

# OPEN CAMO

## REGULAMENTO GERAL 2009/2010

### ÍNDICE

#### **1. REGULAMENTO**

- 1.0. Equipas, Jogadores e Escalões.
- 1.1. Inscrições.
- 1.2. Tipo de Torneio (Tinta).
- 1.3. Ranking Campeonato.
- 1.4. Formato dos Jogos.
- 1.5. Informação de Prova.
- 1.6. Estatuto do Corpo de Arbitragem e Árbitros.

#### **2. EQUIPAMENTO**

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

#### **3. PONTOS**

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

#### **4. INDUMENTÁRIA.**

- 4.0. Decorum.
- 4.1. Alterações de Última Hora.

#### **5. O JOGO**

- 5.0. O Jogador.
- 5.1. Antes do Jogo.
- 5.2 Teste aos Marcadores.
- 5.3. Início do Jogo.
- 5.4. Chrony Durante ou no Final de Jogo.
- 5.5. Paragens de Jogo (EMERGÊNCIAS).
- 5.6. Final de Ponto e de Jogo.
- 5.7. Procedimento do Eliminado.
- 5.8. Falta de Comparência.
- 5.9. Paintchecks.
- 5.10. Manchas.
- 5.11. Definições.
- 5.12. Ponto.

#### **6. PENALIDADES.**

- 6.0. Playing On – Jogar Eliminado.
- 6.1. Limpar.
- 6.2. Comboio.
- 6.3. Interferências e Coaching.
- 6.4. Comportamento Anti Desportivo Grave.
- 6.5. Aplicação das Regras.
- 6.6. Penalidades Adicionais.

#### **7.0. Sinalética dos árbitros.**

## **8.0. Outras definições**

### **1. REGULAMENTO**

#### **1.0. Equipas, Jogadores e Escalões.**

**1.0.1.** A ficha de inscrição da equipa, devidamente e correctamente preenchida, deverá ser entregue no início das provas, antes da realização do primeiro jogo da equipa. E todos os jogadores tem de estar na posse do cartão de jogador na prova, sempre que este seja solicitado.

**1.0.1.0.** Equipas que não cumpram com a regra 1.0.1 ou que joguem com jogadores não inscritos ou não autorizados pela Organização, serão desclassificadas da prova.

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

**1.0.2.0.** Nenhum jogador pode estar inscrito ou jogar em mais do que uma equipa por prova. O jogador será suspenso da prova e as equipas onde se encontra inscrito serão desclassificadas.

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

**1.0.2.2.** Equipas que usem jogadores suspensos pela Organização serão desclassificadas da prova. A sua pontuação será anulada. O Dono da equipa e/ou Capitão será suspenso pelo período a determinar pela Organização.

**1.0.3.** Equipas do formato:

As equipas só podem inscrever 8 jogadores por prova para jogarem nas provas. Podem inscrever jogadores em qualquer prova. Qualquer jogador pode sair da sua equipa em qualquer altura da temporada e ir para outra equipa desde que respeite as regras de escalão e os prazos de inscrição.

#### **1.1. Inscrições.**

**1.1.0.** O preço das inscrições serão anunciados no site do Campeonato, sendo o valor fixo no início da época.

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

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

**1.1.3.** A inscrição só é válida com o pagamento efectuado. O valor de inscrição não é passível de retorno.

**1.1.4.** Caso a equipa não compareça, a prova irá decorrer normalmente, com faltas de comparência para a equipa em questão e será atribuído a pontuação em conformidade sem alteração do calendário.

#### **1.2. Tipo de Torneio (Tinta).**

**1.2.0.** O Torneio é do modo BYOSP (Buy your own sponsored paint), com as seguintes restrições.

**1.2.0.0.** Só se pode usar tinta à venda no local da prova.

**1.2.0.1.** Todas e qualquer equipa podem trazer tinta de fora desde que esta seja de marcas patrocinadoras dessa prova.

**1.2.1.** As marcas de tinta e stands presentes nas provas serão anunciados nos meios de comunicação possíveis e habituais (Internet).

**1.2.2.** Qualquer falha nos pontos 1.2. será passível de punição para a equipa com suspensão e desclassificação da prova.

