

Regulamento do Campeonato Nacional de Paintball 2026



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.

NOTAS PRÉVIAS

❖ CAMPEONATO NACIONAL

- O Campeonato 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.

CIRCUNSTÂNCIAS EXTRA

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.

1.	<u>REGULAMENTOS</u>	7
1.1.	<u>INFORMAÇÃO</u>	7
1.2.	<u>TAMANHO DO CAMPO E REQUISITOS</u>	7
2.	<u>MODO DE DISPARO NXL</u>	7
2.1.	<u>REQUISITOS DO MODO DE DISPARO E INFRAÇÕES</u>	7
3.	<u>OS ÁRBITROS</u>	8
3.1.	<u>EQUIPA DE ARBITRAGEM</u>	8
3.2.	<u>HIERARQUIA</u>	8
3.3.	<u>GESTOS E BANDEIRAS DOS ÁRBITROS</u>	8
4.	<u>EQUIPAS</u>	9
4.1.	<u>MEMBROS DA EQUIPA</u>	9
4.2.	<u>CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA (ROSTER)</u>	9
4.3.	<u>LIMITES DE TAMANHO DO ROSTER</u>	10
4.4.	<u>CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO E LICENÇAS</u>	10
5.	<u>ESTRUTURA DO TORNEIO</u>	10
5.1.	<u>ORGANIZAÇÃO DA FASE PRELIMINAR</u>	10
5.2.	<u>PASSAR A FASE PRELIMINAR</u>	10
5.3.	<u>ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURA DO PLAYOFF</u>	10
5.4.	<u>RANKING DA ÉPOCA</u>	11
6.	<u>EQUIPAMENTO</u>	11
6.1.	<u>REQUISITOS GERAIS</u>	11
6.2.	<u>MÁSCARAS</u>	11
6.3.	<u>TAPA CANOS</u>	12
6.4.	<u>ROUPA</u>	12
6.6.	<u>BOLAS DE TINTA</u>	13
6.7.	<u>OUTRO EQUIPAMENTO</u>	13
6.8.	<u>EQUIPAMENTO PROÍBIDO</u>	14
7.	<u>MARCADOR</u>	14
7.1.	<u>SISTEMA DE AR</u>	14
7.2.	<u>MARCADOR</u>	14
7.3.	<u>CANO</u>	15
7.4.	<u>LOADER</u>	15
8.	<u>ESTRUTURA DE JOGO</u>	15
8.1.	<u>FORMATOS DE JOGO</u>	15
8.2.	<u>TEMPOS DE JOGO E LIMITES DE MISERICÓRDIA</u>	15
8.3.	<u>SISTEMA DE BOXES DIVIDIDAS</u>	16
8.4.	<u>RESULTADOS</u>	16
9.	<u>O JOGO</u>	16
9.1.	<u>BOXES</u>	16
9.2.	<u>INSPEÇÃO DE MARCADORES ANTES DO JOGO</u>	17

<u>9.3.</u>	<u>INÍCIO DE JOGO</u>	17
<u>9.4.</u>	<u>PROCEDIMENTO DE INÍCIO</u>	18
<u>9.5.</u>	<u>CHRONY DURANTE O JOGO</u>	18
<u>9.6.</u>	<u>VERIFICAÇÃO DE TINTA (PAINTCHECK)</u>	19
<u>9.7.</u>	<u>TIMEOUT</u>	19
<u>9.8.</u>	<u>INTERRUPÇÃO DE JOGO</u>	19
<u>9.9.</u>	<u>BUZZER</u>	19
<u>9.10.</u>	<u>CEDER PONTO</u>	20
<u>9.11.</u>	<u>REGRA DOS ÚLTIMOS 60 SEGUNDOS</u>	20
<u>9.12.</u>	<u>PROLONGAMENTO</u>	21
<u>9.13.</u>	<u>FIM DE JOGO</u>	21
<u>10.</u>	<u>IMPACTOS E ELIMINAÇÕES</u>	22
<u>10.1.</u>	<u>DEFINIÇÃO DE IMPACTO</u>	22
<u>10.2.</u>	<u>JOGADORES E IMPACTOS</u>	22
<u>10.3.</u>	<u>ELIMINAÇÕES</u>	22
<u>11.</u>	<u>PONTUAÇÃO</u>	23
<u>11.1.</u>	<u>PONTOS</u>	23
<u>11.2.</u>	<u>DESISSITÊNCIAS</u>	24
<u>11.3.</u>	<u>PONTUAÇÃO DA RONDA</u>	24
<u>11.4.</u>	<u>DESEMPATES</u>	24
<u>11.5.</u>	<u>CLASSIFICAÇÃO DO TORNEIO</u>	25
<u>12.</u>	<u>PENALIZAÇÕES</u>	25
<u>12.1.</u>	<u>APLICAÇÃO DAS PENALIZAÇÕES</u>	25
<u>12.2.</u>	<u>JOGADORES NÃO SUFICIENTES</u>	27
<u>12.3.</u>	<u>CONSPIRAÇÃO</u>	27
<u>13.</u>	<u>SUSPENSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDO A CONDUTA ANTIDESPORTIVA</u>	28
<u>13.1.</u>	<u>ATRIBUIÇÃO DE SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDO A CONDUTA ANTIDESPORTIVA SEVERA</u>	28
<u>13.2.</u>	<u>APELOS</u>	29
<u>13.3.</u>	<u>CONFLITOS NAS REGRAS</u>	29
<u>14.</u>	<u>VÁRIOS</u>	29
<u>14.1.</u>	<u>MANUTENÇÃO E LIMPEZA</u>	29
<u>14.2.</u>	<u>CIRCUNSTÂNCIAS IMPREVISTAS</u>	29
<u>15.</u>	<u>APÊNDICE A – TAMANHO DO CAMPO E DIVISÓRIAS</u>	33

1. REGULAMENTOS

1.1. INFORMAÇÃO

- 1.1.1. É responsabilidade do staff e jogadores, de todas e quaisquer equipas participantes, o conhecimento e compreensão das regras que regulam os eventos da FPP.
- 1.1.2. Se o entendimento de alguma parte deste livro não for claro, a interpretação mais simples e a mais consistente com as restantes regras é na sua maioria a mais correta. Omissões não são incorreções. Quando são fornecidos exemplos, não é com intenção de ser a suma de todas as possibilidades, mas simples exemplos representativos.

1.2. TAMANHO DO CAMPO E REQUISITOS

- 1.2.1. O tamanho standard do campo do CN é 45x36 metros com uma grelha de 3x3 metros (ver **Apêndice A**).
- 1.2.2. A base de partida deverá ter 2x1,2 metros de tamanho e ser colocada no centro da linha de fundo e dentro do campo.
- 1.2.3. Cada campo deve ser disponibilizado com 2 (duas) boxes para equipas de cada lado do campo e um espaço para árbitros, entre elas.
- 1.2.4. Para ir de encontro aos requisitos do formato X-Ball, o campo deve conter placar eletrónico, botões nas bases (Buzzer's), consola de operações e sinais de sonoros audíveis.
 - 1.2.4.1. O tempo de jogo e resultado oficial é mantido com o Responsável da Mesa.
 - 1.2.4.2. O placar de resultados e os painéis das boxes destinam-se a melhorar a experiência para o público e jogadores. No caso de um mau funcionamento de um dos placares o Responsável da Mesa terá o tempo de jogo e resultados oficiais.
- 1.2.5. Não é permitido a nenhum jogador ou membro de uma equipa, alterar o campo de jogo. Alterar o layout do campo durante o jogo, **de propósito**, levará à eliminação desse jogador. Qualquer jogador que altere o campo em qualquer outra altura, antes ou durante o torneio será suspenso desse torneio.

2. MODO DE DISPARO NXL

2.1. REQUISITOS DO MODO DE DISPARO E INFRAÇÕES

- 2.1.1. Os marcadores devem entrar em *ramping* à quarta pressão do gatilho, depois de três pressões semiautomáticas, desde que o tempo entre cada pressão do gatilho não exceda os 200 milissegundos (5 pressões de gatilho por segundo).
 - 2.1.1.1. Os marcadores podem permanecer em *ramping* até que o tempo entre duas pressões de gatilho consecutivas exceda os 200 milissegundos.
- 2.1.2. Se em alguma altura o gatilho não for premido dentro dos 200 milissegundos após a anterior, os três 3 disparos seguintes (mínimo) devem ser semiautomáticos.
- 2.1.3. Os marcadores não devem disparar mais do que uma (1) bola dentro de um período de 95 milissegundos (10.5 bps).
- 2.1.4. O jogador em jogo cujo seu marcador efetue dois (2) disparos com uma cadencia entre 10.6 e 10.8 bps receberá uma **major penalty**.
- 2.1.5. O jogador em jogo cujo seu marcador efetue dois (2) disparos com uma cadencia entre 10.9 e 12.4 bps receberá uma **major penalty (cumprida no ponto seguinte) e o ponto onde a infração foi detetada será automaticamente atribuído à equipa adversária**.
- 2.1.6. O jogador em jogo cujo seu marcador efetue dois (2) disparos com cadencia superior a 12.5 bps receberá uma **major penalty (cumprida no ponto seguinte) e o ponto onde a infração foi detetada será automaticamente atribuído à equipa adversária. O jogador que cometer a infração será suspenso o resto do torneio**.
- 2.1.7. Qualquer marcador ilegal (modo e/ou *settings* ilegais) não será permitido no campo de jogo, levando à aplicação de uma **major penalty**, ao jogador que tenha um marcador ilegal. No caso de qualquer jogador, que utilize um marcador ilegal, em jogo, após ser avisado pelo arbitro, desse facto ser-lhe-á aplicada uma **gross major penalty**.

Faixa em milissegundos		Faixa de bola por segundo		
	95 ms	0 bps	10.5 bps	Legal
94.3 ms	92.5 ms	10.6 bps	10.8 bps	Major Penalty
91.7 ms	80.6 ms	10.9 bps	12.4 bps	Major Penalty e Ponto para a Equipa adversária
80.0 ms		12.5 bps		Major Penalty, Ponto para a Equipa adversária e Suspensão de jogador

Faixa de velocidade por segundo		
0 fps	300 fps	Legal
301 bps	314 bps	Minor Penalty
315 bps	329 bps	Major Penalty
330 bps		Gross Major Penalty e Suspensão menor

3. OS ÁRBITROS

3.1. EQUIPA DE ARBITRAGEM

3.1.1. A equipa de arbitragem aconselhada consiste em:

- (a) Chefe de Campo.
- (b) Árbitros de campo.
- (c) Responsável de mesa.

3.1.2. Em cada campo é recomendado que esteja presente o seguinte staff:

- (a) Sete (7) árbitros de campo, mais um Chefe de Campo para o formato 5v5.
- (b) Dez (10) árbitros de campo, mais um Chefe de Campo para o formato X-Ball.

