

Regulamento do Campeonato Nacional de Paintball 10MAN Clássico 2024



Introdução

Por forma a proceder a uma harmonização entre as Regras do Paintball, a Federação Portuguesa de Paintball decidiu implementar a partir da época de 2018 e em todas as suas competições, as regras da NXL, 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

Introdução	1
1.1-INFORMAÇÃO	5
1.2- FORMATO 10V10	5
1.3- REQUISITOS DE CAMPO	6
CAPÍTULO 2 – OS ÁRBITROS	6
2.1- OFICIAL	6
2.2- SINAIS MANUAIS DO ÁRBITRO.....	7
CAPÍTULO 3 – EQUIPAS.....	8
3.1-MEMBROS DAS EQUIPAS	8
3.2-ROSTERS.....	9
3.3-LIMITES DE ROSTERS.....	9
3.4-LIMITES DE ROSTERS.....	10
3.5-CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO	10
CAPÍTULO 4 – ESTRUTURA DO TORNEIO	10
4.1-FASE PRELIMINAR	10
4.2-PASSAGEM FASE PRELIMINAR.....	11
4.3-FASE PLAYOFF	11
4.4-CRONOGRAMA DE PLAYOFF (10V10)	11
4.5-ESTRUTURA DE PLAYOFF (10V10)	12
4.6-CLASSIFICAÇÃO DA TEMPORADA	12
4.7-PROMOÇÃO E RELEGAÇÃO PROFISSIONAL	13
CAPÍTULO 5 – EQUIPAMENTOS	14
5.1-REQUESITOS GERAIS.....	14
5.2- MÁSCARAS.....	14
5.3- TAPA CANOS	15

5.4- ROUPA.....	16
5.5- EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO	17
5.6- BOLAS DE TINTA	18
5.7- OUTROS EQUIPAMENTOS.....	18
CAPÍTULO 6 – MARCADOR	20
6.1- SISTEMA DE AR	20
CAPÍTULO 7 – ESTRUTURA DE JOGO.....	25
8.1 ÁREA DA PIT’S.....	26
8.2 INSPECÇÃO DO MARCADOR ANTES DO JOGO	27
8.3 INÍCIO DE JOGO	28
8.4 PROCEDIMENTOS DE INÍCIO DE JOGO	29
8.5 CHRONY NO CAMPO DE JOGO	30
8.6 CONFIRMAÇÕES DE IMPACTO.....	31
8.7 INTERRUPÇÃO DO JOGO.....	31
8.8 BANDEIRAS	32
8.9 PENDURAR BANDEIRA	33
8.10 FIM DE JOGO	34
9.1 DEFINIÇÃO DE IMPACTO.....	34
9.2 JOGADORES E IMPACTOS.....	35
9.3 ELIMINAÇÕES.....	36
10.1 PONTOS.....	38
10.2 DESISTÊNCIAS.....	38
10.3 DESEMPATES (TIE BREAKERS)	39
10.4 CLASSIFICAÇÃO DO TORNEIO.....	40
11.1 AVALIAÇÃO DE PENALIZAÇÕES	41

11.2 REGRA POR NÃO HAVER JOGADORES SUFICIENTES	44
11.3 COMBINAÇÃO DE RESULTADOS	45
12.2 CONFLITOS NAS REGRAS	48
13.1 DETERMINAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO	49
13.2 DETERMINAÇÃO DA CLASSE DO JOGADOR	51
14.1 LISTA DE TERMOS E DEFINIÇÕES	52
15.1 MANUTENÇÃO E LIMPEZA.....	56
15.2 CIRCUNSTÂNCIAS IMPREVISTAS.....	57

CAPÍTULO 1 - REGULAMENTOS

1.1-INFORMAÇÃO

1.1.1 A Federação Portuguesa de Paintball (FPP) promove jogos de paintball seguros, justos e competitivos. Os esforços do FPP visam tornar o paintball mais atraente para todos os jogadores e ajudar na unificação de um padrão mundial de paintball. A FPP incentiva todos os participantes a tomarem os devidos cuidados para tornar nosso desporto mais seguro, a usarem mascara de proteção aprovados, bloquearem os canos com tapa canos, manterem a velocidade inicial da bola dentro de um limite seguro, manterem as garrafas de gás dentro da validade e seguirem todas as regras de segurança adicionais no jogo. campos e área de jogadores. A FPP considera a segurança e o fair play como prioridade.

1.1.2 É da responsabilidade dos jogadores, Staff ou qualquer equipa participante ter conhecimento das regras que regulam os eventos da FPP.

1.1.3 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- FORMATO 10V10

1.2.1 10v10 será um formato de 2 bandeiras. Cada equipa começará com sua bandeira pendurada em sua base de largada.

1.2.2 O objetivo é ser a primeira equipa a capturar com sucesso a bandeira da equipa adversária e devolvê-la à base inicial da sua equipa.