### **1.3. Ranking Campeonato.**

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

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

**1.3.2.** Todos resultados serão válidos para a pontuação final.

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

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

### **1.4. Formato dos Jogos.**

**1.4.0.** Os jogos serão realizados em campos simulando cenários urbanos ou de mato.

**1.4.1.** Os jogos terão uma duração de 8 minutos de tempo útil.

**1.4.2.** Cada equipa poderá efectuar NO MÁXIMO 10 jogos.

**1.4.3.** A organização poderá ter que calendarizar combinações diferentes de jogos de modo a conseguir realizar a prova com o número mínimo de jogos.

**1.4.3.0.** Existirá apenas um grupo, em que as equipas jogarão no sistema de todos contra todos.

**1.4.4.** Em caso de empate, o critério de desempate será pela ordem seguinte:

(1) O resultado apenas dos pontos do confronto directo entre essas equipas.

(2) Será feita a média dos resultados das equipas empatadas.

(3) Menor número de penalizações no jogo do confronto directo.

(4) Menor número de penalizações na prova.

(5) Equipa com melhor ranking no campeonato.

### **1.5. Informação de Prova.**

**1.5.0.** Os organizadores da prova são responsáveis, de transmitir atempadamente todas as informações relativas aos itinerários e horários dos eventos, incluindo local e horas da reunião de capitães.

**1.5.1.** O propósito da reunião de capitães será comunicar qualquer alteração de ultima hora quer nos calendários quer nas regras aos representantes das várias equipas, tal como esclarecer qualquer dúvida. A Organização não se responsabiliza pela falta de presença e desconhecimento dos assuntos falados nas reuniões de capitães pelas equipas ausentes às reuniões.

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

**1.5.3.** Os campos de jogo deverão ser anunciados no mínimo uma hora antes do início da prova.

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

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

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

### **1.6. Estatuto do Corpo de Arbitragem e Árbitros.**

**1.6.0.** Todos os árbitros estão incluídos no regulamento como os jogadores relativamente a condutas. Aos árbitros aplicam-se na integra todas as disposições referentes aos jogadores, nomeadamente quanto a infracções disciplinares cometidas no decorrer da prova

**1.6.1.** O Game Master é o árbitro supremo na prova, e só ele tem poder para expulsar um jogador.

**1.6.2.** O chefe de campo será a pessoa encarregue da equipa de arbitragem nesse campo.

**1.6.3.** Qualquer discussão referente à aplicação de regras deverá ser tida fora dos campos e sempre que possível junto do Game Master

**1.6.4.** Os árbitros deverão estar vestidos de modo a que se possam distinguir claramente dos jogadores.

## **2. EQUIPAMENTO**

### **2.0. Roupas.**

**2.0.0.** Cada jogador apenas pode trajar:

Uma T-shirt e uma camisola/casaco da equipa ; Um par de calças e roupa interior.

**2.0.0.0.** A t-shirt ou vestimenta interior sob a camisola/casaco de equipa pode no máximo conter espessura equivalente a uma t-shirt 100% algodão. Coletes e outro tipo de protecções serão permitidas desde que não sejam excessivamente grossas.

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

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

### **2.1. Protecções.**

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

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

**2.1.2** Tanto os árbitros como os jogadores deverão utilizar protecção facial completa e as máscaras deverão estar na sua forma original de fabrico. As máscaras terão de ser utilizadas na sua forma original (Protecção dos olhos, ouvidos, e zona facial).

Não são permitidas modificações na máscara como acrescentamento de partes para maior ressalto dos impactos ou retiro total das protecções das orelhas e boca.

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

**2.1.4.** Os jogadores podem utilizar uma protecção para o pescoço.

**2.1.4.0.** Não serão permitidos: Redes, cachecóis, outras protecções excessivamente grandes ou excessivamente espessas, largas ou que permitam além da protecção da zona do pescoço, sob a pena de serem proibidos de jogar com tal indumentária ou eliminados no decorrer ou final do jogo.

**2.1.5.** Os jogadores podem utilizar um par de cotoveleiras e protecções de antebraço desde que o material e forma destas não tenham sido alteradas do seu modelo de fabrico, e que não sejam obviamente manufacturadas em material hiper ressaltante.