3.1.3. Todos os Árbitros de Campo e Chefes de Campo estão sobre o controlo direto do Diretor de Prova.

3.2. HIERARQUIA

3.2.1. O Chefe de Campo é a mais alta autoridade no campo.

3.2.2. O Diretor de Prova é a mais alta autoridade num evento/torneio em relação ao jogo jogado ou disputas em campo.

3.2.3. Qualquer decisão do Diretor de Prova é final.

3.3. GESTOS E BANDEIRAS DOS ÁRBITROS

3.3.1. **Eliminado** – Os Árbitros sinalizam, quando um jogador é eliminado, colocando uma mão na sua cabeça e apontando com a outra mão esticada para o jogador eliminado. O árbitro não pode colocar um jogador de novo em jogo, após o eliminar com o sinal gestual. Ao mesmo tempo, o árbitro deve gritar “**FORA**” alto e claramente.

3.3.2. **Limpo** – Os árbitros sinalizam que o jogador está em limpo de qualquer impacto valido e não está eliminado, levantando um dedo ou uma toalha no ar e movimentando em movimento circular.

3.3.3. **Sinalização de Penalizações**

3.3.3.1. Os árbitros sinalizam as penalizações atirando ao ar a bandeira amarela (Minor penalty) ou a bandeira vermelha (Major penalty).

3.3.3.2. O tipo de sinalização de penalização utilizada pelos árbitros deverá ser constante entre todos os árbitros ao longo do jogo.

3.3.4. Sinalização de *Minor* (um (1) por um (1))

3.3.4.1. Os árbitros sinalizaram primeiro a eliminação do jogador que cometa a infração. Depois sinalizaram a penalização atirando a bandeira amarela ao ar. O árbitro irá colocar um (1) braço no ar até à penalidade ser atribuída. O árbitro irá gritar “FORA” a cada jogador eliminado.

3.3.5. Sinalização de *Major* (dois (2) por um (1))

3.3.5.1. Os árbitros sinalizaram primeiro a eliminação do jogador que cometa a infração. Depois sinalizaram a penalização atirando a bandeira vermelha ao ar. O árbitro irá colocar dois (2) braços no ar, baixando quando a penalidade é atribuída. O árbitro irá gritar “FORA” a cada um dos jogadores eliminados.

3.3.6. Sinalização de *Gross Major* (três (3) por um (1))

3.3.6.1. Os árbitros sinalizaram primeiro a eliminação do jogador que cometa a infração. Depois sinalizaram a penalização atirando a bandeira vermelha ao ar. O árbitro irá colocar dois (2) braços cruzados no ar, baixando quando a penalidade é atribuída. O árbitro irá gritar “FORA” a cada um dos jogadores eliminados.

3.3.7. **Restam 60 segundos de jogo** – Todos os árbitros levantam as mãos batendo com o punho fechado, repetidamente, contra a outra mão totalmente esticada e aberta, gritando “60 SEGUNDOS”.

3.3.8. **10 segundos antes do começo do jogo** – Todos os árbitros levantam ambas as mãos, esticadas e abertas para o campo, aquando da sinalética sonora de 10 segundos. O Chefe de campo deve gritar “10 segundos”. Todos os árbitros devem baixar os braços imediatamente depois do sinal sonoro de início.

3.3.9. **Tempo** – Um ou mais árbitros levantam as mãos formando um “T” acima das suas cabeças com ambas as mãos esticadas.

4. EQUIPAS

4.1. MEMBROS DA EQUIPA

4.1.1. Representante da Equipa, Treinador, Capitão

- (a) O Representante, como leader da equipa, é responsável pela organização, supervisão e disciplina dos membros da equipa.
- (b) O Representante é a única pessoa autorizada a discutir questões com o Chefe de Campo ou os Oficiais do torneio.
- (c) O Representante deve estar presente nas reuniões técnicas ou de capitães, no campo.
- (d) O Representante de Equipa e Treinador pode ser desempenhado pela mesma pessoa.

4.1.2. Jogadores

- (a) Apenas jogadores que sigam os regulamentos do torneio, podem participar.
- (b) Os jogadores devem respeitar as regras e regulamentos do torneio.
- (c) Os jogadores não devem interferir no trabalho dos árbitros.
- (d) Qualquer jogador suplente da equipa inscrita no torneio pode substituir outro ou um jogador suspenso a qualquer altura durante o torneio.

4.1.3. Pessoal da Box

- (a) O pessoal da box faz parte da equipa, e é responsável por auxiliar os jogadores entre pontos e jogos.
- (b) Não é permitido ao pessoal da box jogar pela equipa, a menos que esteja registado como jogador.
- (c) O pessoal da box apenas pode entrar em campo se os árbitros autorizarem.

4.2. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA (ROSTER)

4.2.1. Todos os jogadores da equipa que participam no evento devem estar incluídos na ficha de inscrição da equipa.

- 4.2.2. Apenas pessoas incluídas como jogadores, na ficha de inscrição, têm o direito a jogar nos eventos da FPP.
- 4.2.3. Nenhum jogador pode aparecer em mais do que uma constituição de equipa por formato (XBall, 3v3, 5v5, 7v17, 10v10...)
- 4.2.4. Todas as equipas devem submeter a sua constituição completa no registo. Um jogador não pode ser removido da constituição da equipa depois de se começar o torneio. A constituição da equipa será aceite apenas após o correto pagamento das taxas de inscrição.
- 4.2.5. Um jogador que jogue no mesmo torneio por duas equipas diferentes, no mesmo formato (XBall, 5man, 7man, 10man...) será imediatamente suspenso do torneio e todos os jogos que tenha jogado serão declarados como derrota.
- 4.2.6. A Constituição das Equipas fechará no dia do terceiro evento. A Constituição da equipa permanecerá fechada para o resto da época.

4.3. LIMITES DE TAMANHO DO ROSTER

- 4.3.1. Não poderá haver mais que 15 jogadores, na constituição da equipa, durante toda a temporada.
- 4.3.2. Não pode haver mais de 13 pessoas na constituição da equipa, em cada etapa.
- 4.3.3. Não pode haver mais de 12 jogadores na constituição da equipa, em cada etapa.
- 4.3.4. Não pode haver mais de 3 membros do staff na constituição da equipa, em cada etapa.

4.4. CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO E LICENÇAS

- 4.4.1. Todos os participantes do torneio devem ter um Cartão de Identificação (I.D.) Válido e licença de competição válida da Federação Portuguesa de Paintball para participar no evento sancionado. Deve ser possível aos jogadores apresentar o seu cartão no torneio, sempre que solicitado por um membro da organização.
- 4.4.2. Apenas I.D. válidos e credenciais próprias terão autorização para entrar na "Área Restrita a Atletas".

5. ESTRUTURA DO TORNEIO

5.1. ORGANIZAÇÃO DA FASE PRELIMINAR

- 5.1.1. As equipas na fase preliminar serão organizadas de acordo com o seu ranking.
- 5.1.2. As equipas serão organizadas no primeiro evento da época na FPP, em dois grupos, com base na sua classificação da época anterior, sendo um grupo de cinco (5) equipas e outro de seis (6) equipas.
- 5.1.3. A partir do segundo evento, será definido o cabeça de série, para cada grupo, com base na classificação da etapa anterior, e as restantes equipas escalonadas pelo método cobra (NXL).
- 5.1.4. Nos grupos preliminares de cinco (5) equipas, cada equipa irá jogar contra cada equipa do seu grupo, uma vez.
- 5.1.5. Nos grupos preliminares de seis (6) equipas, cada equipa irá jogar contra quatro (4) equipas do seu grupo, uma vez, sendo que os dois primeiros (no ranking da competição), não se confrontam.

5.2. PASSAR A FASE PRELIMINAR

- 5.2.1. O mesmo número de equipas de cada grupo avança, exceto
- 5.2.2. Se o número de equipas que avançam não forem divisíveis em números iguais, pelo número de grupos, o número de equipas wild-card necessárias para igualar o número de equipas que avançam, também avançaram.
- 5.2.3. As equipas serão primeiro selecionadas por uma chave pré-estabelecida (mesmo número de equipas de cada grupo) baseado no resultado obtido contra as equipas do mesmo grupo, e após isto cada equipa wild-card será selecionada com base nos resultados contra as restantes equipas dos grupos.

5.3. ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURA DO PLAYOFF

- 5.3.1. Equipas que avançam para uma fase frente-a-frente serão organizadas de acordo com os resultados da fase a eliminar anterior no confronto direto com a equipa com a classificação mais alta. As equipas 1ª classificadas de cada grupo, avançam diretamente para as meias-finais, deixando as equipas 2ª e 3ª classificadas na luta

pelas restantes duas (2) vagas, com a 2ª classificada do grupo A a jogar contra a 3ª classificada do grupo B e a 2ª classificada do grupo B a jogar contra a 3ª classificada do grupo A – não existe uma reclassificação depois do frente a frente.

- 5.3.2. Equipas que não joguem a ronda imediatamente anterior terão sempre uma classificação superior que as equipas que jogam na ronda anterior (equipas com “byes” são classificadas melhor que as equipas sem “byes”).

5.4. RANKING DA ÉPOCA

5.4.1. As equipas serão classificadas pela soma dos resultados obtidos nos eventos.

5.4.2. A pontuação para o ranking da época, é calculado 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	36 Pontos
10º Classificado	32 Pontos
11º Classificado	28 Pontos
12º Classificado	24 Pontos
13º Classificado	20 Pontos
14º Classificado	16 Pontos
15º Classificado	12 Pontos
16º Classificado	8 Pontos

5.4.3. Se ocorrer um empate no número de pontos no ranking,

- 1) Num evento em que múltiplas equipas estejam empatadas com a mesma classificação, a equipa com os melhores resultados é classificada mais alto.
- 2) Se os resultados das equipas forem os mesmos, a equipa com pontuação mais alta do evento mais recente é classificada mais alto.
- 3) Se os resultados mais recentes forem os mesmos, descarta-se esses resultados e recomeça-se novamente do 1).

6. EQUIPAMENTO

6.1. REQUISITOS GERAIS

6.1.1. A FPP está autorizada a publicar uma lista específica do equipamento permitido ou banido dos seus torneios. É fortemente recomendável aos jogadores que utilizem equipamentos permitidos pela FPP para evitar potenciais suspensões do torneio.

6.1.2. Dois jogadores vivos poderão trocar de equipamento durante o jogo.

6.2. MÁSCARAS

6.2.1. Todas as máscaras utilizadas devem ser fabricadas para a utilização no paintball, estar em bom estado e sem lentes danificadas. Estas máscaras devem ir de encontro ou exceder os padrões ASTM.

