 1”) ou Muito Grave (“3 por 1”) nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar ou nos últimos 60 segundos do “Overtime”;
- d) A equipa adversária começa com mais jogadores do que estabelecido pelas regras (5 jogadores regulamentares) ou por ordem do Chefe de Campo (começa com um número menor de jogadores);
- e) Se em algum momento do jogo a equipa adversaria receber uma penalização Menor, Grave ou Muito Grave e não tenha jogadores ativos para concluir a penalização.
- f) Ao último jogador da equipa adversária é dada uma penalização Menor (“1 por 1”), Grave (“2 por 1”) ou Muito Grave (“3 por 1”).
- g) Equipa adversária usou um marcador que dispara acima de 10.8 bps.
- h) Se o jogador da equipa adversaria que pressiona o Buzzer estiver eliminado e a equipa que não acionou o Buzzer tenha qualquer jogador ativo.

**10.1.2** Um ponto marcado é concedido na conclusão do ponto jogado, pelo Chefe de Campo.

## 10.2 DESISTÊNCIAS

**10.2.1** A desistência será declarada por cada jogo que uma equipa não se apresente em tempo útil para o teste de Chrony realizado no pré-jogo, ou qualquer jogo em que uma equipa se recuse a entrar no campo. Na eventualidade de as 2 equipas não comparecerem para os testes de Chrony realizados no pré-jogo, ou ambas as equipas estão relutantes a entrar no campo, ambas as equipas perdem o jogo.

**10.2.2** Qualquer equipa, que esteja programado jogar com uma equipa que desistiu, receberá o máximo de pontos e a diferença máxima de pontos de acordo com o formato de jogo.

**10.2.3** Uma vez que a desistência tenha sido declarada, o jogo não será reagendado e a pontuação será dada, exceto se a razão que levou a essa desistência, seja devido a uma falha da equipa de organização e caso essa ronda não tenha terminado.

## 10.3 DESEMPATES (TIE BREAKERS)

**10.3.1** Num grupo com 2 ou mais equipas empatadas, serão sucessivamente aplicadas medidas de desempate até que uma equipa ganhe, ou nenhuma equipa ganhe e uma equipa perca o desempate.

**10.3.2** Se uma ou mais equipas ganham o desempate, essas equipas são retiradas do grupo e ficam com maior classificação que todas as outras equipas do grupo.

**10.3.3** Se nenhuma equipa ganhar e uma ou mais equipas perderem o desempate, essas equipas são retiradas do grupo e ficam com a classificação mais baixa que todas outras equipas restantes no grupo.

**10.3.4** No caso de uma ou mais equipas serem removidas do grupo, deixando apenas duas equipas ainda empatadas, o desempate entre as duas equipas restantes no grupo será determinado pelo seu jogo de confronto direto.

**10.3.5** Na eventualidade de um empate de um não confronto direto, os empates são desfeitos pela seguinte ordem:

- Confronto direto entre as equipas empatadas

(Uma equipa ganha se essa equipa ganhar todos os jogos de confronto direto jogados entre as equipas empatadas e são melhores no restantes desempates contra uma equipa empatada que eles não jogaram. Se nenhuma equipa ganhar, uma equipa perde se perdeu todos os jogos de confronto direto jogados entre as equipas empatadas equipas e são piores nos restantes desempates contra qualquer equipa que eles não jogaram).

- Maior margem de pontos em todos os jogos jogados entre as equipas empatadas (só se aplica se as equipas empatadas tenham todas jogado entre si)
- Maior margem de pontos marcados em todos os jogos jogados
- Menos pontos marcados em jogos jogados entre equipas empatadas (só se aplica se todas as equipas empatadas tenham todas jogado entre si)
- Menos pontos marcados em todos os jogos jogados
- Maior margem de tempo restante em jogos ganhos entre as equipas empatadas (só se aplica se todas as equipas empatadas tenham jogado entre si)
- Maior tempo restante em todos os jogos ganhos
- Menor tempo restante em jogos perdidos entre as equipas empatadas (só se aplica se todas as equipas empatadas tenham jogado entre si)
- Menor tempo restante em todos os jogos perdidos
- Realização de um ponto com duração de 3 minutos para decidir desempate.