Estas protecções podem ser utilizadas sob ou sobre as roupas, desde que as roupas não contenham mais nenhuma protecção, mas o seu uso está obrigado à zona específica de protecção. Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

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

- 2.1.6.0.** Será permitido o uso de joelheiras ortopédicas por debaixo de protecções de joelhos.
- 2.1.7.** Jogadores masculinos podem utilizar protecção genital, e jogadores femininos podem utilizar protecção peitoral rija sob a roupa ou colete sobre as roupas.
- 2.1.8.** É permitido aos jogadores usar qualquer tipo de protecção e tipo de roupa interior, calções interiores de licra ou outros materiais (joelheiras, cotoveleiras, slide shorts, camisolas de licra e protectores de pescoço).

## **2.2. Marcadores.**

**2.2.0.** O jogador pode utilizar um marcador de paintball de calibre 68, que consiste de um corpo, um cano e um gatilho simples. Os gatilhos de dupla acção não são permitidos. Os marcadores terão que estar limitados a 10 bolas por segundo, definido como o intervalo entre dois tiros consecutivos não poderá ser menor a 65 ms (milissegundos). Activação do gatilho poderá ser memorizada no máximo de 100 ms depois do gatilho ser premido mas terá de ser cancelada na próxima activação do gatilho (isto para permitir que o marcador dispare a 10 bps semi auto). Marcadores em modo Full Auto ou Ramping serão permitidos.

Assim que o gatilho for largado só poderá sair uma bola do marcador.

**2.2.0.0.** Entenda-se como gatilho como o mecanismo que entra em contacto com o dedo. Os contactos electrónicos não são considerados como gatilho. Entenda-se como ciclo do gatilho o uso de uma força de pressão de um dedo no gatilho e o libertar do gatilho para a sua posição primária. Marcadores que não respeitem esta regra serão proibidos de usar.

**2.2.0.1.** Marcadores com Ramping acima das 10.5 bps (maior que) e até às 11.5 bps (igual a) durante o jogo ou no final do jogo – jogador eliminado.

**2.2.0.2.** Marcadores com Ramping acima das 11.5 bps (maior que) e até às 15.5 bps (igual a) durante o jogo ou no final do jogo – pontuação máxima desse jogo à equipa adversária.

**2.2.0.3.** Marcadores com Ramping acima das 15.5 bps (maior que) - pontuação máxima desse jogo à equipa adversária e expulsão do jogador de prova.

**2.2.0.3.0.** O jogador portador do marcador é que recebe a expulsão de prova.

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

**2.2.2.** Marcadores com sistemas electrónicos terão de estar trancados de modo a não ser possível aceder às funções de ajustamento em campo. Os jogadores não poderão ajustar dwell, debounce, ou modos de disparo em campo.

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

**2.2.4.** É proibido protecções de neoprene, tecido, ou rede nos carregadores e marcadores.

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

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

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

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

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

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

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

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

### **2.3. Outro Equipamento.**

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

**2.3.1.** São permitidos os autocolantes apenas de cores branca, preto e vermelho, em qualquer parte do marcador ou acessórios desde que estes não se possam confundir com manchas de tinta . São particularmente proibidos autocolantes de formato e cores que se possam assemelhar ou confundir com manchas de tinta.

### **2.4. Equipamento Proibido.**

**2.4.0.** Equipamento proibido em campo inclui qualquer ferramenta mecânica ou eléctrica. Equipamento de escuta ou comunicação, como os Rádios. Material pirotécnico, como granadas. Tinta vermelha, tóxica não biodegradavel ou indelével.

E bolas que tenham sido de alguma forma alteradas na sua consistência original.

O não cumprimento de qualquer uma destas regras implica a expulsão da prova.

## **3. PONTOS (Quadro de pontuações da Prova)**

### **3.0. Pontuações.**

**3.0.0.** Equipas de 5 elementos.

-Bandeira na base 3 pontos.

-Bandeira em trânsito 2 pontos (Apenas para a equipa que apanhar primeiro a bandeira adversária). A equipa adversária recebe 0 pontos.

-Empate sem bandeira em trânsito 1 ponto para ambas equipas.

-Derrota 0 pontos.

-Objectivos, 10 pontos cada um.

**3.0.1.** as pontuações dos objectivos podem mudar de jogo para jogo, a anunciar no site oficial ou no

### **3.1. Pontos para o Ranking.**

**3.1.0.** Pontuação para o ranking de época, é calculada da seguinte forma:

50 pontos para o primeiro classificado.

46 pts para o segundo classificado.

43 pts para o terceiro classificado.

40 pts para o quarto classificado.

A partir do quinto lugar 38 pts, reduzindo um ponto por cada posição abaixo.