1.2.3 Tempo – Cada jogo terá um limite de tempo de 12 minutos.

1.2.4 Pontos – As equipas podem receber pontos de várias maneiras diferentes. Há um máximo de 100 pontos que uma equipa pode marcar em cada jogo.

50 pontos para a primeira equipa que devolver com sucesso a bandeira da equipa adversária. 20 pontos por puxar com sucesso a bandeira do adversário. 2 pontos para cada jogador eliminado da equipa adversária. 1 ponto para cada um dos jogadores ativos da equipa ao final do jogo.

1.2.5 Marcadores – Os jogadores podem usar marcadores mecânicos ou eletrônicos. Os marcadores eletrônicos devem ser limitados a 5,5 bolas por segundo e pode ser disparado no modo semiautomático ou no modo NXL.

1.3- REQUISITOS DE CAMPO

1.3.1 Os campos conterão duas estações iniciais.

1.3.2 As estações de largada serão colocadas perto do centro da linha limite traseira em lados opostos.

1.3.3 Todas as linhas fora de campo serão claramente marcadas.

1.3.4 Nenhum jogador ou membro da equipa pode alterar o campo de jogo em nenhum momento. Alterar o layout propositadamente levará à eliminação desse jogador. Qualquer jogador que altere o campo em qualquer outro momento antes ou durante o torneio será suspenso para o torneio em andamento.

CAPÍTULO 2 – OS ÁRBITROS

2.1- OFICIAL

2.1.1 O Árbitro Principal de cada campo é a autoridade máxima naquele campo.

2.1.2 Qualquer decisão feita pelo Árbitro Principal em seu campo é final.

2.1.3 O Chefe de Campo não anulará nenhuma chamada de campo feita pelo Árbitro Principal.

2.1.4 O Chefe de Campo é a autoridade máxima em um evento em relação ao jogo ou disputas em campo.

2.1.5 Qualquer decisão do Chefe de Campo é final.

2.2- SINAIS MANUAIS DO ÁRBITRO

2.2.1 Eliminado – O árbitro sinalizará quando um jogador for eliminado colocando uma mão na cabeça e apontando com a outra mão esticada e espalmada na direção do jogador eliminado. O árbitro não pode colocar um jogador de volta depois de anunciar eliminado com um sinal manual. Ao mesmo tempo o árbitro grita alto e claramente “FORA”. No momento da eliminação os árbitros retirarão a braçadeira do jogador.

2.2.2 Limpo – Um árbitro sinalizará que um jogador está limpo de qualquer acerto válido e não foi eliminado, levantando um dedo ou uma toalha no ar e movendo-a em movimento circular.

2.2.3 Sinais de Penalização

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

2.2.4 Sinalização da penalização de “1 por 1”

2.2.4.1 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 e recuperará a braçadeira de cada jogador eliminado.

2.2.5 Sinalização da penalização de “2 por 1” (Major) ou “3 por 1” (Gross Major)

2.2.5.1 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 e recuperará a braçadeira de cada jogador eliminado.

2.2.6 “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.

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

CAPÍTULO 3 – EQUIPAS

3.1-MEMBROS DAS EQUIPAS

3.1.1 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.

3.1.2 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 Roster do torneio pode substituir um jogador de base ou suspenso a qualquer momento durante o torneio.

3.1.3 “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.

3.2-ROSTERS

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

3.2.2 Cada equipa deve obrigatoriamente apresentar seu Roster à Direcção da Prova. Este 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.

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 registo. 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 (etapa) por 2 equipas diferentes será imediatamente suspenso do torneio e todos os jogos que jogou serão declarados como uma derrota.

3.3-LIMITES DE ROSTERS

3.3.1 As equipas só podem inscrever 15 jogadores por etapa para jogarem nessa etapa.

3.4-INFORMAÇÃO DE ROSTERS

3.4.1 Qualquer número de jogadores Semiprofissionais ou inferiores pode aparecer em uma escalação Profissional 10v10, além de até três jogadores profissionais. Qualquer jogador classificado como Profissional com mais de 44 anos não contará como jogador Profissional.

3.4.2 Qualquer número de jogadores Semi-Profissionais ou menos pode aparecer em uma escalação Amador 10v10, além de até dois jogadores Profissionais

3.4.3 Jogadores de qualquer classificação podem aparecer em uma escalação de divisão aberta.

3.5-CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO

3.5.1 Cada participante no torneio deve ter um Cartão de Identificação válido, para participar no evento 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.

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

CAPÍTULO 4 – ESTRUTURA DO TORNEIO

4.1-FASE PRELIMINAR

4.1.1 As equipas de cada divisão na fase preliminar serão distribuídas de acordo com a sua classificação na divisão em que irão jogar.

4.1.2 As equipas serão distribuídas pela soma dos pontos de classificação dos jogadores para o evento inaugural.

4.2-PASSAGEM FASE PRELIMINAR

4.2.1 Avançará o mesmo número de equipas de cada chave, exceto:

4.2.2 Se o número de equipas avançando não for divisível pelo número de grupos, o número de wildcard necessárias para atender ao número de equipas que avançam também avançarão.