6.2.2. Máscaras devem ser utilizadas todo o tempo em áreas onde os marcadores são permitidos, incluindo, mas não limitado a:

- Campos de jogos
- Estações de Chrony
- Carreiras de Tiro

- 6.2.3. A violação do regulamento, nesta secção, irá resultar num aviso oficial dado ao capitão de equipa do jogador, aquando do primeiro incumprimento. No segundo incumprimento, o membro da equipa que incumpra será excluído do torneio. Se a pessoa não puder ser associada a uma equipa, deverá ser expulsa do local do evento.
- 6.2.4. Todos, no campo, devem utilizar uma proteção completa da face, tal como vem do fabricante, na sua forma original. Não é permitido que a proteção da cara e orelhas da máscara sejam torcidas para cima ou de qualquer forma modificada da sua forma original em qualquer altura ou local em que a máscara seja utilizada.
- 6.2.5. Ventoinhas para máscaras ou adições decorativas, que não sejam almofadadas ou absorventes, são permitidas.

6.3. TAPA CANOS

- 6.3.1. O tapa canos deve estar propriamente colocado, durante todo o tempo, em qualquer marcador com um sistema de ar acoplado no espaço do torneio, e também na vizinhança do torneio, mas não limitado a parques de estacionamento e hotéis utilizados pelo torneio. Retirar o cano ou parte dele, ou inserir um *squeegee* ou *swab* não é suficiente para preencher os requisitos desta regra.
- 6.3.2. As únicas exceções a este requisito é:
- (a) Durante a verificação da velocidade nas estações de *Chrony*;
 - (b) Durante o teste de disparo nos locais criados para esse efeito;
 - (c) No campo antes do início de cada jogo;
 - (d) Enquanto se limpam os marcadores;
- 6.3.3. O tapa canos nunca poderá ser abandonado durante o jogo, devendo os jogadores guardá-lo durante o tempo todo que estejam em campo.
- 6.3.4. O não cumprimento da utilização do tapa canos resultará num aviso oficial dado ao capitão de equipa do jogador pelo primeiro incumprimento, no segundo incumprimento, o jogador deverá ser excluído de jogar o torneio. Se o jogador não puder ser associado a qualquer equipa, este deverá ser expulso do local do evento.

6.4. ROUPA

- 6.4.1. Cada jogador apenas pode utilizar duas (2) camadas de roupa (cada camada consiste numa t-shirt comum de algodão com uma gramagem aproximadamente 150 g/m), a menos que a temperatura tenha sido, oficialmente anunciada, a baixo dos 10° C, em que serão autorizadas três (3) camadas. Esta roupa deve consistir em roupa interior (ou, adicionalmente umas subcalças em caso de temperatura baixa) e uma (ou duas em caso de temperatura baixa) camisola de manga curta ou manga comprida(s).
- 6.4.2. O jogador deve utilizar calças e camisola de manga comprida como camada de fora.
- 6.4.3. Os equipamentos não podem contar a cor proibida, amarelo, com exceção das camisolas, calças, luvas ou sapatilhas, se o amarelo não colorir mais de 0,25cm comparativamente com qualquer outra cor e não mais de 10% de cada quadrado de 5x5 cm. Os equipamentos que contenham branco, devem estar devidamente limpos, se tiver demasiada tinta, um arbitro poderá ordenar ao jogador para mudar essa parte do equipamento.
- 6.4.4. O Equipamento não deve estar descosido ou rasgado, deve estar justo e não pode ser extremamente grande. O equipamento não pode ser de material extremamente absorvente, tal como feltro, ou extremamente almofadado ou liso, tal como nylon ou borracha.
- 6.4.5. O acolchoado é definido como duas (2) camadas de roupa cozidas entre si e conta como duas (2) camadas de roupa nessa área.
- 6.4.6. Não podem ser utilizadas sapatilhas com pitons metálicos/cerâmicos, pontiagudos ou picos.
- 6.4.7. As camisolas devem estar totalmente presas nas calças ou Porta Potes (*Battlepack*).
- 6.4.8. Apenas pode ser utilizado um par de luvas almofadadas.
- 6.4.9. Podem ser utilizados até, sem exceder, dois (2) itens na cabeça.
- 6.4.9.1 Pode ser utilizado equipamento de cabeça que não exceda os 2cm a baixo dos ombros.

6.4.9.2 Bandas de suor são permitidas como bandas de cabeça apenas se não excederem os 5cm de largura e 1cm de grossura.

6.4.10. Se um jogador for descoberto a utilizar equipamento ilegal durante um jogo, será eliminado.

6.4.11. Não são permitidos autocolantes na roupa.

6.4.12. Coletes e bolsas não podem ser construídos por forma a se constituírem como acolchoamento.

6.5. EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO

6.5.1. O equipamento de proteção não pode ser modificado do seu formato original e deve ir de encontro aos parâmetros internacionais. Outras proteções são proibidas.

6.5.2. Pode ser utilizado uma camada de cotoveleiras, garantindo que o acolchoamento não tenha sido modificado do seu formato original. Podendo ser utilizada sob ou sobre a roupa.

6.5.3. Pode ser utilizado uma camada de joelheiras, garantindo que o acolchoamento não tenha sido modificado do seu formato original. Podendo ser utilizada sob ou sobre a roupa.

6.5.4. Pode ser utilizado uma camada de protetor de peito para a utilização no paintball, garantindo que o acolchoamento não tenha sido modificado do seu formato original. Protetores de peito não podem exceder os 2cm de grossura. Esta camada conta como uma (1) das duas (2) permitidas.

6.5.5. Podem ser utilizadas calças de deslizamento, garantido que o acolchoamento não tenha sido modificado da sua forma original.

6.5.6. Pode ser utilizada uma proteção de virilha.

6.5.7. É encorajado a utilização de proteção de pescoço, que consista em neopreno justo à volta de todo o pescoço, com uma grossura total de 2cm. Lenços e peças similares são proibidas.

6.5.8. É encorajado a utilização de uma proteção de cabeça, com o propósito de proteger a área craniana com o máximo de grossura de 1cm.

6.6. BOLAS DE TINTA

6.6.1. Os jogadores que jogam XBall podem começar cada ponto com um máximo de quatro (4) potes e um loader de bolas.

6.6.1.1. Os loader não podem exceder a capacidade de 280 bolas ou 1500ml.

6.6.1.2. Os potes não devem exceder a capacidade de 140 bolas ou 800ml.

6.6.1.3. Assim que o ponto começar os jogadores podem trocar potes entre eles, por exemplo ter jogadores com mais potes, outros com menos ou até com nenhum.

6.6.1.4. Jogadores eliminados não podem, intencionalmente, abandonar potes que tenham bolas no campo de jogo.

6.6.2. Não é permitido aos jogadores apanharem bolas do chão durante o jogo.

6.6.3. As bolas utilizadas em qualquer evento da FPP devem cumprir os padrões ASTM e ir de encontro aos critérios ambientais e de não manchar.

6.6.4. Devem ser completamente laváveis com água.

6.6.5. Bolas com tinta VERMELHA são proibidas.

6.6.6. Apenas bolas de produtores autorizados devem ser disparados nos eventos da FPP.

6.7. OUTRO EQUIPAMENTO

6.7.1. Jogadores de XBall podem carregar qualquer número de *squeegees* mas estão limitados a entrar em campo com um máximo de 4 potes que não sejam acolchoados ou absorventes por natureza.

6.7.2. Os jogadores podem apenas levar um (1) porta potes (*battlepack*), destinado a transportar os potes.

6.7.3. Os jogadores podem transportar apenas um (1) dispositivo de controlo de tempo.

6.7.4. Os jogadores podem estar equipados com itens necessários por condição médica ou para proteger uma lesão existente, desde que não sejam desnecessariamente acolchoados ou absorvente. É da responsabilidade do jogador chamar à atenção dos árbitros para tal fato, antes de começar a jogar, por forma a evitar que decisões sejam tomadas com erro.

6.8. EQUIPAMENTO PROIBIDO

6.8.1. Os equipamentos proibidos incluem:

- Equipamento (*loader*, marcador, camisola, calças, etc.) de cor Amarela (ou qualquer cor similar ao Pantone 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965 e 803).
- Equipamentos de comunicação, de áudio ou de alguma forma de vigilância.
- Equipamentos incendiários ou de produção de fumos.
- Bolas com enchimento VERMELHO, bolas que sejam tóxicas ou não biodegradáveis ou indelével, ou bolas que tenham a casca, tinta ou ambas alteradas ou aumentada em qualquer forma.
- Garrafas de ar com datas expiradas de certificação, sem selos validos, que não estejam em boas condições de trabalho ou que tenham os avisos de segurança removidos ou escondidos.

6.8.2. Jogadores com equipamentos de cor proibida, equipamento ou garrafas não serão permitidos no campo. Se forem encontrados durante o jogo, o jogador será eliminado.

6.8.3. Equipas encontradas a utilizar bolas proibidas ou a transportar bolas proibidas nos seus potes ou *loaders*, ou com uma caixa dessas bolas aberta serão sujeitas a suspensão e multa.

6.8.4. Qualquer outra roupa ou equipamento não expressamente permitido pelas regras é proibida a menos que seja permitido pelo diretor de prova. Os jogadores que possuam roupa ou equipamentos proibidos no campo de jogo será eliminado.

7. MARCADOR

7.1. SISTEMA DE AR

7.1.1. Apenas ar ou CO² são permitidos como propulsores. As centrais de enchimento devem ir de encontro aos requisitos desse tipo específico de enchimento. Deve ter montado os dispositivos de segurança do produtor que não estejam modificados de qualquer maneira. A pressão máxima permitida para o sistema de ar é 4500 psi ou algum requisito local se for mais baixo. Todos os autocolantes com datas devem estar dentro da mesma durante toda a duração do evento.

7.1.2. Garrafas devem ser produzidas originalmente de encontro com os padrões internacionais de segurança. Utilizar uma garrafa com uma data de certificação expirada é proibido. A violação deste pressuposto provoca a suspensão do jogador desse evento.

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

7.1.4. Um jogador pode entrar em campo com apenas uma garrafa e tem de estar ligada ao marcador.

7.1.5. É extremamente proibido atirar a garrafa ao chão (especialmente se ligada ao marcador) por qualquer razão. A violação deste pressuposto provoca a suspensão do jogador do evento.

7.1.6. Qualquer garrafa danificada ou com validade expirada será impedida de ser utilizada até ao fim do evento.

7.2. MARCADOR

7.2.1. Os jogadores devem utilizar apenas um (1) marcador de calibre .68 ou .50, que consiste num cano e um sistema simples de gatilho. Gatilhos de dupla ação são proibidos.

7.2.2. A definição de gatilho é a alavanca ou botão movel que entra em contacto com o dedo. O ciclo do gatilho requer um exercer de força e soltar pelo dedo do gatilho para cada ciclo.

7.2.3. O marcador tem de ter uma guarda de gatilho inalterado da forma original do produtor. Esta guarda de gatilho tem de proteger o gatilho do marcador.

7.2.4. Marcadores com sistemas de disparo eletrónico tem de estar bloqueados no torneio. Não pode ser possível ao jogador ajustar o *dwell*, o *de-bounce* ou o modo de disparo no campo. Um marcador de paintball capaz de disparar noutra modo que não o legal do torneio deve tornar-se incapaz de disparar nesse modo de tal forma que exija a utilização de ferramentas externas ou a desmontagem substancial do marcador.