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

(1) Maior número de primeiros lugares, de segundos, terceiros, etc... Obtidos.

(2) Maior número de vitórias nos confrontos directos (apenas os pontos).

(3) Melhor média das pontuações no total das provas (apenas os pontos).

(4) Menor número de penalizações individuais na equipa.

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

**3.1.2.0.** Será considerado abandono da prova por uma equipa ao fim de duas faltas de comparência.

## **4. INDUMENTÁRIA.**

#### **4.0. Decorum.**

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

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

**4.0.2.** Todo o pessoal interveniente no torneio deve obedecer às regras estabelecidas pela Organização do evento.

**4.0.3.** Todas as equipas têm de remover todo o lixo que gerarem em qualquer local da prova de forma correcta e adequada. O não cumprimento desta regra implica uma multa de 50€ a essa equipa, e o seu Dono/Capitão assim como todos elementos da equipa estarão proibidos de participar em qualquer prova até ao pagamento da multa.

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

#### **4.1. Alterações de Última Hora.**

**4.1.0.** Por razões excepcionais, os organizadores de um torneio podem decidir modificar uma ou mais regras para melhor se adaptarem às condições do mesmo. Essas modificações são válidas apenas para esse evento e apenas se for realmente impossível a realização do mesmo sem estas alterações. O organizador tem de informar todas as equipas das modificações ocorridas antes do início da prova.

**4.1.0.0.** Se estas se efectuarem já no decorrer da prova, deverá ser convocada uma reunião de capitães extraordinária para a comunicação das alterações.

### **REGRAS DE JOGO**

#### **5. O JOGO**

##### **5.0. O Jogador.**

**5.0.0.** Jogador ACTIVO é o jogador que estiver em acção de jogo sem nenhuma marca e sem a mão na cabeça sinalizando a sua eliminação.

**5.0.0.0.** O jogador NEUTRO é todo o jogador que se encontra em jogo mas que devido ter sido declarado neutro pelo um árbitro não poderá tomar nenhuma acção até ser de novo declarado activo.

**5.0.0.1.** O jogador INACTIVO é todo o jogador que esteja eliminado de jogo devido a um tiro que deixe marca, que se declare colocando a mão sobre a cabeça, que saía dos limites de campo, ou por penalização sobre a equipa.

**5.0.0.1.0.** Jogadores INACTIVOS deverão assinalar o seu estado com uma mão sobre a cabeça. Jogadores que não sinalizem o seu estado correm a pena de serem considerados ACTIVOS pelos adversários ou de estarem a realizar playing on, pelos árbitros.

**5.0.1.** É permitida a troca de equipamento legal, entre jogadores activos.

**5.0.2.** O jogador deve estar na posse de todo o equipamento que vai utilizar durante o jogo na altura em que é dado o sinal de início do jogo.

**5.0.3.** É da exclusiva responsabilidade do jogador se apresentar em campo sem manchas de jogos anteriores.

##### **5.1. Antes do Jogo.**

**5.1.0.** As bases de partida, caso seja necessário, serão sorteadas através de lançamento de moeda ao ar.

**5.1.1.** As equipas deverão dirigir-se para as suas bases de partida.

**5.1.2.** Os árbitros apontados para teste de velocidade de tiro, irão autorizar os jogadores a retirarem o tapa canos e irão permitir um ou mais tiros não medidos e irão medir 3 tiros de todos os marcadores.

**5.1.2.0.** Apenas os marcadores cujo 1º tiro não ultrapasse o limite de 300 pps poderão ser usados nesse jogo.

**5.1.2.1.** Marcadores que não passem deverão ser colocados com tapa canos na zona de eliminados.

**5.1.2.2.** Será permitido no 1º jogo do dia de cada equipa durante um período de tempo a determinar pela organização da prova, baixar a velocidade dos marcadores que passam o limite de velocidade de tiro.

**5.1.3.** Os jogadores não estão autorizados a terem ferramentas, equipamento proibido ou a trocarem de marcador depois de terem entrado em campo. O não cumprimento desta regra implicará a eliminação imediata do jogador.

**5.1.4.** Poderão ser efectuados testes aleatórios em conformidade com as regras relativas aos marcadores.

**5.1.5.** Os jogadores podem, após requisitarem autorização de um árbitro, proceder a activação de cronómetros nos marcadores.