4.2.3 As equipas serão selecionadas primeiro por grupos (mesmo número de equipas de cada grupo) com base na pontuação da ronda entre as equipas no mesmo grupo e em seguida, quaisquer equipas wildcard serão selecionadas com base na pontuação entre as equipas restantes em todos os grupos.

4.3-FASE PLAYOFF

4.3.1 As equipas serão colocadas em grupos semifinais usando o método cobra com base na classificação preliminar.

4.3.1.1 As equipas serão classificadas primeiro de acordo com sua colocação nos grupos.

4.3.1.2 As equipas serão então classificadas pelo total de pontos preliminares em comparação com as equipas de outros grupos com o mesmo posicionamento.

4.3.2 As equipas serão colocadas no grupo da ronda final usando o método cobra com base na classificação semifinal.

4.4-CRONOGRAMA DE PLAYOFF (10V10)

4.4.1 Em cada ronda que antecede a fase preliminar, as equipas jogarão duas partidas em um grupo de três equipas.

4.4.2 A melhor equipa de cada grupo das semifinais de três grupos (9 equipas) avançará para a ronda final.

4.5-ESTRUTURA DE PLAYOFF (10V10)

4.5.1 Em divisões de quatro equipas ou menos, nenhum playoff será disputado.

4.5.2 Nas divisões de 5 a 9 equipas, as três melhores equipas avançam diretamente para as finais.

4.5.3 Nas divisões de 10 a 12 equipas, as 5 melhores equipas avançarão diretamente para as semifinais (as 2 primeiras equipas recebem um BYE na primeira ronda e avançam diretamente para a final).

4.5.4 Nas divisões de 13 a 15 equipas, as 7 melhores equipas avançarão diretamente para as semifinais (a primeira equipa recebe um BYE na primeira ronda e avança diretamente para a final).

4.5.5 Nas divisões de 16 a 30 equipas, as 9 melhores equipas avançarão diretamente para as semifinais.

4.5.6 Nas divisões de 31 a 40 equipas, as 15 melhores equipas avançarão diretamente para os quartos de final (o vencedor de cada grupo e as 3 primeiras equipas recebem um BYE na primeira ronda e avançam diretamente para a final).

4.5.7 Escolhendo lados nas rondas de playoffs

4.5.7.1 A equipa melhor classificada em qualquer grupo escolherá de qual lado jogará no primeiro jogo de playoff.

4.5.7.2 As equipas devem começar de ambos os lados do campo na mesma rodada de playoffs.

4.5.8 O organizador do torneio pode ajustar o número de equipas que passarão para os playoffs antes do início do torneio.

4.6-CLASSIFICAÇÃO DA TEMPORADA

4.6.1 Cada equipa será classificada na última divisão disputada.

4.6.2 As equipas usarão três pontuações totais para a classificação da temporada.

4.6.2.1 Pontuações dos principais eventos e melhor pontuação das equipas em todos os eventos abertos disputados.

4.6.3 As equipas serão classificadas pela soma de suas pontuações no evento, exceto:

As pontuações obtidas em uma divisão superior à da última divisão disputada serão reduzidas em 50% para cada divisão superior à última divisão disputada

4.6.4 Uma equipa que jogue em uma divisão diferente daquela em que jogou pela última vez será colocada no próximo evento com base em sua classificação na divisão em que irão jogar.

4.6.5 Uma equipa só incluirá pontuações de vários eventos em sua classificação se o número mínimo de jogadores for o mesmo de um evento para o outro. (O número mínimo do mesmo requisito de jogadores aplica-se apenas de evento para evento, não para toda a temporada. Por exemplo, uma equipa pode mudar oito dos 12 jogadores do primeiro para o 2º evento, e outros oito dos 12 jogadores do 2º para o 3º evento e contam todos os três eventos, mesmo que não haja jogadores em comum entre o 1º e o 3º eventos.)

4.6.6 Pelo menos três jogadores devem permanecer iguais de um evento para o outro.

4.6.7 Caso haja empate no número de pontos do ranking

4.6.7.1 Caso várias equipas estejam empatadas com o mesmo ponto de classificação, a equipe com a mais recente pontuação obtida na mesma divisão é classificada mais alta.

4.6.7.2 Se as pontuações mais recentes das equipas forem do mesmo evento, a equipa com a pontuação mais alta no evento mais recente tem uma classificação mais elevada.

4.6.8 O Campeonato ICPL (NXL) valerá o dobro de pontos para todas as divisões.

4.7-PROMOÇÃO E RELEGAÇÃO PROFISSIONAL

4.7.1 Ao final da temporada, a equipa profissional que terminar em último lugar geral será rebaixada para Amador para a temporada seguinte.

4.7.2 Ao final da temporada, a equipa Amadora que terminar em primeiro lugar geral será promovida à divisão Profissional.