7.2.5. Todos os marcadores com qualquer forma externa de ajustar a velocidade deve ser modificado de forma que esse ajuste não possa ser facilmente feito durante o decorrer de um jogo. Todos os reguladores exigem limites de torneio de tal forma que eles não podem ser ajustados sem a utilização de uma ferramenta.

7.2.6. Os jogadores não podem utilizar roupa, neopreno ou outro tipo de material para cobrir *loaders*, canos ou marcadores.

- 7.2.7. Autocolantes nos marcadores estão limitados a apenas um de cada lado do marcador, com as medidas 5x10cm. O autocolante não pode conter amarelo.
- 7.2.8. Um marcador sem componentes eletrónicos
- 7.2.8.1. Não deve de disparar mais de um disparo por pressão e libertação de gatilho.
- 7.2.8.2. Deve apenas disparar um disparo quando o gatilho é pressionado.
- 7.2.8.3. Não deve aumentar ou diminuir a força necessária para pressionar ou segurar o gatilho ou qualquer posição sem a utilização de ferramentas
- 7.2.9. Um marcador “*pump*” deve apenas ser rearmado manualmente, entre cada disparo, o que permita ao martelo para rearmar.
- 7.2.9.1. Esta ação “*pump*” tem de consistir em um ciclo completo de puxar para trás e voltar à frente do mecanismo.
- 7.2.10. O gatilho deve consistir em um de dois tipos:
- (a) Um gatilho standard que exija uma pressão e soltar a cada ciclo *pump*.
- (b) Um gatilho auto, que consiste num gatilho que pode ser mantido pressionado enquanto se efetua o ciclo de *pump*.

7.3. CANO

- 7.3.1. Um marcador pode ser equipado com um cano estriado, com ranhuras ou inserts, mas não pode ter um supressor de som na sua constituição.
- 7.3.2. Apenas é permitido um cano por jogador em campo.
- 7.3.3. Canos com sistemas de alteração de trajetória de bola não são permitidos.
- 7.3.4. Os canos não podem ser cobertos por nenhum tipo de materiais. Autocolantes são proibidos.

7.4. LOADER

- 7.4.1. Não podem ser transparentes.
- 7.4.2. Uma cor solida é sugerida, mas não requerida, unicamente para não dificultar a correta avaliação pelos árbitros. O chefe de campo tem o direito de impedir a utilização de um *loader* se sentir que a sua cor dificulta a correta avaliação do arbitro.
- 7.4.3. Não pode ser coberto com nenhum tipo de material.
- 7.4.4. Autocolantes no *loader* não serão permitidos exceto um de 5X10cm de cada lado do *loader*. O autocolante não pode conter amarelo.
- 7.4.5. Tampas transparentes são permitidas.
- 7.4.6. Apenas é permitido um *loader* por jogador.
- 7.4.7. Os *loaders*, em formatos de jogo com tinta limitada, podem ter no máximo a capacidade de 280 bolas ou 1500ml.

8. ESTRUTURA DE JOGO

8.1. FORMATOS DE JOGO

- 8.1.1. Formato XBall:

- Cada jogo consiste numa serie de pontos.
- Cada jogo começa com um tempo limitado do jogo.

8.2. TEMPOS DE JOGO E LIMITES DE MISERICÓRDIA

Tempo de Jogo	Misericórdia
8 minutos	Liderança de 3 pontos

8.3. SISTEMA DE BOXES DIVIDIDAS

- 8.3.1. Os eventos que utilizem este sistema seguirão a estrutura normal do formato XBall com adições descritas abaixo.
- 8.3.2. Equipas A e B jogam um ponto seguido de um período de intervalo. Durante o intervalo das equipas A e B, as equipas C e D jogam um ponto.
- 8.3.3. O tempo de intervalo de um jogo (A e B) será no mínimo de dois (2) minutos.
- 8.3.4. O intervalo entre pontos de dois jogos a serem jogados neste formato é de trinta (30) segundos.
- 8.3.5. Num evento em que cada jogo (A e B) ou (C e D) termine, o restante jogo continuará com o tradicional intervalo de 2 (dois) minutos.

8.4. FOLHA DE RESULTADOS

- 8.4.1. Qualquer árbitro ou oficial designado pode completar a folha de resultados. O responsável pela mesa pode mostrar a folha de resultados ao capitão de cada equipa.
- 8.4.2. Qualquer correção que seja feita à folha de resultados deve ser efetuada pelo chefe de campo, a menos que essa correção corrija um erro óbvio de matemática, pode também ser efetuado pelo responsável pela mesa.
- 8.4.3. Quando um ou ambos os capitães não concordem com o conteúdo da folha de resultados e não assinem a mesma, o chefe de campo deve decidir se o resultado deve ser emendado e /ou validado.
- 8.4.4. O Chefe de campo ou o responsável pela mesa podem corrigir erros matemáticos ou administrativos a qualquer altura.

9. O JOGO

9.1. BOXES

- 9.1.1. Cada equipa terá um boxe adjacente ao campo de jogo.
- 9.1.2. Nenhuma pessoa que apareça na constituição da equipa pode utilizar um aparelho eletrónico, mecânico ou de aumento de voz, tal como um megafone, para comunicar com outra pessoa durante qualquer dos pontos da equipa.
- 9.1.3. Não é permitida qualquer comunicação desde a boxe para dentro de campo de jogo em qualquer ponto. Comunicar às escondidas do árbitro pode ser determinada como comunicação não verbal, tais como sons, sinais ou gestos físicos, etc.
 - 9.1.3.1. Qualquer tipo de comunicação pode resultar num simples aviso ou até uma penalização “major”.
 - 9.1.3.2. Com uma penalização a ser dada no tempo da infração, o árbitro que atribua a penalização irá aplicá-la ao jogador ativo mais perto, da equipa penalizada.
- 9.1.4. Caso seja determinado um caso de comunicação ilegal, a equipa que o praticar será alvo de uma multa e/ou perda do jogo.
- 9.1.5. Os jogadores e staff de uma equipa não deve permanecer na zona de boxe adversária durante o jogo.
 - 9.1.5.1. Qualquer permanência pode resultar num simples aviso ou numa penalização “major”.
 - 9.1.5.2. Jogadores listados e staff irão ser autorizados a passar rapidamente através da box adversária, se necessário, durante o tempo de jogo.
- 9.1.6. Apenas pessoas autorizadas e presentes na constituição da equipa serão permitidas na área das boxes durante o jogo.
- 9.1.7. Apenas jogadores inscritos e presentes na constituição da equipa serão autorizados a utilizar camisolas de jogo na área das boxes.
- 9.1.8. Todos os jogadores, staff e pessoas autorizadas devem possuir e mostrar assim que requisitado o seu cartão de identificação. A falha do cartão irá resultar no negar de acesso à área da box, sem exceções.
- 9.1.9. Contornar a zona limitada ou a segurança da área pode resultar na expulsão do evento e até de futuros eventos, ao critério do organizador do evento.
- 9.1.10. **Treinador**

9.1.10.1. Cada equipa deve ter um treinador definido. Esse treinador deve-se manter na box todo o tempo. Se também for jogador, só pode desempenhar a função de treinador dentro da box. É o único responsável por dar a toalha, pedir "timeout" ou pedir explicações de uma decisão (apenas ao Chefe de campo, apenas se o Chefe de Campo estiver fora do campo e apenas durante os intervalos).

9.1.11. Escolha de lados

9.1.11.1. As bases de partida devem ser as mesmas que as escritas no calendário de jogos.

9.2. INSPEÇÃO DE MARCADORES ANTES DO JOGO

9.2.1. Todos os jogos serão precedidos uma inspeção aos marcadores, onde cada marcador será verificado se se encontra de encontro com as regras do torneio. Esta inspeção será efetuada no campo antes dos jogos calendarizados.

9.2.2. Os árbitros devem pegar no marcador e verificar o seguinte:

- (a) Presença de material proibido no cano, *feedneck* ou *loader*.
- (b) Qualquer dispositivo, parte, item, ajuste ou falta dele que permita ao jogador aumentar a velocidade do marcador ou alterar o modo de disparo durante o jogo sem a utilização de ferramentas.

9.2.3. Depois do marcador passar na inspeção, esse marcador deve ser verificado no que diz respeito ao *bounce*, velocidade, cadência de tiro e modos ilegais.

9.2.4. Procedimento de verificação do marcador:

- (a) **Teste "Marcador Corredor"** – Todos os marcadores serão verificados para gatilhos "corredores". O marcador será disparado rapidamente. O verificador irá disparar o marcador e parar de repente de pressionar o gatilho. Qualquer marcador que dispare mais que um (1) disparo após a última ativação do gatilho, com um máximo de atraso de 100ms, será determinado como "Marcador Corredor" e não será permitido em campo.
- (b) **Teste de Velocidade do Marcador e Cadência de Disparo** – Todos os marcadores serão cronografados antes de entrarem em campo. A velocidade máxima permitida é de 300 pés por segundo. A cadência de disparo será verificada antes, mas não limitado ao início do jogo. A cadência de disparo máxima permitida será de 10.5 bolas por segundo.

9.2.5. Os jogadores cujos marcadores não passem na inspeção serão informados e ser-lhes-á dada a oportunidade de corrigir a situação se o tempo o permitir.

9.2.6. Os jogadores que não consigam colocar os marcadores em cumprimento com as normas dentro do tempo em que está definido que o jogo se inicie, podem escolher entrar em campo sem marcador e jogar ou ficar na box.

9.2.7. Todos os marcadores são sujeitos à mais rigorosa inspeção a qualquer altura do jogo à discrição do Chefe de Campo, a fim de verificar a cumprimentos das regras relativas ao marcador.

9.3. INÍCIO DE JOGO

9.3.1. A equipa pode começar os jogos com a equipa encurtada.

9.3.2. Os jogadores começam o ponto dentro dos limites do campo de jogo com a ponta do cano (ou tocando com a mão se jogam sem marcador) a tocar na base.

9.3.3. Qualquer jogador que faça falsa partida, removendo a ponta do cano do marcador (ou mão) da base de partida antes do sinal de início ser dado, não será automaticamente retirado do ponto, desde que regresse imediatamente ao portão (tocar de regresso).

9.3.4. Mesmo se o sinal ocorra antes, eles podem retornar o cano à base e podem continuar. Se falharem no retornar do cano à base (tocar de regresso) seja antes ou depois do sinal de início ser dado, estes serão eliminados.

9.3.5. Contudo, se o jogador disparar ou apontar antes ou depois do sinal de partida independentemente de tocarem novamente, depois na base, eles serão eliminados da maneira normal.

9.3.6. Os jogadores devem transportar todo o equipamento a ser utilizado, por si, durante o decorrer do jogo, no início do jogo.