## **5.2 Teste aos Marcadores**

**5.2.0.** Todos os testes aos marcadores poderão ser realizados em qualquer altura que um jogador não esteja em acção de jogo, ou não sejam considerados activos. Não será obrigatório aos árbitros testarem todos os marcadores.

**5.2.0.0.** Qualquer jogador, com a excepção de um jogador activo em acção de jogo, a que for requisitado um marcador para qualquer teste deverá entregá-lo imediatamente. Sob pena que acções não autorizadas nos botões do marcador como: desligar o marcador, etc. Incorram na eliminação do jogador ou se o jogador já estiver eliminado na aplicação de 1 por 1.

**5.2.1.** O árbitro poderá verificar a não existência de válvulas, parafusos, etc, que quando ligadas possam aumentar a velocidade de saída das bolas ou possam tornar o marcador ilegal. E a presença de peças exteriores que possam alterar sem o uso de ferramentas a velocidade de saída das bolas.

**5.2.2.** O árbitro poderá realizar o teste de gatilho, compreendido por testar o marcador na horizontal, encostado ao corpo, e disparar uma cadência normal ou rápida, de modo a activar o ramping. Pressionando e largando o gatilho do mesmo modo de acção/uso de um jogador, de modo a verificar se o marcador e gatilho se encontram legais dentro dos limites das regras. O limite máximo de tinta para o teste é de um carregador cheio. Por fim o árbitro irá dar uma pancada na botija equivalente a um high five de modo a ver se o marcador não dispara.

## **5.3. Início do Jogo.**

**5.3.0.** O chefe de campo deve verificar que ambos os árbitros de “base” efectuaram os testes de velocidade.

**5.3.1.** Em seguida deverá avisar que faltam 10 segundos para o jogo começar de modo audível, exemplo –“Campo.

Três, dois, um, dez segundos”. Findo dez segundos o árbitro irá assinalar o início de jogo de modo visual, baixando os braços, e audível gritando –“Jogo”. Ou recorrendo a sinal sonoro como apito ou buzina.

**5.3.2.** Os jogadores começam o jogo dentro de campo, na sua base de partida. O não cumprimento desta regra implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

**5.3.3.** Em caso de uma falsa partida declarada exclusivamente pelo chefe de campo, as equipas terão que retomar as bases de partida, os jogadores devem avisar se receberam marcas ou não e devem notificar os árbitros de modo a estas serem removidas. O procedimento de início de jogo será retomado.

#### **5.4. Chrony Durante ou no Final de Jogo.**

**5.4.0.** Qualquer árbitro poderá efectuar o teste de velocidade (pps) em qualquer altura do jogo para determinar se a velocidade deste se mantém dentro dos limites legais.

**5.4.1.** A velocidade do marcador do transportador que coloca a bandeira na base será medida no final do jogo.

**5.4.1.0.** Qualquer jogador que efectue disparos após colocação da bandeira sem autorização do árbitro do chrony será considerado eliminado.

**5.4.2.** Se dois ou mais tiros ultrapassarem os 300 pés por segundo o jogador será eliminado da partida.

**5.4.2.0.** Se dois ou mais tiros forem iguais ou superiores a 311 pps o jogador será eliminado e receberá uma penalização de 1 por 1.

**5.4.2.1.** Se dois ou mais tiros forem iguais ou superiores a 326 pps o jogador será eliminado e receberá uma penalização de 2 por 1.

#### **5.5. Paragens de Jogo (EMERGÊNCIAS).**

**5.5.0.** O jogo apenas será interrompido ou parado em casos de emergências médicas, condições atmosféricas perigosas ou alteração drástica devido a factores da natureza ou exteriores ao jogo que impeçam o decorrer do jogo em segurança. Estas paragens serão indicadas pelos árbitros que gritarão "JOGO CONGELADO ou PARADO" e todos os jogadores deverão manter-se nas suas posições, imóveis e sem comunicar, até ordem em contrário. O não cumprimento desta regra por parte dos jogadores implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

#### **5.6. Final de Ponto e Jogo.**

**5.6.0.** O jogo termina quando uma bandeira é colocada na base por um jogador considerado limpo ou findo o tempo total de jogo.

**5.6.0.1.** O fim de jogo por tempo, será assinalado pelos arbitros com a palavra "TEMPO" ou "FIM DE TEMPO". Todos os jogadores activos e neutros devem manter a sua posição e só depois de inspeccionados os árbitros assinalarão o final do jogo.