### 10.3.6 Ranking do torneio:

- a) Ranking do 1 ao 4 lugar é decidido nos jogos das finais. A menos que o jogo do 3º e 4º lugar não seja realizado, nesse caso o ranking do 3º e 4º lugar serão determinados pelo seguinte:
- b) Equipa eliminada na mesma ronda de confronto direto, continuará a ser classificada de acordo com o seu lugar na mais recente ronda de não confronto direto.
- c) Derrotados dos preliminares são classificados por:
  - Número de jogos ganhos
  - Confronto direto entre as equipas empatadas (Uma equipa ganha se essa equipa ganhar todos os jogos de confronto direto jogados entre as equipas empatadas e são melhores nos restantes desempates contra uma equipa empatada que eles não jogaram.)

- Margem de pontos em todos jogos jogados entre as equipas empatadas (só se aplica se todas as equipas empatadas tenham jogado entre si)
- Margem de pontos em todos os jogos jogados
- Menos pontos marcados em jogos jogados entre equipas empatadas (só se aplica se todas as equipas empatadas tenham todas jogado entre si)
- Menos pontos marcados em todos os jogos jogados
- Maior tempo restante em jogos ganhos entre as equipas empatadas (só se aplica se todas as equipas empatadas tenham jogado entre si)
- Maior tempo em todos os jogos ganhos
- Menor tempo em jogos perdidos entre as equipas empatadas (só se aplica se todas as equipas empatadas tenham jogado entre si)
- Menor tempo restante em todos os jogos perdidos
- Ranking 2017 1ª Etapa, a partir da 2ª etapa ranking 2018.

## CAPÍTULO 11 – PENALIZAÇÕES

### 11.1 AVALIAÇÃO DE PENALIZAÇÕES

#### 11.1.1 Aplicação de Penalizações

11.1.1.1 Todas as penalizações aplicadas antes do árbitro confirmar que o jogador que acionou o Buzzer está limpo e o ponto confirmado, serão aplicadas nesse ponto.

**11.1.1.2** Todas as penalizações aplicadas depois de o arbitro confirmar que o jogador que acionou o Buzzer está limpo e o ponto confirmado, serão aplicadas no ponto seguinte.

**11.1.1.3** Todas as penalizações aplicadas depois de um ponto ser concedido, serão aplicadas no ponto seguinte.

### **11.1.2 Advertências Verbais**

Árbitros irão emitir advertências verbais para as seguintes infrações (não limitado a):

- a) Primeira infração de não obedecer às indicações do árbitro.
- b) Primeira infração de não colocar mão sobre a cabeça depois de ser eliminado

### **11.1.3 Eliminações**

Árbitros irão eliminar jogadores em campo pelas seguintes infrações (não apenas limitado a):

- a) Excesso de pedidos para “Paint Check”.
- b) Não obediência a indicações dos árbitros.
- c) Que saiam dos limites de jogo ou movendo a linha limitadora do campo.
- d) Marcado por um impacto válido.
- e) Falha no procedimento de voltar a tocar na base de partida no caso de efetuar uma falsa partida.
- f) Apontar o marcador ou dispará-lo após o sinal de início de jogo, independentemente do facto de os jogadores voltarem atrás e tocar na base.
- g) Falhar o uso de máscara dentro do campo durante o período de jogo.
- h) Interferência ou comunicação durante o jogo na área da PIT com pessoa pertencente ou afiliada á equipa.
- i) Excesso de disparos (disparando sobre 1 jogador mais do que o razoável e suficiente para efetivar a sua eliminação).
- j) Alterarem o campo de jogo de propósito

k) Um jogador forçando-se entre dois obstáculos que foram posicionados em conjunto para criar um obstáculo.