9.3.7. Os jogadores podem remover o tapa canos depois de entrarem no campo.

- 9.3.8. O tempo de jogo irá começar a contagem decrescente, no início do primeiro ponto do jogo.
- 9.3.9. Cada equipa começa o primeiro ponto do jogo na base de partida no mesmo lado do campo que a sua boxe.
- 9.3.10. **Todos os jogadores e membros do staff da equipa, acima do permitido para jogar um ponto, devem ter passado o limite do campo na linha mais próxima da boxe da equipa no início do ponto.**
- 9.3.11. **A troca de campo**
- As equipas irão trocar o lado do campo em que começam depois de cada ponto efetuado.
 - Se o ponto termina sem atribuição de ponto (nenhuma equipa pontua), as equipas não trocam de lados no ponto seguinte.
 - Cada equipa jogará o primeiro ponto no lado do campo correspondente a sua boxe. Quando a pontuação totaliza um número ímpar, as equipas começam no lado mais longe do campo (1-0, 2-1, 3-0, etc). quando o resultado do jogo totaliza um número par, a equipa começa no lado mais perto do campo (0-0, 0-2, 4-2, etc).
 - As equipas começam o prolongamento no lado da sua boxe.
- 9.3.12. **Intervalo**
- Um período de intervalo segue-se à conclusão de cada ponto.
 - O intervalo normal é no mínimo de dois (2) minutos.
 - O intervalo pode exceder os dois (2) minutos num formato de boxes divididas.
 - O intervalo mínimo entre pontos de dois jogos a serem jogados é de trinta (30) segundos.
- 9.3.13. O Responsável pela Mesa manterá o tempo oficial de jogo com a contagem decrescente no marcador eletrónico.

9.4. PROCEDIMENTO DE INÍCIO

9.4.1. Início do Jogo.

- Um sinal reconhecível e claramente audível (diferente de outros sons) deve ser dado no início de cada ponto. Quando não existe sistema eletrónico utilizado, o início deve ser dado por um apito ou outra forma similar.
- Todos os árbitros de campo baixam as mãos para confirmar o início de jogo.

9.5. CHRONY DURANTE O JOGO

- 9.5.1. A verificação com *Chrony* pode ser feito a qualquer altura, à descrição de qualquer árbitro de campo, para determinar se a velocidade do marcador subiu acima dos limites legais ou se a Cadência de Disparo foi excedida. Os árbitros procuraram fazer esta verificação de forma a minimizar a interferência com o jogo.
- 9.5.2. Os jogadores que após serem verificados tenham os marcadores abaixo dos 300 pés por segundo e abaixo de uma bola a cada 95 ms (10.5 bps) continuaram a jogar sem serem eliminados ou penalizados.
- 9.5.3. Os jogadores que após serem verificados tenham os marcadores acima dos 300 pés por segundo, mas abaixo dos 314 pés por segundo serão eliminados do jogo e será atribuído uma penalidade “minor”.
- 9.5.4. Os jogadores que após serem verificados tenham os marcadores acima dos 314 pés por segundo, mas abaixo dos 329 pés por segundo serão eliminados do jogo e será atribuído uma penalidade “major”.
- 9.5.5. Os jogadores que após serem verificados tenham os marcadores acima dos 330 pés por segundo serão eliminados do jogo e será atribuído uma penalidade “gross major”.
- 9.5.6. Um jogador em campo cujo marcador dispare dois disparos entre 10.6 e 10.8 bps será atribuído uma penalidade “major”.
- 9.5.7. Um jogador em campo cujo marcador dispare dois disparos entre 10.9 e 12.4 bps será atribuído uma penalidade “major” (atribuído no ponto seguinte) e o ponto onde foi verificada a infração será automaticamente atribuído à equipa opositora.
- 9.5.8. Um jogador em campo cujo marcador dispare dois disparos acima de 12.5 bps será atribuído uma penalidade “major” (atribuído no ponto seguinte) e o ponto onde foi verificada a infração será automaticamente atribuído à equipa opositora. O jogador que recebe a penalidade será suspenso do resto do torneio.
- 9.5.9. Em todas as circunstâncias de verificação que resulte numa penalização, o árbitro irá mostrar o resultado do “chrony” ao jogador que foi verificado.

9.6. VERIFICAÇÃO DE TINTA (PAINTCHECK)

- 9.6.1. Verificações de tinta (*Paintcheck*) são efetuadas pelos árbitros com o propósito de verificar se uma bola quebrou e marcou o jogador.
- 9.6.2. Estas verificações serão realizadas por um árbitro quando este visualize o jogador a ser atingido por um tiro, ou quando os disparos são efetuados para a zona ocupada pelo jogador que o árbitro não consegue observar diretamente, quando a zona onde a bola possa rebentar não seja diretamente observado pelo árbitro, ou quando o árbitro é sinalizado para fazer por outro árbitro.
- 9.6.3. Os árbitros podem, mas não têm de efetuar uma verificação de tinta sempre que o jogador solicita.

9.7. TIMEOUT

9.7.1. Timeout em jogo

- (a) Cada equipa pode solicitar um (1) timeout de um (1) minuto por jogo.
- (b) Devem ser os treinadores designados a solicitar o timeout, informando tanto o árbitro chefe de campo, o responsável pela mesa e ou por sistema eletrónico.
- (c) O timeout não pode ser solicitado nos últimos 10 segundos antes do início do jogo.
- (d) As equipas podem utilizar os seus timeout's no mesmo intervalo.
- (e) Um timeout se disponível pode ser utilizado antes do período de prolongamento.

9.7.2. Timeout técnico.

- (a) Timeout técnico podem ser solicitados pelo pessoal da manutenção ou indicado pelo Árbitro Chefe por razões técnicas.
- (b) Os timeout técnicos duram o tempo que for necessário para o pessoal da manutenção resolver o problema técnico no campo.
- (c) Se o tempo técnico ocorrer dentro dos 10 segundos antes do início do ponto, depois do problema técnico estar resolvido, a contagem começa automaticamente dos 10 segundos.

9.8. INTERRUÇÃO DE JOGO

- 9.8.1. Se uma situação de falsa partida ocorra devido a um erro do árbitro ou falha de comunicação, o Chefe de Campo irá parar o jogo e recomeçar como se o jogo nunca tivesse iniciado.
- 9.8.2. Paragens de jogo iram apenas ocorrer em caso de uma emergência, condições climáticas perigosas ou uma alteração física no campo de jogo.
- 9.8.3. Todos os árbitros de campo registaram a localização dos jogadores quando o jogo parou. Assim que o jogo pare, os árbitros iram assegurar que os jogadores ficam no mesmo local. Assim que as condições que provocaram a paragem estejam resolvidas, todos os jogadores ativos serão colocados no lugar pelos árbitros de campo, o Chefe de Campo irá recomeçar o jogo de acordo como os procedimentos especificados na secção de início de jogo.
- 9.8.4. Os árbitros dizendo “tempo” irão indicar a paragem do jogo. Cada jogador tem de se manter na posição que estava aquando da chamada ter sido feita.
- 9.8.5. Num evento em que o jogo tenha de ser interrompido por causa de uma emergência, o Chefe de Campo irá parar a contagem do tempo. Quando o jogo recomeçar o procedimento de “começo” destas regras será utilizado. O tempo irá recomeçar a correr.
- 9.8.6. Num evento em que o jogo tenha sido 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 conclua que o campo de jogo seja seguro outra vez.

9.9. BUZZER

- 9.9.1. Existem botões instalados nas bases.
- 9.9.2. Qualquer jogador ativo pode pressionar o botão na base.

- 9.9.3. Quando um jogador pressiona o botão na base da equipa adversária, o tempo no marcador eletrónico para. Se não houver marcador eletrónico, o árbitro diz “Tempo” e o tempo para. O jogo irá congelar automaticamente, e nenhum jogador pode deixar a sua posição. O jogador que pressiona o botão será verificado.
- 9.9.4. Se o jogador que pressiona o botão for declarado como limpo pelo árbitro, um ponto será atribuído a essa equipa.
- 9.9.5. Se o jogador que pressiona o botão tiver uma marca em si, uma penalidade será atribuída.
- 9.9.6. Uma equipa não pode ganhar ponto se o seu jogador que pressionar o botão tiver uma marca em si.
- 9.9.7. O jogador que pressionar o botão será verificado por marcas de tinta em qualquer situação, mesmo se o jogador se colocar como eliminado após pressionar a campainha, acidentalmente ou de propósito.
- 9.9.8. Se o jogador que pressiona o botão receber uma penalidade e haja jogadores ativos suficientes para cumprir a penalidade e a equipa oposta não tenha jogadores ativos, não será atribuído ponto a nenhuma equipa.
- 9.9.9. Se o jogador que pressione o botão receber uma penalidade e não haja jogadores ativos suficientes para cumprir a penalidade, será atribuído, automaticamente, ponto à equipa opositora, e a equipa a quem foi atribuída a penalidade irá ainda começar o ponto seguinte reduzido no número de jogadores suficientes para cumprir a penalidade atribuída.
- 9.9.10. Se o jogador que pressione o botão receber uma penalidade “Minor” e a equipa tenha o exato número de jogadores ativos para cumprir a penalidade, ficando sem jogadores ativos no campo, irá resultar na não atribuição de ponto a qualquer equipa (no point).
- 9.9.11. Se o jogador que pressione o botão receber uma penalidade “Major” ou “Gross Major” e a equipa tenha o exato número de jogadores ativos para cumprir a penalidade, ficando sem jogadores ativos no campo, irá resultar na atribuição do ponto à equipa opositora.
- 9.9.12. Se o jogador que pressione o botão receber uma penalidade e a equipa adversária tenha qualquer jogador ativo em campo. O ponto será automaticamente atribuído à equipa opositora, independentemente do número de jogadores ativos na equipa que pressione o botão.
- 9.9.13. Se algum jogador pressionar o botão da sua base em alguma altura durante um ponto será tratado da mesma forma que um ponto cedido.

9.10. CEDER PONTO

- 9.10.1. Em qualquer altura durante o ponto, uma equipa pode decidir terminar o ponto atirando a toalha e dando o ponto à equipa opositora.
- 9.10.2. Se o treinador designado decidir atirar a toalha, ele deve gritar “Toalha” claramente para o Chefe de Campo ou para o Responsável da Mesa.
- 9.10.3. Depois de ser dada a “Toalha” o ponto irá terminar automaticamente e o mesmo será atribuído à equipa opositora. O Chefe de Campo anuncia “toalha” alto e claro, para que toda a gente seja avisada.
- 9.10.4. Os campos podem estar equipados com sistemas eletrónicos que pode ser utilizado para ceder o ponto.