4.7.3 Caso a qualquer momento sejam disponibilizadas vagas para a divisão Profissional, o preenchimento dessa vaga será oferecido á equipa amadora com melhor classificação.

4.7.4 Se uma equipa amadora preencher uma vaga na divisão Profissional no meio da temporada, não haverá promoção/despromoção no final da temporada.

CAPÍTULO 5 – EQUIPAMENTOS

5.1-REQUISITOS GERAIS

5.1.1 A Organização 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 Organização, 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 O 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 Torneio 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.

5.3.4 Os jogadores não poderão nunca abandonar o tapa canos durante o jogo, pelo que deverão guardá-lo durante todo o tempo que estejam no campo de jogo.

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 e nas calças, 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 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.

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

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

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

5.6.8. Não é permitido o uso de bolas com tinta vermelha.

5.6.9. Não é permitido os jogadores apanharem bolas do chão durante o jogo.

5.7- OUTROS EQUIPAMENTOS

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

5.7.2 Os jogadores podem usar até, mas não exceder 1 Battlepack designado para transportar potes, não podendo nunca ser abandonado durante o decorrer do jogo.

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) Dispositivos de escuta, dispositivos de comunicação ou qualquer forma de dispositivo de vigilância eletrónica;
- (b) Dispositivos incendiários ou dispositivos de produção de fumo;
- (c) Bola com tinta que seja tóxica ou não biodegradáveis, ou bola em concha, ou tinta alterada ou aumentada de alguma forma;
- (d) 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.
- (e) 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 CO² 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 é 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- CONFIGURAÇÕES DO MARCADOR ELETRÔNICO

6.3.1 Os marcadores eletrônicos podem ser disparados no modo semiautomático limitado ou no modo de ramping NXL.

6.3.2 Os marcadores eletrônicos podem entrar em rampa no quarto acionamento do gatilho após três acionamentos semiautomáticos do gatilho, desde que o tempo entre cada acionamento do gatilho não exceda 200 milissegundos (5 acionamentos do gatilho por segundo).

6.3.3 Se a qualquer momento o gatilho não for puxado dentro de 200 milissegundos após o acionamento anterior do gatilho, os três disparos seguintes (mínimo) deverão ser semiautomáticos.

6.3.4 Os marcadores não deverão disparar mais do que uma bola de tinta dentro de um período de 181 milissegundos (5,5 bps).

6.3.5 Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispara dois arremessos de 5,6 a 5,9 bps receberá uma penalidade grave.

6.3.6 Um jogador no campo de jogo cujo marcador dispara dois arremessos de 6,0 a 7,0 bps resultará que o jogo automaticamente vá para a equipa adversária.

6.3.7 Um jogador em campo cujo marcador dispara dois arremessos acima de 7,0 bps fará com que o jogo vá automaticamente para a equipa adversária. O jogador que receber a penalidade será suspenso pelo resto do torneio.

6.3.8 Qualquer marcador ilegal (modo e/ou configurações ilegais) não é permitido no campo de jogo. Os jogadores que portarem um marcador ilegal no campo de jogo receberão uma penalidade grave. Um jogador que traga um marcador ilegal para o campo de jogo após ser informado por um árbitro de que o marcador é ilegal receberá uma penalidade grave.

6.4- MARCADORES MECÂNICOS

6.4.1 Um marcador sem componentes eletrônicos

6.4.1.1 Não deverá disparar mais de um tiro por pressionar e soltar o gatilho.

6.4.1.2 Só disparará um tiro quando o gatilho estiver pressionado.

6.4.1.3 Não deve aumentar ou diminuir a força necessária para puxar ou segurar o gatilho em ou em qualquer posição sem o uso de ferramentas (“gatilho reativo”, “auxílios de gatilho pneumático”).

6.4.2 Marcadores com gatilhos que acionam apenas uma chave pneumática para disparar o marcador estão restritos a um gatilho proteção com tamanho interno não superior a 1.300” de altura.

6.4.3 Marcadores com gatilhos que ativam apenas um interruptor pneumático para disparar o marcador estão restritos a um gatilho que não é mais largo do que a parte mais estreita do guarda-mato do fabricante original e não se projeta para fora do guarda-mato do fabricante original em nenhum ponto.

6.4.3.1 Chave pneumática - Qualquer dispositivo pneumático acionado pelo gatilho que controle o fluxo ou exaustão de ar/gás no ciclo de disparo de um marcador de paintball seria considerado uma chave pneumática.

6.4.4 As “caudas de castor” devem estar colocadas em qualquer marcador baseado em 'Autococker' que use uma haste de armar.

6.4.5 Um marcador de bomba só pode ser re-armado manualmente entre cada disparo, permitindo assim que o martelo seja reiniciado.

6.4.5.1 Esta ação da bomba deve consistir em um ciclo completo de retrocesso (puxar) e retorno para frente (empurrar) do mecanismo de bomba.

6.4.6 O gatilho pode consistir em um de dois tipos:

(a) Um gatilho padrão que requer puxar e soltar para cada ciclo da bomba.