#### **11.1.4 Penalização menor (“1 por 1”)** (Remoção do jogador que cometeu a infração e um companheiro de equipa).

Aplicar-se-á a penalização de “1 por 1” a jogadores no campo sempre que as seguintes infrações sejam cometidas (não apenas limitado a):

- a) Continuar a jogar com um impacto valido em qualquer parte do seu corpo ou equipamento (por exemplo: disparar, apontar, comunicar, avançar no jogo, carregar bolas).
- b) Ser descoberto no final do jogo com um impacto valido.
- c) Utilizar um marcador cronografado no campo entre 301-314 Fps
- d) Comunicar com alguém depois de ser eliminado.
- e) Uso de vestuário proibido ou equipamento no campo de jogo
- f) Qualquer pessoa que dispare em direção à linha lateral de espectadores ou o adversário de linha de fundo durante um período de pausa.
- g) Qualquer pessoa que tenha um comportamento agressivo ou insultuoso para com outra pessoa, exceto um árbitro.
- h) Qualquer jogador eliminado que deixe intencionalmente potes que contenham bolas de tinta no campo de jogo em jogos ou divisão com formato de tinta limitada.

#### **11.1.5 Penalização Grave (“2 por 1”)** (Remoção do jogador que cometeu a infração e dois colegas de equipa).

Aplicar-se-á a penalização de “2 por 1” a jogadores no campo, sempre que as seguintes infrações sejam cometidas (não apenas limitado a):

- a) Jogar com impacto valido de forma a influenciar o curso natural do jogo, dando á equipa do jogador infrator uma vantagem significativa.
- b) Primeira infração de um jogador que use um marcador ilegal no campo de jogo
- c) Utilizar um marcador cronografado no campo entre 315 a 329 Fps ou acima.

**11.1.6 Penalização Muito Grave (“3 por 1”)** (Remoção do jogador que cometeu a infração e três colegas de equipa. Aplicar-se-á a penalização de “3 por 1” a jogadores no campo sempre que as seguintes infrações sejam cometidas (não apenas limitado a):

- a) Limpar - É considerado limpar o ato de deliberadamente tentar remover, reduzir ou esconder impactos de tinta com o objetivo de evitar sua eliminação ou evitar a ordem de eliminação de um árbitro.
- b) Os jogadores que sejam vistos a largar squeegees, panos ou potes que tenham impactos validos ou marcas de tinta que se assemelhem a um impacto, a fim de evitar a sua eliminação ou evitar a ordem de eliminação de um árbitro, devem ser penalizados por limpar.

### 11.1.7 Suspensão Menor

(Remoção do jogador que cometeu a infração e mais três jogadores da equipa, o jogador que cometeu a infração vai também receber uma pequena suspensão (será suspenso do restante do jogo e do próximo jogo da sua equipa). Aplicar-se-á esta regra de suspensão a jogadores no campo sempre que as seguintes infrações se verificarem (não limitado a):

- a) Um jogador eliminado que dispare sobre outro jogador a partir de fora do limite do campo.
- c) Reentrada no campo - após a eliminação, com o intuito de interferir no jogo em curso sem ser solicitado por um árbitro.
- d) Adulterar um marcador durante o jogo. Usar qualquer ferramenta ou ajustar a configuração durante o jogo é proibido, incluindo a partir do momento em que o ponto começa até o momento o jogador sai do campo e volta a entrar na área de PIT. Excluindo um jogador de desligar e ligar o seu marcador como também o sistema eletrónico de olhos do mesmo marcador.
- e) Qualquer pessoa que tenha um comportamento agressivo ou insultuoso em relação ao árbitro.
- f) Qualquer pessoa, que lance um equipamento para o campo de jogo que não seja uma fonte de ar ou equipamento descartável
- g) Usar um marcador que seja cronografado no campo de jogo a 330 FPs ou acima.

## 11.2 REGRA POR NÃO HAVER JOGADORES SUFICIENTES

**11.2.1** Atribuição das penalizações Menor, Grave e muito Grave quando não existem mais jogadores ativos:

- O ponto é parado e o ponto é atribuído á equipa adversária.
- A equipa adversária não necessita de ter qualquer jogador ativo para que lhe seja atribuído o ponto.
- No ponto seguinte a equipa que foi penalizada começa com menos jogadores de forma a cumprir plenamente a penalização atribuída.

**11.2.2** Se ao último jogador de uma equipa é dada uma penalização Menor (1 por 1), Grave (2 por 1) ou Muito Grave (3 por 1). O ponto é automaticamente concedido á equipa adversária.