9.11. REGRA DOS ÚLTIMOS 60 SEGUNDOS

- 9.11.1. A regra dos 60 segundos é sobre os últimos 60 segundos do jogo e do tempo extra.
- 9.11.2. Durante este período qualquer penalidade “Major” ou “Gross Major” para o tempo de jogo, e automaticamente atribui o ponto à equipa opositora.
- 9.11.3. Se a equipa que penalizada não tiver jogadores vivos suficientes para cumprir a penalização, começa o ponto seguinte com o número de jogadores a menos suficientes para cumprir a penalização.
- 9.11.4. Se a equipa penalizada tiver jogadores vivos suficientes para cumprir a penalização, começa o ponto seguinte com quatro (4) jogadores.
- 9.11.5. Se nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar for atribuída uma penalidade, enquanto o jogo estiver parado, não será atribuído ponto devido a esta penalidade, mas os outros efeitos aplicam-se.

9.12. PROLONGAMENTO

- 9.12.1. O prolongamento apenas é jogado nos jogos da fase a eliminar.
 - 9.12.2. Qualquer jogo com prolongamento deve estar empatado no fim do tempo regulamentar, o prolongamento irá determinar o vencedor do jogo.
 - 9.12.3. As equipas iram começar o prolongamento do seu lado da boxe.
- Prolongamento (Rondas a eliminar: Quartos-de final, semifinais, final, etc.)**
- 9.12.4. Se duas equipas estiverem empatadas no fim do tempo regulamentar do jogo, um prolongamento de cinco (5) minutos 5 contra 5 será jogado.
 - 9.12.5. O período de prolongamento é morte súbita; primeira equipa a pontuar ganha.
 - 9.12.6. A “regra dos 60 segundos” aplica-se nos últimos 60 segundos do prolongamento.
 - 9.12.7. Se o prolongamento de 5 minutos resultar em impasse (términus do tempo de jogo ou nenhuma equipa tenha jogadores ativos), as duas equipas escolhem um (1) jogador para jogar um 1 contra 1.
 - 9.12.8. O 1 contra 1 terá dois (2) minutos e será em morte súbita; o primeiro jogador a eliminar o opositor ou pressionar a campainha da base oposta ganha.
 - 9.12.9. Em case de impasse (términus do tempo de jogo ou nenhuma equipa tenha jogadores ativos) no 1 contra 1 irá acontecer uma pausa de um (1) minutos e as equipas escolhem outro jogador para competir num segundo 1 contra 1.
 - 9.12.10. Este procedimento será repetido até que se encontre um vencedor.
 - 9.12.11. Nenhum jogador pode repetir o 1 contra 1, a não ser que todos os jogadores na constituição da equipa já tenham participado.

9.13. FIM DE PONTO

- 9.13.1. As situações que terminam os pontos estão elencadas em seguida:
 - (a) O botão seja pressionado por qualquer jogador.
 - (b) Ceder ponto pela equipa adversária.
 - (c) Uma penalização (dois por um ou maior) nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar ou nos últimos 60 segundos do prolongamento.
 - (d) Se uma equipa começa o jogo com um número maior de jogadores do que o determinado pelas regras ou pelo Chefe de Campo.
 - (e) Se um jogador for penalizado com um Minor, Major ou Gross Major, e a equipa não tiver jogadores ativos em campo suficientes, para cumprir a penalização. Nesse caso o ponto vai para a equipa opositora.
 - (f) Se um jogador for penalizado com um Major ou Gross Major, e a penalização retirar todos os restantes jogadores ativos.
 - (g) Se o tempo regulamentar termina.
- 9.13.2. Os jogadores não podem reentrar em campo sem a autorização do Árbitro de Campo.
- 9.13.3. No caso de alguma má funcionalidade técnica, os árbitros terão a chamada final se a campainha for pressionada ou não, antes do sinal sonoro de final de jogo.

9.14. FIM DE JOGO

- 9.14.1. Um jogo será considerado terminado, oficialmente, quando o Chefe de Campo anunciar o resultado depois de ocorrer qualquer das situações de término do jogo. Contudo, os jogadores e o seu equipamento podem ser inspecionados até que deixem o campo.
- 9.14.2. O jogo termina quando
 - (a) Soa o som de final de jogo, ou
 - (b) Uma equipa desista, ou.

- (c) Uma equipa tiver pontuado mais três pontos que a equipa adversária.

10. IMPACTOS E ELIMINAÇÕES

10.1. DEFINIÇÃO DE IMPACTO

- 10.1.1. Um jogador é eliminado se uma bola de tinta, disparada por um marcador de paintball de um jogador ativo atingir esse jogador ou alguma coisa que esteja a utilizar ou transportar e rebente.
- Se a bola atingir o jogador ou alguma coisa que este esteja a utilizar ou transportar e não rebente e deixe marca, o jogador não é eliminado.
 - Se a bola atingir outro objeto primeiro e rebente nesse objeto antes de marcar o jogador ou alguma coisa que ele utilize ou transporte, esse jogador não é eliminado.
- 10.1.2. Se um árbitro não identificar a fonte da marca de tinta que o jogador tenha nele, e que seja semelhante a um impacto, o jogador é eliminado (penalizações podem ser atribuídas). Geralmente, se a marca de tinta é razoavelmente sólida, e se pareça com um impacto direto ou invés de uma mancha, respingos borrifos, tinta de se ajoelhar ou sentar em cima de bolas, será considerado um impacto válido.
- 10.1.3. Na situação em que dois (2) jogadores opositores se atinjam e marquem em simultâneo, ou se o árbitro não conseguir determinar que jogador atinja e marque primeiro, ambos os jogadores serão eliminados.
- 10.1.4. Os árbitros efetuaram todos os esforços para limpar manchas, respingos, borrifos, ou tinta de se ajoelhar ou sentar sobre bolas de tinta quando os mesmo são inspecionados. Se o jogador continuar a jogar com essa tinta, o jogar corre o risco de ser eliminado por ter tinta que é semelhante a um impacto válido.
- 10.1.5. Apenas os árbitros podem remover impactos inválidos, exceto os impactos inválidos na lente da máscara que podem ser removidas pelo jogador, com a autorização do árbitro.

10.2. JOGADORES E IMPACTOS

- 10.2.1. Os jogadores são responsáveis por estarem alerta para impactos.
- 10.2.2. Se um jogador for atingido e marcado tem de parar de jogar, imediatamente, e sinalizar-se como eliminado. Se não o fizer será considerado "Playing on" (Jogador ativo).
- 10.2.3. Se o jogador for atingido e não consiga verificar autonomamente em certos locais (por exemplo, na máscara, garganta, costas ou battlepack) tem, imediatamente, para de jogar e chamar um árbitro para que o verifique. Se não o fizer será considerado "Playing on" (Jogador ativos).
- 10.2.4. Jogador que esteja em movimento e seja atingido pode continuar até ao obstáculo mais próximo desde que haja um obstáculo entre ele e o oponente mais próximo. Caso contrário, este deve afastar-se do oponente, imediatamente e parar. Assim que chega ao obstáculo, o jogador deve verificar se tem impactos. Disparar, comunicar, ou não verificar impactos imediatamente, assim como sinalizar-se como eliminado, se tiver sido marcado, será considerado "playing on" (jogador ativo).
- 10.2.5. Jogadores atingidos em locais que se possam auto verificar, não podem pedir ao árbitro para verificar. Se o fizer será considerado "playing on" (jogador ativo).
- 10.2.6. Jogadores que sejam atingidos em equipamento não abandonado se estiverem separados menos de dois (2) metros (exceto squeegees e potes) são considerados impactos.

10.3. ELIMINAÇÕES

- 10.3.1. Os árbitros eliminam jogadores em campo pelas seguintes infrações (não apenas limitado a):
- a) Pedidos abusivos de verificação de impactos.
 - b) Não cumprimento das indicações do árbitro.
 - c) Se qualquer parte do jogador tocar os limites ou fora do campo de jogo.
 - d) Marcados com um impacto válido.
 - e) Não efetuar o toque de volta quando não tem a ponta do cano a tocar na frente da base de partida.
 - f) Apontar o marcador ou disparar depois do sinal de início sem considerar que estes toquem na base depois.

- g) Pela não utilização de máscara dentro do campo de jogo.
 - h) Pela não utilização de uma fita de queixo durante o período de jogo.
 - i) Interferência ou comunicação durante o jogo nas boxes por uma pessoa de uma equipa.
 - j) Disparo excessivo (atingir um jogador mais de que o efeito razoável para efetivar a eliminação).
 - k) Alterar o layout do campo de propósito.
 - l) Um jogador forçar a passagem entre dois obstáculos, que tenham sido colocados juntos para criarem um obstáculo.
 - m) Jogadores que forem encontrados com equipamento proibido em campo ou os que alterem o marcador e violem o definido na secção de marcadores serão imediatamente eliminados.
 - n) Jogadores que se separem de qualquer peça de equipamento ou roupa que tragam para o campo de jogo, por mais do que dois (2) metros, exceto squeegees, potes, battlepack e loaders, serão imediatamente eliminados.
 - o) Jogadores que apanhem qualquer equipamento (também abandonado), que tenha um impacto nele é considerado eliminado.
 - p) Um jogador que coloque o tapa canos no seu marcador enquanto a equipa opositora tenha algum jogador ativo.
 - q) Um jogador encontrado a utilizar equipamento ilegal durante o jogo.
- 10.3.2. Jogadores que pratiquem condutas antidesportivas são eliminados. Condutas antidesportivas incluem, mas não estão limitadas a:
- (a) Não cumprimento de ordens do árbitro.
 - (b) Evitar deliberadamente um árbitro por forma a evitar que este verifique o seu marcador em campo ou evite que tome uma decisão.
 - (c) Disparar para o árbitro.
 - (d) Disparar para um jogador claramente eliminado com má intenção para aleijar ou intimidar.
 - (e) Disparo excessivo que é definido como disparar para um jogador mais que o razoável, suficiente para efetivar a eliminação.
 - (f) Solicitar verificação de impactos para distrair os árbitros e assim não verifiquem colegas de equipa ou utilize os árbitros para saber a localização dos adversários.
- 10.3.3. Os jogadores são responsáveis por remover impactos antigos ou chamar a atenção dos mesmo aos árbitros antes do jogo começar, por forma a que se arranje uma maneira de não resultar na eliminação dos jogadores.
- 10.3.4. Jogadores eliminados, devem fazer o seguinte:
- (a) Parar de jogar.
 - (b) Sinalizar a sua eliminação colocando uma mão sobre a cabeça
 - (c) Deixar o campo de jogo como todo o equipamento que transporte, quando é eliminado, pela direção mais próxima para fora do campo, ou qualquer outra direção dita pelo árbitro. Jogadores que optem por direções que não seja a mais direta e que interfira com a eliminação de jogadores da equipa ou jogadores que recusem seguir as direções dos árbitros para deixar o campo de jogo serão considerados "playing on".

11. PONTUAÇÃO

11.1. PONTOS

- 11.1.1. Os pontos serão atribuídos para:
- (a) Pressionar a campainha da base oposta como jogador ativo.
 - (b) Ceder ponto pelo treinador adversário.