(b) Um gatilho automático, que consiste em um gatilho que pode ser mantido na posição de “puxar” enquanto o mecanismo da bomba é acionado.

6.5- CANO

6.5.1 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.

6.5.2 No campo, apenas será permitido um cano por jogador.

6.5.3 Canos com sistema de modificação da trajetória da bola são proibidos.

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

6.6- LOADER

6.6.1 Os Loaders não podem ser transparentes.

6.6.2 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.

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

6.6.4 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.

6.6.5 São permitidas tampas transparentes nos loaders.

6.6.6 No campo, apenas será permitido um Loader por jogador.

6.6.7 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- TEMPO DE JOGO

7.1.1 Cada jogo consistirá em um tempo de jogo limitado.

10v10

Cada jogo começará com 12 minutos de jogo.

7.2- FOLHA DE PONTUAÇÃO

7.2.1 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.

7.2.2 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.

7.2.3 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.

7.2.4 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. A não exibição do cartão de identificação 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 iniciais serão decididas por cara ou coroa. O árbitro principal ou o scoreboard realizarão o lançamento da moeda

8.1.9.2 Um representante de ambas as equipas deve estar presente para o lançamento da moeda.

8.1.9.3 O Oficial da prova que realiza o lançamento da moeda decidirá qual representante da equipa dará cara ou coroa.

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 5,5 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. A equipa adversária receberá 2 pontos para cada jogador que uma equipa começa a menos.

8.3.2 Os jogadores devem começar com as braçadeiras de jogo colocadas no braço esquerdo.

8.3.3 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.

8.3.4 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.

8.3.5 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.

8.3.6 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.

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

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

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

8.3.10 O tempo oficial do jogo será mantido com uma contagem regressiva pelo scoreboard de Campo ou pelo Árbitro Principal.

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 181 ms (5.5 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 5.6 a 5.9 bps, ser-lhe-á aplicada uma penalização grave (“2 por 1”).

8.5.7 Um jogador em campo cujo marcador eletrônico dispara dois arremessos de 6,0 a 7,0 bps fará com que a vitória do jogo vá automaticamente para a equipa adversaria com pontuação 100. A equipe penalizada receberá pontuação 0 nesse jogo.

8.5.8 Um jogador no campo de jogo cujo marcador eletrônico dispara dois arremessos acima de 7,0 bps resultará no jogo irá automaticamente para o time adversário com pontuação de 100. O jogador que receber a penalidade será suspenso pelo resto do torneio e a equipe receberá pontuação de -30 pelo jogo.

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.

8.6.4- Os árbitros podem considerar os jogadores neutros se sentirem que não podem realizar uma verificação completa sem fazê-lo.

8.6.5- Um jogador não pode ser eliminado enquanto o árbitro o declarar neutro.

8.7 INTERRUPTÃO DO JOGO

8.7.1- Numa situação em que uma partida falsa acontece devido a um erro do Árbitro ou falha de comunicação, o Árbitro Chefe irá parar o jogo e reiniciar se o jogo nunca tiver começado.

8.7.2- Paragens de jogo só ocorreram 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.

8.7.3- Todos os árbitros de campo vão observar o local dos jogadores quando 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).

8.7.4- 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.

8.7.5- 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.

8.7.6- 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 segura.

8.8 BANDEIRAS

8.8.1- Antes do início de cada jogo, bandeiras serão penduradas na base de partida de cada equipa.

8.8.2- As equipas não devem tocar na bandeira pendurada em sua própria base de partida.

8.8.3- Depois que um jogador capturar a bandeira da equipa adversária, ele deve carregá-la à vista.

8.8.4- A bandeira do adversário pode ser trocada entre companheiros de equipa.

8.8.5- Um jogador que cuida da bandeira da equipa adversária não pode escondê-la em nenhum momento.

8.8.6- Se um jogador carregando uma bandeira for eliminado, o jogador deve parar e devolver a bandeira ao árbitro mais próximo. O árbitro devolverá a bandeira à área de largada ou solicitará a outro árbitro que coloque uma bandeira substituta na área de largada, qualquer que seja a mais rápida das duas.

8.9 PENDURAR BANDEIRA

8.9.1- Quando um jogador carregando uma bandeira toca a bandeira do seu oponente em sua própria base de partida, o árbitro declarará esse jogador neutro.

8.9.2- Um árbitro realizará imediatamente uma verificação de pintura no jogador para determinar se a bandeira pendurada estava limpa.

8.9.3- Se o árbitro que realiza a verificação de pintura determinar que o jogador não foi atingido antes de pendurar a bandeira, o árbitro declarará que o jogo terminou.

8.9.4- Se o árbitro que realiza a verificação de pintura determinar que o jogador foi atingido antes de pendurar a bandeira, o árbitro declarará esse jogador eliminado e aplicará a penalidade apropriada. O árbitro então devolverá a bandeira para a base oposta ou solicitará que uma bandeira substituta seja pendurada.