**11.2.3** Aplicação das penalizações Menor, Grave e Muito Grave quando o número exato de jogadores deixados ativos cumpre a penalização, e a equipa adversaria não tem nenhum jogador ativo, o ponto acaba e não é atribuído o ponto a qualquer das equipas.

## 11.3 COMBINAÇÃO DE RESULTADOS

**11.3.1** Qualquer equipa que combine resultados para o decorrer de um jogo com os seus adversários, será desqualificada do torneio e todos os membros do seu Rooster serão suspensos (mas não limitado a) do restante torneio e a entregar todos os pontos de ranking ganhos nesta prova.



# CAPÍTULO 12

## SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS POR CONDUTA ANTIDESPORTIVA GRAVE

### 12.1 ATRIBUIÇÃO DE SUSPENSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS POR CONDUTA ANTIDESPORTIVA GRAVE

#### 12.1.1 Responsabilidade dos membros da equipa

As equipas são responsáveis pela conduta de todos os membros do seu Rooster em que estão incluídos jogadores, "PIT Crew" e apoiantes. No decorrer de cada evento podem ser aplicadas multas, suspensões e expulsões. Quando um jogador é suspenso, a equipa deve jogar com menos um jogador caso não tenha nenhum jogador substituto no seu Rooster.

#### 12.1.2 Responsabilidade dos espectadores

Qualquer espectador que tenha uma conduta antidesportiva para com qualquer outro participante do evento será forçado a deixar o local. Espectadores estão proibidos de comunicar, fazer sinais ou interferir com o decorrer do jogo, estando sujeitos desde um a advertência verbal á sua expulsão do local. A forma exata da interferência de um espectador é imposta e penalizada de acordo com os oficiais da liga ou torneio específico.

#### 12.1.3 Suspensão de jogadores

Qualquer Chefe de Campo pode emitir uma suspensão no campo de jogo. Qualquer pessoa autorizada do staff da prova pode retirar uma pessoa para fora do terreno de jogo para que o Chefe de Árbitros proceda á suspensão.

Qualquer pessoa que se envolva em quaisquer pequenos atos de comportamento antidesportivo poderá ser-lhe atribuída uma penalização Menor ou Grave.

Qualquer pessoa que se envolva em atos severos ou graves de comportamento antidesportivo poderá ser-lhe atribuída uma suspensão Grave ou Menor por um Chefe de Campo.

#### 12.1.4 Expulsão de Jogadores

Os jogadores serão expulsos do recinto do torneio pelas seguintes infrações:

- a) Contacto físico intencional (contato utilizando um marcador, colisão de peito, agarrar, empurrar, cuspir ou semelhante).
- b) Falha na entrega de um marcador a pedido de um árbitro, ou ativação de 1 interruptor, botão ou gatilho aquando solicitado a entrega do marcador.
- c) Qualquer infração aplicável na secção de "**Marcadores**".
- d) Linguagem abusiva dirigida a qualquer jogador, árbitro ou espectador.
- e) Disparar deliberadamente de fora do campo ou no seu limite.
- f) Disparar deliberadamente sobre árbitros.
- g) Reentrar no campo após a eliminação, com fim de interferir no jogo em curso sem ser pedido por um árbitro.

#### 12.1.5 Suspensão Menor

Qualquer jogador que lhe seja atribuída uma suspensão menor

- a) Não deve jogar o resto da partida e no próximo jogo, mesmo que o próximo jogo seja na próxima ronda ou torneio.
- b) Deve estar presente em todos os pontos e jogos disputados pela sua equipa e deve permanecer silenciosamente na área designada pelo Chefe de Campo enquanto durar do jogo.

#### 12.1.6 Suspensão Grave

Qualquer pessoa que lhe seja atribuída uma suspensão Grave será expulsa do evento e:

- Não pode estar presente no local onde se realiza o evento durante o período em que se encontra suspenso.

- Pode ser suspenso durante um ano pelo Conselho de Disciplina e Arbitragem
- Pode ser atribuída uma multa de até € 1000. Poderá não jogar todos os outros eventos até que tal multa seja paga.

**12.1.7** Jogadores que tenham sido suspensos devem entregar o seu cartão de identificação ao chefe de Campo que atribui a penalização.