- (c) Uma penalização Major ou Gross Major, nos últimos 60 segundos do tempo regulamentar ou nos últimos 60 segundos do prolongamento.
- (d) A equipa adversária comece o ponto com mais jogadores do que o definido pelas regras (5 jogadores regulares) ou pelo Chefe de Campo (começar com menor número de jogadores)
- (e) Se a qualquer altura do jogo a equipa adversária receber uma penalização Major ou Gross Major e essa penalização remova todos os restantes jogadores ativos da equipa oposta.
- (f) Se a qualquer altura do jogo a equipa adversária receba uma penalização Minor, Major ou Gross Major e não tenha jogadores suficientes para serem retirados.
- (g) O último jogador da equipa adversária receba uma penalização Minor, Major ou Gross Major.
- (h) A equipa adversária tenha utilizado um marcador que dispare acima de 10.8 bps.
- (i) Se um jogador da equipa adversária que pressione a campainha for eliminado, e a equipa que não pressionou a campainha tenha algum jogador ativo em campo.

11.1.2. O ponto marcado é atribuído pelo Chefe de Campo após a conclusão do ponto jogado.

11.2. DESISTÊNCIAS

- 11.2.1. Uma desistência será declarada por cada jogo que uma equipa falhe em comparecer a tempo da verificação pré jogo ou em qualquer jogo que a equipa se recuse a entrar em campo. No caso em que ambas as equipas não apareçam para a verificação pré-jogo ou ambas equipas não entrem em campo, ambas as equipas terão desistido do jogo.
- 11.2.2. Qualquer equipa que tenha sido calendarizado para jogar contra uma equipa que tenha desistido um jogo receberá uma vitória e a margem máxima da pontuação de um jogo.
- 11.2.3. Quando uma desistência é declarada, esse jogo não será reagendado e o resultado permanecerá, exceto se a razão de ter falhado o jogo tenha sido culpa do pessoal da organização e essa ronda ainda não tenha terminado.

11.3. PONTUAÇÃO DA RONDA

- 11.3.1. As equipas nas rondas são classificadas pelo número de pontos obtidos nesse jogo.
 - Uma equipa marca três (3) pontos por cada jogo ganho.
 - Uma equipa marca um (1) ponto por cada jogo empatado.
 - Uma equipa marca zero (0) pontos por todos os restantes resultados.

11.4. DESEMPATES

- 11.4.1. Em qualquer grupo de duas (2) ou mais equipas empatadas, desempates são sucessivamente aplicados até que uma ou mais equipas ganhem, ou nenhuma equipa ganhe e uma ou mais equipa perca.
- 11.4.2. Se uma (1) ou mais equipas ganhem o desempate, essas equipas são removidas do grupo e são classificadas em melhor lugar que todas as outras equipas do grupo.
- 11.4.3. Se nenhuma equipa ganhar e uma (1) ou mais equipas perderem um desempate, essas equipas são retiradas do grupo e classificadas pior que todas as restantes equipas do grupo.
- 11.4.4. No caso de uma ou mais equipas serem retiradas do grupo deixando apenas duas equipas ainda empatadas o seu desempate será determinado pelo confronto direto.
- 11.4.5. Em grupos de mais de duas equipas empatadas onde duas equipas tenham de jogar entre elas, mas não jogaram com outras equipas empatadas. A vencedora desse confronto será classificada melhor, apenas se elas forem classificadas sequencialmente depois de aplicar a margem de pontuação do desempate.
- 11.4.6. Em caso de empate numa ronda sem confronto direto, os empates serão resolvidos, através:
 - (a) Confronto direto entre equipas empatadas (uma equipa ganha se ganhar todos os confrontos entre equipas empatadas e seja melhor que as restantes equipas empatadas com que não jogou. Se nenhuma equipa ganhar, uma equipa perde se perder todos os confrontos diretos entre equipas empatadas e for a pior entre as restantes equipas empatadas com que não jogou.).

- (b) A margem de pontos em todos os jogos jogados entre equipas empatadas (apenas é aplicado se equipas empatadas tenham jogado entre elas).
- (c) Margem de pontos em todos os jogos jogados.
- (d) Menos pontos marcados contra em jogos jogados entre equipas empatadas (apenas aplicado e todas as equipas empatadas jogarem entre elas)
- (e) Menos pontos sofridos em todos os jogos jogados.
- (f) Melhor tempo de sobra nos jogos que ganhou entre as equipas empatadas (apenas é aplicado se todas as equipas empatadas jogarem entre elas).
- (g) Melhor tempo de sobra em todos os jogos jogados.
- (h) Menor tempo de sobra nos jogos perdidos entre as equipas empatadas (apenas aplicado se todas as equipas empatadas jogarem entre elas).
- (i) Menor tempo de sobra em todos os jogos perdidos.
- (j) Classificação no torneio.

11.5. CLASSIFICAÇÃO DO TORNEIO

- 11.5.1. Classificação do 1.º ao 4.º lugar é decidida pelos jogos das finais. A menos que o jogo do terceiro e quarto lugar não seja jogado, nesse caso a classificação do terceiro e quarto lugar será determinado pelo seguinte,
- 11.5.2. Equipas eliminadas na mesma ronda serão classificadas de acordo com o seu lugar na ronda mais recente.
- 11.5.3. Em grupos de mais do que duas (2) equipas empatadas onde tenham jogado entre elas, mas não com as restantes equipas empatadas. A vencedora do confronto entre essas duas equipas será classificada melhor, apenas se forem classificadas sequencialmente depois de aplicado a margem pontual do desempate.
- 11.5.4. As preliminares são classificadas através de:
 - (a) Confronto direto entre equipas empatadas (uma equipa ganha se ganhar todos os confrontos entre equipas empatadas e seja melhor que as restantes equipas empatadas com que não jogou. Se nenhuma equipa ganhar, uma equipa perde se perder todos os confrontos diretos entre equipas empatadas e for a pior entre as restantes equipas empatadas com que não jogou.).
 - (b) A margem de pontos em todos os jogos jogados entre equipas empatadas (apenas é aplicado se equipas empatadas tenham jogado entre elas).
 - (c) Margem de pontos em todos os jogos jogados.
 - (d) Menos pontos marcados contra em jogos jogados entre equipas empatadas (apenas aplicado e todas as equipas empatadas jogarem entre elas)
 - (e) Menos pontos sofridos em todos os jogos jogados.
 - (f) Melhor tempo de sobra nos jogos que ganhou entre as equipas empatadas (apenas é aplicado se todas as equipas empatadas jogarem entre elas).
 - (g) Melhor tempo de sobra em todos os jogos jogados.
 - (h) Menor tempo de sobra nos jogos perdidos entre as equipas empatadas (apenas aplicado se todas as equipas empatadas jogarem entre elas).
 - (i) Menor tempo de sobra em todos os jogos perdidos.
 - (j) Classificação no torneio.

12. PENALIZAÇÕES

12.1. APLICAÇÃO DAS PENALIZAÇÕES

12.1.1. Aplicação da penalização

- 12.1.1.1. Qualquer penalização dada antes do árbitro confirmar que o jogador que pressionou a campainha está limpo e o ponto ser confirmado será dada nesse mesmo ponto.

- 12.1.1.2. Qualquer penalização dada depois do árbitro confirmar que o jogador que pressionou a campainha está limpo, o ponto é confirmado e a penalização será cumprida no ponto seguinte.
- 12.1.1.3. Qualquer penalização dada depois do ponto ser concedido será dada no ponto seguinte.
- 12.1.2. **Aviso verbais**
- Árbitros emitem avisos verbais para as seguintes infrações (não apenas limitado a):
- (a) Primeira ofensa ou falha em obedecer às instruções dos árbitros.
- 12.1.3. **Penalização Minor** (saída do jogador que cometeu a infração e um colega de equipa). Atribuição da penalidade um por um a jogadores em campo terá lugar quando se verificam as seguintes infrações (não apenas limitado a):
- (a) Continuar a jogar com um impacto em qualquer parte do corpo ou equipamento (por exemplo: disparar, apontar, falar ou movimentar).
- (b) Quando verificado no final do ponto, como jogador ativo, tenha um impacto.
- (c) Utilizar um marcador em campo que dispare entre os 301 e 314 pés por segundo.
- (d) Comunicar com alguém depois de ser assinalado como eliminado pelo árbitro.
- (e) Possuir roupa ou equipamento proibido em campo.
- (f) Qualquer pessoa que dispare através da linha lateral dos espectadores ou da linha final dos oponentes durante um intervalo.
- (g) Qualquer pessoa se empenhe em comportamento agressivos ou insultuosos contra qualquer pessoa, exceto um árbitro.
- (h) **Ter qualquer jogador ou membro da equipa que esteja acima do número de jogadores permitidos para jogar no ponto que não saia dos limites de campo perto da box no início do ponto. A menos que o membro do staff ou jogador esteja nas imediações do ponto de partida, isto resultará num ponto automático para a equipa adversária (11.1.1.(d)).**
- (i) Qualquer jogador eliminado colocando, intencionalmente, um pote com bolas no campo de jogo em divisões de tinta limitada.
- 12.1.4. **Penalização Major** (saída do jogador que cometa a infração e dois (2) colegas de equipa). Atribuição da penalidade dois por um a jogadores em campo terá lugar quando se verificam as seguintes infrações (não apenas limitado a):
- (a) Eliminar um jogador depois de ter sido marcado com um impacto válido.
- (b) Passem por vários obstáculos depois de terem sido marcados com um impacto válido.
- (c) Primeira ofensa de um jogador que transporte um marcador ilegal dentro do campo de jogo.
- (d) Utilizar um marcador em campo que dispare entre os 315 e 329 pés por segundo.
- 12.1.1.4. Um colega de equipa será removido por cada jogador que um jogador com um impacto elimine, depois do jogador inicialmente eliminado tenha causado a penalização Major.
- 12.1.5. **Penalização Gross Major** (saída do jogador que cometa a infração e três (3) colegas de equipa). Atribuição da penalidade três por um a jogadores em campo terá lugar quando se verificam as seguintes infrações (não apenas limitado a):
- a) **Limpar** – Limpar significa que um jogador está ativamente e deliberadamente a remover ou tentar remover uma marca de tinta de maneira a evitar ser eliminado ou evitar a chamado pelo árbitro.
- b) Jogadores que sejam observados a descartar *squeegees*, panos ou potes nos quais exista um impacto ou marca de tinta que se assemelhe com um impacto de maneira a evitar a eliminação ou evite uma chamada do árbitro deve ser penalizado por limpar.
- c) Um jogador que esteja a utilizar um marcador ilegal, no campo de jogo, pela segunda vez.
- 12.1.6. **Suspensão Menor** – (retirar um jogador que cometa uma infração e três (3) colegas de equipa, assim como o jogador que cometa a infração recebe uma suspensão menor (suspensão para o restante do jogo e o próximo jogo da equipa)). Atribuição da regra de suspensão menor a jogadores em campo terá lugar nas seguintes infrações (não apenas limitado a):