8.9.4.1- Se a equipe ainda tiver algum número de jogadores ativos após a penalidade ser aplicada, o jogo continuará e eles poderão tentar recapturar a bandeira e tocá-la na base do adversário.

8.9.4.2- Se nenhuma das equipas tiver jogadores vivos após a penalidade ser aplicada, o jogo terminará e nenhuma das equipas receberá pontos por pendurar a bandeira.

8.9.4.3- Se a equipa não tiver jogadores ativos suficientes para cumprir totalmente a penalidade, a equipa adversária receberá automaticamente 70 pontos por puxar e pendurar a bandeira, além de quaisquer pontos ganhos por eliminações e jogadores ativos. A equipa penalizada ainda receberá seus pontos pelas eliminações e retirada da bandeira.

8.10 FIM DE JOGO

8.10.1 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.

8.10.2 As seguintes situações são consideradas como fim de jogo:

(a) Uma equipa pendura com sucesso a bandeira do adversário em sua própria base.

(b) Se um jogador for atingido antes de pendurar a bandeira e não tiver companheiros suficientes para cumprir a penalidade.

(c) Se um jogador for penalizado como Minor, Major ou Gross Major, e a equipa não tiver jogadores suficientes para puxar. Nesse caso a equipa adversária receberá automaticamente 90 pontos mais 1 ponto por cada jogador ativo. A equipe penalizada ainda receberá quaisquer pontos por arrancadas de bandeira bem-sucedidas e oponentes que tenha eliminado.

(d) Se o tempo do jogo acabar.

8.10.3 Os jogadores não podem entrar novamente 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 não estiverem usando braçadeiras antes do início do jogo, totalmente expostos no braço esquerdo.

9.3.2 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.

9.3.3 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.

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

9.3.5 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.

9.3.6 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.

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

9.3.8 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

9.3.9 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.

9.3.10 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.

9.3.11 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. Uma equipa pode marcar no máximo 100 pontos em cada jogo, quando:

- a) Uma equipa marca 50 pontos quando um jogador ativo toca a bandeira da equipa adversária em sua própria área inicial primeiro.
- b) Uma equipa marca 20 pontos quando um jogador ativo puxa a bandeira da equipa adversária. Ambas as equipas podem ganhar pontos para puxar a bandeira.
- c) Uma equipa marca 2 pontos para cada um dos jogadores eliminados da equipa adversária.
- d) Uma equipa marca 1 ponto para cada um dos seus jogadores ativos restantes no final do jogo
- e) Os pontos marcados são atribuídos no final do jogo disputado, pelo Árbitro Principal.

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 programada para se opor a uma equipa que perdeu um jogo receberá 95 pontos ou sua pontuação média naquela ronda. Qualquer que seja a pontuação mais alta, a equipa que perdeu receberá uma pontuação de 0 para esse 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:

- Número de pontos na ronda atual
- Confronto direto entre as equipas empatadas
- Número de jogos vencidos na ronda atual. Um jogo será considerado ganho se uma equipe marcar mais pontos do que a outra equipe, independentemente de quaisquer bandeiras puxadas ou penduradas.

- Número de bandeiras penduradas na ronda atual.
- Número de puxadas de bandeira na rodada atual.
- Maior número de eliminações na ronda atual.
- Maior número de jogadores ativos na ronda atual.

10.3.6. Caso o empate não seja desfeito após a aplicação dos critérios de desempate listados acima, será utilizada a mesma lista de desempate das equipas empatadas da rodada anterior.

10.3.7. Se o empate for na ronda final e ainda não for desfeito após a aplicação dos critérios de desempate da ronda final e depois da ronda semifinal. Será utilizada a mesma lista de desempate da fase preliminar das equipas empatadas.

10.3.8. Se por algum motivo inacreditável as equipas empatadas ainda estiverem empatadas após a aplicação da lista de desempate da ronda preliminar das equipas empatadas, o desempate final será a classificação da equipa na temporada atual do torneio. (Um lançamento de moeda será usado no evento inaugural)

10.3.9. Se após a ronda final duas equipas ainda estiverem empatadas no primeiro lugar após aplicação da lista de desempate da ronda atual. Uma morte súbita de 3 minutos um contra um será disputada para determinar o vencedor. O primeiro jogador a eliminar o adversário vencerá o torneio para sua equipa. Se o um contra um terminar em empate, as equipas terão um jogador diferente e outro um contra um será disputado. Isso se repetirá até que um vencedor seja decidido.

10.4 CLASSIFICAÇÃO DO TORNEIO

10.4.1. Classificações 1-4 decididas na ronda final.

10.4.2. As equipas eliminadas na ronda semifinal serão classificadas de acordo com sua pontuação na ronda semifinal.

10.4.3. Os perdedores das preliminares são classificados por:

- Número de pontos na rodada atual
- Competição frente a frente entre as equipas empatadas na rodada atual.