**12.1.8** Se um jogador recusar entregar o seu cartão de identificação a equipa perderá o próximo jogo automaticamente. O cartão de identificação será devolvido ao jogador quando o tempo de suspensão for cumprido.

**12.1.9** Suspensões Graves incluem, mas não estão limitadas a:

- Qualquer pessoa que se envolva em contato físico hostil com outra pessoa, incluindo disparos de outra pessoa que não está a participar num ponto ou disparar da parte de fora do campo.
- Qualquer pessoa que se envolva em contato físico intencional com um funcionário.
- Qualquer pessoa que atirar o sistema de ar, quer esteja ela ligada ao marcador ou não.
- Qualquer pessoa que dispare na direção de outra que não esteja a usar máscara de Paintball.

#### **12.1.10 Expulsão de Equipas**

- Apenas o Diretor de prova ou Chefe de campo pode expulsar equipas.
- Qualquer equipa expulsa irá perder todas as taxas de inscrição pagas e quaisquer prémios ou pontos ganhos no evento.
- As equipas são expulsas por terem um Roster ilegal ou jogar com jogadores desconhecidos. Por outro lado as equipas perderão todos os restantes jogos.

#### **Expulsão de jogadores, Multas a jogadores e Suspensão de jogadores**

**12.1.11** Todas as suspensões efetuadas nas ligas e torneios estão sujeitas a suspensões da FPP; todas as suspensões se forem consideradas suficientemente graves serão revistas pelo Conselho de Arbitragem da FPP para determinar se serão aplicadas novas medidas.

## 12.2 CONFLITOS NAS REGRAS

**12.2.1** No caso de acontecer uma situação que não está abrangida por este Regulamento ou qualquer conflito entre duas secções do presente Regulamento, a entidade oficial (chefe de campo e diretor de prova) tomará a sua decisão com base na lei e no senso comum.

**12.2.2** A decisão tomada pelos responsáveis que se encontrem previstas na presente secção não podem ser revistas.

**12.2.4** Qualquer situação dentro dos limites da presente secção deve ser colocada ao Conselho de Disciplina e Arbitragem, o mais rapidamente possível. Este Conselho reserva-se no direito de modificar ou alterar o presente regulamento, mesmo que esta alteração seja contra a decisão inicialmente tomada.

# CAPÍTULO 13 – DEFINIÇÕES

## 13.1 LISTA DE TERMOS E DEFINIÇÕES

**13.1.1 Paintball** - (denominada simplesmente "tinta") é uma cápsula de gelatina esférica, cheia de um corante não- tóxico e solúvel em água. Este conjunto não deve deteriorar o ambiente onde ocorram os eventos de Paintball. Ela também deve ser totalmente biodegradável num curto período de tempo sob padrões meteorológicos específicos aonde se jogou Paintball.

**13.1.2 Corpo do Marcador** - Objeto que contém mecanismo de disparo de bolas de tinta.

**13.2.3 Gatilho** - Parte do marcador, que jogador ativa para atirar uma bola de tinta.

**13.2.4 Sistema de Ar** - Recipiente portátil, usado para guardar o gás que o marcador precisa para atirar uma bola de tinta.

**13.2.5 Loader/Alimentador** - Tanque para as bolas, fixo ao marcador.

**13.2.6 Pote** - Recipiente plástico para transportar um número limitado de bolas.

**13.2.7 Battlepack** - Equipamento usado para segurar os “Pod’s”.

**13.2.8 Cano** - Tubo através do qual é disparado a bola de tinta.

**13.2.9 Marcador** - O Marcador de Paintball é composto por um sistema de ar, o corpo do marcador, o cano e o loader (também conhecido como alimentador). Os requisitos técnicos relacionados com os marcadores de Paintball são detalhados em artigo específico.