- a) Um jogador eliminado que dispare para um jogador fora dos limites.
 - b) **Reentrar em campo** depois da ordem de eliminação por forma a interferir com o jogo que decorre sem ser solicitado pelo árbitro.
 - c) Segunda ofensa de um jogador a transportar um marcador ilegal no campo de jogo.
 - d) Disparar sobre um jogador (*overshooting*) com a má intenção de aleijar um jogador.
 - e) Adulteração com um marcador durante o jogo. Utilizar qualquer ferramenta ou ajustar as definições durante um jogo é proibido, incluindo desde que o tempo comece até que ao momento em que o jogador abandone o campo e reentre na área das boxes. Excluindo um jogador a ligar ou desligar o marcador ou ligar e desligar o ecrã do marcador.
 - f) Qualquer pessoa que se empenhe em comportamentos agressivos ou insultuosos para com um árbitro.
 - g) Qualquer pessoa, que atire qualquer equipamento em campo que não seja uma fonte de ar ou equipamento descartável.
 - h) Utilizar um marcador que dispare em campo a 330 pés por segundo ou acima.
- 12.1.7. **Suspensão Maior** – (retirar um jogador que cometa uma infração e três (3) colegas de equipa, assim como o jogador que cometa a infração recebe uma suspensão maior (suspensão para o restante evento, mas não limitado a)). Atribuição da regra de suspensão menor a jogadores em campo terá lugar nas seguintes infrações (não apenas limitado a):
- a) Segunda ofensa de *overshooting* sobre um jogador.
 - b) Qualquer pessoa que se empenhe em comportamentos psicológico hostil com outra pessoa, incluindo disparar sobre outra pessoa que não participe no ponto ou dispare de fora do campo.
 - c) Qualquer pessoa que entre em contacto físico intencional com um oficial.
 - d) Qualquer pessoa atire uma fonte de ar, esteja agarrado ao marcador ou não.
 - e) Qualquer pessoa que intencionalmente dispare na direção de outra pessoa que não esteja a utilizar uma máscara.
 - f) **Segunda ofensa de violação de qualquer regra da máscara (6.2).**
 - g) **Segunda ofensa de qualquer regra do tapa canos (6.3).**

12.2. JOGADORES NÃO SUFICIENTES

- 12.2.1. Atribuição de penalizações *Minor*, *Major* e *Gross Major* quando não há jogadores ativos:
- (a) O ponto é parado, e o ponto é atribuído à equipa opositora.
 - (b) A equipa opositora não necessita de ter qualquer jogador ativo para ser atribuído o ponto.
 - (c) No ponto seguinte a equipa penalizada começa com menos jogadores por forma a completar a penalização atribuída.
- 12.2.2. Atribuição de uma penalização *Minor* quando o número exato de jogadores ativos são menos do que os necessários para cumprir a penalização, e a equipa opositora não tenha jogadores ativos. O ponto termina e nenhum ponto será atribuído a qualquer equipa.
- 12.2.3. Atribuição de uma penalização *Major* ou *Gross Major* quando o número exato de jogadores ativos são menos do que os necessários para cumprir a penalização, o ponto será atribuído à equipa opositora. A equipa opositora não necessita de ter qualquer jogador ativo para ser atribuído o ponto.

12.3. CONSPIRAÇÃO

- 12.3.1. Qualquer equipa que conspire com adversários para combinar resultados será desclassificada do torneio e todos os membros da equipa que esteja na constituição da equipa será (e não apenas) suspenso do restante evento e entrega todos os pontos do evento.

13. SUSPENSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDO A CONDUTA ANTIDESPORATIVA

13.1. ATRIBUIÇÃO DE SUSPENSÕES, EXPULSÕES, DESQUALIFICAÇÕES E MULTAS DEVIDO A CONDUTA ANTIDESPORATIVA SEVERA

13.1.1. Responsabilidade dos membros das equipas.

As equipas são responsáveis pela conduta de todos os elementos da sua constituição, o que inclui jogadores, pessoal da boxe e apoiantes. Durante o evento podem ser aplicadas multas, suspensões e expulsões.

Quando são determinadas suspensões de jogos a um jogador, a equipa deve jogar encurtada se não tiver um jogador substituto na sua constituição.

13.1.2. Responsabilidade dos espectadores.

Qualquer espectador com uma conduta antidesportiva com outra pessoa do evento será forçado a abandonar o local.

Os espectadores estão proibidos de comunicar, sinalizar ou interferir em qualquer altura com o jogo. Se um espectador comunicar, sinalizar ou interferir como o jogo serão sujeitos a aviso de expulsão do local. A forma exata como o espectador é penalizado é conforme a liga específica ou os oficiais do torneio.

13.1.3. Suspensão de jogadores

Qualquer Chefe de Campo pode atribuir uma suspensão em campo. Qualquer membro de staff autorizado do evento referênciava uma pessoa fora do campo de jogo para que o Chefe dos Árbitros suspenda.

Qualquer pessoa detetada em qualquer pequeno ato de comportamento antidesportiva pode ver atribuída uma penalização *minor* ou *major*.

Qualquer pessoa que seja detetada num qualquer ato mais grave ou severo de conduta antidesportiva pode ver atribuída uma suspensão *minor* ou *major* pelo Chefe de Campo.

13.1.4. Expulsão de jogadores

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

- (a) Contacto físico intencional (utilizando o marcador, contacto no peito, agarrar, empurrar, cuspir ou parecido).
- (b) Não largar o marcador quando requisitado pelo árbitro ou ativar o gatilho que pedido para largar o marcador.
- (c) Qualquer infração aplicável ao marcador referida na secção "Marcadores".
- (d) Linguagem abusiva direcionada a qualquer jogador, árbitro ou espectadores.
- (e) Disparar deliberadamente desde fora do campo.
- (f) Disparar deliberadamente sobre os árbitros.
- (g) Reentrem em campo depois de serem eliminados por forma a interferir no jogo que decorre sem ser solicitado pelo árbitro.

13.1.5. Suspensão Menor

Um jogador que receba uma suspensão menor:

- (a) Não deve jogar no restante do jogo ou jogo seguinte, mesmo se o jogo seguinte seja na próxima ronda ou torneio.
- (b) Deve estar presente em todos os pontos e jogos da sua equipa e permanecer em silêncio na área designada pelo Chefe de Campo por toda a duração do jogo.

13.1.6. Suspensão Maior

Uma pessoa que receba uma suspensão major será expulso do evento e,

- (a) Não pode estar no local de qualquer evento durante a suspensão.
- (b) Pode ser suspenso até um ano pelo Chefe dos Árbitros.

(c) Pode ver atribuída uma multa de \$1000. Uma pessoa pode não jogar em qualquer evento futuro ate que a multa seja paga.

13.1.6.1. Jogadores que tenham sido suspensos devem entregar o seu cartão de identificação ao Chefe de Campo que atribua a penalidade.

13.1.6.2. Se um jogador recusar entregar o cartão de identificação, a equipa irá falhar o jogo seguinte automaticamente. O cartão de identificação será devolvido ao jogador quando a penalização terminar.

13.1.7. **Expulsão de equipas**

(d) Apenas o Chefe dos Árbitros pode expulsar uma equipa do evento.

(e) Uma equipa expulsa de um evento perde o valor da inscrição e qualquer prémio ou pontos ganhos que tenha recebido no evento.

(f) Equipas expulsas por terem composições ilegais ou jogarem com jogadores ilegíveis vão perder todos os jogos do evento.

13.2. **APELOS**

13.2.1. Chamadas feitas em campo podem ser apeladas ao Árbitro Chefe em campo.

13.2.2. Nenhum árbitro deve reverter eliminações.

13.2.3. A decisão do Chefe de Campo em campo é final, exceto para suspensões e expulsões.

13.2.4. Qualquer jogador ou equipa sujeita a uma suspensão pode apelar quanto à imposição da suspensão ao Diretor de Prova, imediatamente.

13.2.5. Uma equipa pode registar uma reclamação por escrito ao Diretor de Prova em relação à decisão do Chefe de Campo, Árbitro de Campo, Responsável pela mesa ou pessoal autorizado.

13.3. **CONFLITOS NAS REGRAS**

13.3.1. Em caso de uma situação não coberta por este livro de regras ou qualquer conflito entre duas secções deste livro de regras, os oficiais autorizados tomam a decisão baseada nas leis e senso comum.

13.3.2. Decisões tomadas pelas pessoas responsáveis numa situação dentro dos limites desta secção não pode ser revista.

13.3.3. Qualquer situação dentro dos limites desta secção deve ser transmitida ao Comissário da FPP o mais rapidamente possível. O Comissário da FPP tem o direito de modificar ou emendar estas regras mesma se essa emenda for contra a decisão originalmente tomada.

14. **VÁRIOS**

14.1. **MANUTENÇÃO E LIMPEZA**

14.1.1. Todas as pessoas devem de aderir às regras administrativas e regulamentos promulgados pelo promotor com respeito à manutenção e limpeza das instalações do evento.

14.1.2. Todas as pessoas colocaram todo o lixo que gerarem nos recipientes designados.

14.1.3. As equipas irão remover as caixas de bola das áreas de boxe fechadas.

14.2. **CIRCUNSTÂNCIAS IMPREVISTAS**

14.2.1. Em caso de qualquer circunstância imprevista. A Federação Portuguesa de Paintball reserva o direito de efetuar ajustamentos ao evento.

14.2.2. Aquando do início do primeiro jogo do evento, o evento será considerado como realizado e não ocorreram reembolsos.

14.2.3. No caso de qualquer circunstância imprevista estes ajustamentos devem ser feitos em qualquer altura, mas não são limitados a

14.2.3.1. Tempo de jogo.

14.2.3.2. Regras de limite de misericórdia.

14.2.3.3. Número de jogos jogados.

- 14.2.3.4. Número de equipas que avançam para a ronda seguinte.
- 14.2.3.5. Ajustamento do calendário.
- 14.2.4. Se o restante do torneio for cancelado por alguma razão, as classificações são determinadas pelos jogos que foram jogados.
 - 14.2.4.1. Se algum ponto tenha sido marcado num jogo cancelado, o resultado desse jogo será o resultado presente no momento do cancelamento. Se o jogo da fase a eliminar e o resultado estiver empatado, a equipa com a classificação mais alta na ronda preliminar ganha o jogo.
 - 14.2.4.2. Se algumas equipas tiverem jogado mais jogos do que outras, as equipas que tiverem jogado menos jogos receberam um resultado de empate pelo número de jogos necessários até terem o mesmo número de jogos que a equipa com o melhor número de jogos jogados.
 - 14.2.4.3. Se mais rodas da fase a eliminar estiverem agendadas depois da última ronda parcialmente ou completamente jogada, as equipas avançaram para a próxima ronda baseado nos resultados da última ronda completa ou parcialmente completa, com resultados, das outras rondas, determinados pelas equipas colocadas no final da ronda preliminar.
 - 14.2.4.3.1. O empate do jogo XBall é 1-1.

15. APÊNDICE A – TAMANHO DO CAMPO E DIVISÓRIAS