- Número de jogos vencidos na ronda atual. Um jogo será considerado ganho se uma equipa marcar mais pontos do que a outra equipa, independentemente de quaisquer bandeiras puxadas ou penduradas.
- Número de bandeiras penduradas na ronda atual.
- Número de puxadas de bandeira na ronda atual.
- Maior número de eliminações na ronda atual
- Maior número de jogadores ativos na ronda atual

CAPÍTULO 11 – PENALIZAÇÕES

11.1 AVALIAÇÃO DE PENALIZAÇÕES

11.1.1 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

11.1.2. 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.

11.1.3. 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.

11.1.4 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.

11.1.5 Playoff Major Se um jogador receber uma Penalidade Grave por eliminar um jogador após ele ter sido marcado com um impacto válido em qualquer ronda de playoff.

- a) A equipa penalizada terá 1 eliminação (-2 pontos) deduzida para cada jogador marcado depois de terem sido eliminados.
- b) A equipa adversária receberá 1 jogador ativo (+1 ponto) para cada jogador marcado pelo adversário penalizado após sua eliminação.

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.
- A equipa adversária receberá uma pontuação de 90 pontos mais 1 ponto para qualquer jogador ativo.
- A equipe penalizada ainda receberá pontos por retirada de bandeira e jogadores eliminados.

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) a equipa adversária receberá a vitória

com uma pontuação de 90 pontos mais 1 ponto para qualquer jogador ativo. A equipa penalizada ainda receberá pontos por puxadas de bandeira e jogadores eliminados.

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.

12.1.11 Expulsão de jogadores, Multas a jogadores e Suspensão de jogadores

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 – CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES

13.1 DETERMINAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO

13.1.1 Os jogadores receberão uma classe com base em uma classificação calculada a partir do histórico de participação em torneios anteriores e dados de desempenho.

13.1.2 Cada jogador ganha uma pontuação de evento para cada escalão na qual está listado como jogador..

13.1.3 A pontuação do evento obtida é determinada pela fórmula:

$90 \times (\text{numero de equipas competir-sua posição} / \text{numero de equipas competir} - 1) + 10$

13.1.4. Se não houver dados disponíveis, o evento será pontuado como 55.

13.1.5. Se houver dados disponíveis para a rodada em que a equipa foi eliminada do evento, a equipa receberá uma pontuação com base na sua colocação final no evento. (Se apenas as pontuações preliminares estiverem disponíveis e uma equipa tiver sido eliminada nas preliminares, a equipa receberá uma pontuação com base em sua posição final nas preliminares.)

13.1.6. Se os dados não estiverem disponíveis para a ronda em que a equipa foi eliminada do evento, a equipa receberá a pontuação média de todas as vagas para as equipas eliminadas naquela ronda. (Se apenas as pontuações preliminares estiverem disponíveis e 8 equipas avançarem nas eliminatórias, e uma equipa avançar, mas sua posição final não for conhecida, o jogador receberá a média das pontuações de 1 a 8 lugares.)

13.1.7. A pontuação de cada evento é multiplicada por um multiplicador de divisão baseado na divisão em que o jogador competiu.

- As pontuações dos eventos profissionais são multiplicadas por 2 (equivalente à Divisão 4 Xball)

- As pontuações dos eventos amadores são multiplicadas por 1 (equivalente ao Xball da Divisão 5)

- Se uma equipa jogar em uma divisão com menos de 10 equipas, a pontuação da classificação do jogador será multiplicada por:
 - A pontuação de um evento onde nove equipas participaram da divisão será multiplicada por 95%.
 - A pontuação de um evento onde oito equipas participaram da divisão será multiplicada por 90%.
 - A pontuação de um evento onde sete equipas participaram da divisão será multiplicada por 85%.
 - A pontuação de um evento onde seis equipas participaram da divisão será multiplicada por 80%.
 - A pontuação de um evento onde cinco equipas participaram da divisão será multiplicada por 75%.
 - A pontuação de um evento onde quatro equipas participaram da divisão será multiplicada por 70%.
 - A pontuação de um evento onde três equipas participaram da divisão será multiplicada por 65%.
 - A pontuação de um evento onde duas equipas participaram da divisão será multiplicada por 60%.

13.1.8. Se o jogador tiver 41 anos, o valor da pontuação de pelo menos três temporadas será multiplicado por:

- Se o jogador tiver 41 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 95%
- Caso o jogador tenha 42 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 90%.
- Caso o jogador tenha 43 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 85%.
- Caso o jogador tenha 44 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 80%.
- Caso o jogador tenha 45 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 75%.
- Caso o jogador tenha 46 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 70%.

- Caso o jogador tenha 47 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 65%.
- Caso o jogador tenha 48 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 60%.
- Caso o jogador tenha 49 anos, a pontuação do evento será multiplicada por 55%.
- Caso o jogador tenha 50 anos ou mais, a pontuação do evento será multiplicada por 50%.