**13.1.10 Marcadores** - Os Marcadores são divididos nas seguintes categorias, atendendo à sua autonomia e modo de recarga:

a) Stock Class: marcadores de Paintball que não excedam autonomia de dispararem 11 bolas, considerando-se que uma bola está pronta para ser disparadas e outras 10 estão armazenadas num loader dedicado.

b) Pump: marcadores de Paintball que precisam de um sistema de recarga manual usando uma bomba localizado no ou sob o cano e o seu funcionamento deve encaixar o «mínimo» do tamanho da bola de tinta utilizada.

c) Semiautomático: marcadores de Paintball semiautomáticos são caracterizados pelo fato de outra bola ser alimentada automaticamente após cada tiro. O Tiro não pode ser automático, utilizando uma única pressão no gatilho.

**13.1.11 Velocidade (fps)** Velocidade de deslocação da bola, em pés por segundo.

**13.1.12 Ramping, Taxa do Fogo - ROF (bps)** Quantidade de bolas disparadas por segundo..

**13.1.13 Obstáculos** - Os obstáculos são construídos a partir de uma ou várias partes. Quando um obstáculo é construído a partir de mais do que uma parte, então estas partes devem ser fixadas, de modo que exista o mínimo espaço possível entre eles.

**13.1.14 Materiais de segurança** - Máscaras de proteção, proteções de garrafa e tapa-canos fazem parte do material de segurança.

**13.1.15 Equipamento de Proteção** - Todos os elementos que os jogadores vestem, para proteger o corpo.

**13.1.16 Acessórios** - Ferramentas de limpeza do cano, battlepack e potes.

**13.1.17 Espessura Padrão** - para roupa e roupa interior está definido como padrão um padrão de algodão não superior a 150g/m<sup>2</sup>.

**13.1.18 Marcador inativo** - Para um marcador se considerar inativo, deve cumprir os seguintes requisitos:

- a) Não ter bola no marcador (alimentador incluído) ou seu carregador.
- b) O Sistema de alimentação de gás deve estar desligado, quando for tecnicamente possível e sem pressão de ar dentro do marcador.
- c) Interruptor elétrico está na posição OFF, quando for tecnicamente possível.
- d) O cano não está montado no marcador ou, se o cano estiver montado, está necessariamente coberto por um tapa-canos. Qualquer outra ferramenta ou equipamento não pode substituir o uso de um tapa-canos (exceto para marcadores de bomba, onde são permitidas tampões de cano).

**13.1.19 Falsa Partida** - Pode ser considerada Falsa Partida se qualquer uma das seguintes condições ocorrer:

- a) O cano não está a tocar na base no momento do sinal de partida ou imediatamente após o sinal de partida a menos que o jogador tenha disparado ou apontado no sentido dos adversários entre o sinal de partida e tocar a base de partida (assim chamado touch-back ou voltar atrás).
- b) Qualquer parte do corpo do jogador está em contacto com a área (seja chão ou rede) fora dos limites de campo.
- c) O jogador fez um tiro ou múltiplos tiros diretamente para a frente entre o sinal de 10 segundos e o início do jogo.

**13.1.20 Impacto** - O jogador é considerado eliminado quando atingido diretamente ou a qualquer do seu equipamento por uma bola disparada por um marcador de Paintball de um jogador vivo. Isto é chamado de Impacto.

**13.1.21 Eliminação** - O jogador é eliminado quando a bola deixou um pouco de tinta nele (impacto válido). Vestígios de tinta sobre a roupa jogadores que não são resultantes de um impacto não são considerados para efeitos de eliminação. O árbitro pode declarar jogador limpo se ele (o árbitro) considerar que o impacto não é válido (por exemplo jogador é marcado pelo adversário eliminado) e, portanto, deve limpar o impacto o mais rapidamente possível.

**13.1.22 “Paintcheck’s” (verificação de impacto)** - É realizada pelos árbitros com a finalidade de determinar se uma bola de tinta partiu no jogador e marcou o mesmo. Esta ação também pode ser feita pelo próprio jogador, ou ele pode pedir a um árbitro quando não é possível fazê-lo pessoalmente (pedido de verificação de impacto - “Paintcheck’s”).