13.2 DETERMINAÇÃO DA CLASSE DO JOGADOR

13.2.1 A classe de um jogador é determinada pela sua classificação.

13.2.2 A classificação de classificação de um jogador é a soma da segunda, terceira e quarta pontuações mais altas.

13.2.3 Para jogadores com apenas uma pontuação, a classificação do jogador é de 50% dessa pontuação..

13.2.4. Para jogadores com duas ou três pontuações, a pontuação superior da Divisão 3 ou inferior é eliminada e a classificação é a soma de todas as pontuações restantes.

13.2.5. Um jogador começa a temporada na classe mais alta em que sua classificação excede o limite de pontos dessa classe.

- Um jogador que teve uma classificação de classificação superior a 3.936 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador semi-profissional
- Um jogador que teve uma classificação superior a 1968 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador da Divisão 1.
- Um jogador que teve uma classificação de classificação superior a 984 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador Divisão 2
- Um jogador que teve uma classificação superior a 100 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador da Divisão 4.

- Um jogador que teve uma classificação de classificação superior a 20 no final da temporada anterior é pelo menos um jogador Divisão 5.
- Pro e Semi-Pro têm os mesmos limites de pontos. Para avançar para Pro o jogador deve ter jogado em pelo menos dois eventos US NXL Pro nas últimas duas temporadas.

CAPÍTULO 14 – DEFINIÇÕES

14.1 LISTA DE TERMOS E DEFINIÇÕES

14.1.1 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.

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

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

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

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

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

14.2.7 Battlepack - Equipamento usado para segurar os "Pod's".

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

14.2.9 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.

14.1.10 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.

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

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

14.1.13 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.

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

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

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

14.1.17 Espessura Padrão - para roupa e roupa interior está definido como padrão um padrão de algodão não superior a 150g/m².

14.1.18 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).

14.1.19 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.

14.1.20 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.

14.1.21 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.

14.1.22 “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”).

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

14.1.24 “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 penalização de “2 por 1”.

14.1.25 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.

14.1.26 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

14.1.27 Ponto - Período de tempo entre o início campanha 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.

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

14.1.29 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.

14.1.30 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.

CAPÍTULO 15 – CIRCUNSTÂNCIAS

15.1 MANUTENÇÃO E LIMPEZA

15.1.1 Todas as pessoas deverão aderir às regras e regulamentos administrativos promulgados pelo promotor com relação à manutenção e limpeza das instalações do evento.

15.1.2 Todas as pessoas descartarão todo o lixo que gerarem em recipientes de lixo designados

15.1.3. As equipas removerão as caixas de tinta das áreas fechadas das pits.

15.1.4. Qualquer pessoa que não cumpra as regras e regulamentos contidos na seção 14.1 ou promulgado pelo promotor pode ser multado em até 250€ por pessoal autorizado.

15.2 CIRCUNSTÂNCIAS IMPREVISTAS

15.2.1. Em caso de qualquer imprevisto a Organização reserva o direito de fazer quaisquer ajustes no evento.

15.2.2 No início do primeiro jogo do evento, o evento será considerado ocorrido e nenhum reembolso será emitido

15.2.3. No caso de quaisquer circunstâncias imprevistas, estes ajustes poderão ser feitos a qualquer momento, mas não estão limitados a:

15.2.3.1 Tempos de jogo.

15.2.3.2 Quantidade de jogos disputados.

15.2.3.3 Número de equipas que avançam para a próxima fase.

15.2.3.4 Ajustamento do calendário.

15.2.4. Se o restante do torneio for cancelado por qualquer motivo, a classificação do evento será determinada pelos jogos já disputados.

15.2.4.1 Se algum jogo for iniciado, mas não finalizado, ambas as equipas receberão 50 pontos ou sua pontuação média do jogo (a maior das duas).

15.2.4.2 Se algumas equipas jogaram mais partidas do que outras equipas, as equipas que jogaram menos partidas receberão uma pontuação de 50 ou sua pontuação média de jogo (a maior das duas) pelo número de partidas necessárias para ter o mesmo número de partidas disputadas. a equipa com maior número de partidas disputadas.

15.2.4.3 Se outras rondas de playoffs forem agendadas após a última ronda total ou parcialmente concluída, as equipas avançarão para a próxima ronda com base nos resultados da última ronda total ou parcialmente concluída, com os resultados das rondas seguintes determinados pela colocação das equipes no final. da ronda preliminar.

15.3.1. Chamadas feitas no campo de jogo podem ser apeladas ao Árbitro Principal do campo.

15.3.2. A decisão do Árbitro Chefe de um campo é final, exceto para suspensões e expulsões.

15.3.3. Qualquer jogador ou equipa sujeito a uma suspensão poderá apelar da imposição dessa suspensão ao Diretor de Prova imediatamente.

15.3.4. Uma equipa pode registar uma reclamação por escrito ao Árbitro Final em relação à decisão do pessoal autorizado, de um oficial de pontuação, de um árbitro ou de um Árbitro Principal.

15.4- 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.