**13.1.23 Jogador Limpo** - Um jogador é considerado limpo quando não tem impactos válidos.

**13.1.24 “Playing On”** - Consiste em continuar a agir como um jogador vivo no jogo depois de ser eliminado. O “Playing On” inclui, mas não está limitado a:

- a) Continuar o confronto ou disparar contra um jogador adversário;
- b) Continuar a se mover, com exceção do movimento necessário para sair de campo pela rota mais direta ou sob a direção de um árbitro;
- c) Falar, sinalizar ou de outra forma comunicar, seja para com um árbitro, jogadores adversários, espectadores ou companheiros;
- d) Impedir o progresso de jogadores adversários ou de um árbitro;
- e) Dificultar, a um árbitro, fazer uma verificação de impacto ou dar uma penalização;
- f) Descarregar ou despressurizar o marcador, ou fornecer a colegas bolas ou equipamentos;
- g) Ausência de sinal de eliminação (mão na cabeça) pelo jogador

A pena para “Playing On” é a remoção de um companheiro de equipa com uma penalização de “1 por 1”, a menos que na opinião do árbitro esse “Playing On” tenha influenciado o curso do jogo dando à equipa do jogador infrator uma vantagem, neste caso procede à remoção de dois companheiros de equipa do infrator, numa a penalização de “2 por 1”.

**13.1.25 Eliminação Virtual** - Uma penalização é dada a uma pessoa não jogadora (por exemplo: coaching inválido).

- a) O árbitro faz o sinal visual para a eliminação, mas nenhuma eliminação real pode ser feita.
- b) As eliminações virtuais são sempre acompanhadas de uma sanção aplicada a um dos jogadores em jogo e será aplicada como se fosse uma penalização padrão.

c) As eliminações virtuais só devem ser aplicadas pelo Chefe de Campo.

**13.1.26 Jogo** - Competição de duas equipas em campo durante um determinado período de tempo (tempo de jogo) e formato com um ou mais jogos. Quando o formato tem mais de uma volta, pode ter um ou mais quebras de tempo

**13.1.27 Ponto** - Período de tempo entre o início campainha ou intervalo de tempo (de acordo com o formato de jogo) com o jogo que termina em qualquer das situações previstas no artigo 12.1 deste regulamento.

**13.1.28 Ponto marcado (ou ponto válido)** - Cada vez que uma ronda termine em qualquer das situações previstas no artigo 10.1 deste regulamento.

**13.1.29 Abandono** - Depois de abandonar um objeto, ou uma parte dele, um jogador não o deve voltar a usar ou vestir e deve separar-se dele 2 metros.

**13.1.30 Comportamento Antidesportivo** - Ocorre quando qualquer gesto ou fala demonstre a perda de autocontrolo de uma forma desportiva. Isto inclui, mas não só, a vontade de ferir, proferir palavras ou gestos insultuosos em direção a qualquer pessoa (jogadores, árbitros, representantes da organização, espectadores, etc.) e qualquer tipo de vandalização do meio que o rodeia, etc.

a) Por princípio, o comportamento do jogador Paintball deve ser exemplar e ser considerado como um exemplo de autocontrolo que é obrigatório com o uso de marcadores de Paintball.

b) Qualquer tipo de má conduta será considerado como um comportamento antidesportivo.

## 13.2 Sistema de Pontuação

**13.2.1-** Pontuação para o ranking de época, para ambas a divisões é calculada da seguinte forma:

1º Classificado	100 Pontos
2º Classificado	88 Pontos
3º Classificado	80 Pontos
4º Classificado	72 Pontos
5º Classificado	64 Pontos
6º Classificado	56 Pontos



7º Classificado	48 Pontos
8º Classificado	40 Pontos
9º Classificado	32 Pontos
10º Classificado	28 Pontos
11º Classificado	24 Pontos
12º Classificado	20 Pontos
13º Classificado	16 Pontos
14º Classificado	12 Pontos
15º Classificado	8 Pontos
16º Classificado	4 Pontos

## CAPÍTULO 14 – CIRCUNSTÂNCIAS

**14.1-** A Direcção da FPP deve, em conjunto com o organizador, emitir quaisquer instruções criadas por circunstâncias especiais que possam ocorrer. Essas instruções são parte integrante do presente Regulamento.

Quaisquer questões não previstas neste Regulamento e quaisquer casos de força maior devem ser decididos pela Direcção da FPP.

Todas as decisões são finais, vinculativas e não sujeita a recurso.