**5.6.0.2.** Depois de colocar a bandeira, o tempo será parado, o jogador deve ser examinado por um árbitro, devendo os restantes jogadores activos e neutros manter a sua posição, e só depois de este o considerar limpo os árbitros assinalarão o final do jogo.

**5.6.1.** O jogo só estará oficialmente terminado quando o chefe de campo o assinalar.

**5.6.2.** Todos os jogadores activos ou neutros devem ser inspeccionados no final do jogo.

**5.6.3.** Podem ser efectuados testes de chrony e marcadores indiscriminadamente a elementos de ambas as equipas.

#### **5.7. Procedimento do Eliminado.**

**5.7.0.** Jogadores eliminados devem colocar o tapa canos no marcador, a mão sobre a cabeça e sair do campo o mais rapidamente possível pela linha mais próxima ou por onde os árbitros o indicarem, na posse de todo o material com que se encontravam na altura em que foram eliminados. O não cumprimento desta regra implica, após um primeiro aviso, a aplicação de 1 por 1.

**5.7.0.0.** Aos jogadores que deliberadamente escolham percursos de saída de campo demasiado longos ou se recusem a sair de campo, será aplicada a regra de "playing on" (1 por 1).

**5.7.0.1.** Os jogadores não poderão assinalar verbalmente que estão eliminados, sob pena de aplicação de 1 por 1.

**5.7.1.** O jogador deve ficar em silêncio e imóvel na sua dead zone até ser dado o final do jogo e dada autorização pelos árbitros para saída da zona. O não cumprimento desta regra implica a penalização de "playing on" (1 por 1).

## **5.8. Falta de Comparência.**

**5.8.0.** Uma falta de comparência é declarada sempre que uma equipa falhe os horários para se apresentar: no campo de jogo ou após receber um aviso de 2 minutos de um árbitro do campo ou do Game Master da prova.

**5.8.1.** Qualquer equipa que ganhe um jogo por falta de comparência receberá a pontuação máxima.

**5.8.2.** Se ambas equipas derem falta de comparência o resultado desse encontro será zero para ambas equipas.

**5.8.3.** A/s equipa/s em falta não receberá/ão qualquer pontuação ou sanção disciplinar.

## **5.9. Paintchecks.**

**5.9.0.** Os árbitros não são obrigados a realizarem paintchecks sempre que um jogador o peça.

**5.9.1.** Os árbitros farão todos os esforços para checkarem um jogador sem o considerarem neutro.

**5.9.2.** Um jogador considerado neutro não pode ser eliminado, e nenhum jogador adversário poderá fazer movimentos declaradamente na sua direcção ou ganhar posição de vantagem sobre o elemento neutro. Nenhum jogador da sua equipa também poderá mover-se para a posição do jogador colocado neutro. O não cumprimento desta regra, após primeiro aviso verbal do árbitro, implica eliminação do jogador infractor.

**5.9.3.** Um jogador considerado neutro não pode tomar nenhuma acção, seja movimento, sinalética ou verbalização e terá que obedecer a todas ordens dada pelo árbitro. O não cumprimento desta regra implica a eliminação imediata do jogador.

**5.9.4.** Os árbitros podem realizar movimentos menores aos jogadores desde que não prejudiquem ou afectem de qualquer maneira o jogador de modo a realizarem paintchecks. Os jogadores que se recusarem efusivamente, ou debaterem illogicamente com os árbitros serão considerados eliminados.

## **5.10. Manchas.**

**5.10.0.** Uma mancha é o tiro cujo impacto e quebra da bola deixa uma marca.

**5.10.1.** Se um jogador levar um impacto pode procurar abrigo mas tem obrigatoriamente que verificar se tal impacto deixou marca.

**5.10.2.** Jogadores marcados em locais óbvios devem assinalar de imediato a sua eliminação, colocando a mão sobre a cabeça. Não podem continuar em jogo ou pedir um checkpoint. Quebra a esta regra equivale à penalização de playing on 1 por 1.

**5.10.3.** Jogadores atingidos devem parar de imediato de disparar e se checkarem ou pedirem um checkpoint em caso de um tiro que tenha deixado uma marca não facilmente visível e verificável por eles próprios, qualquer movimento de jogo como disparar, comunicar, ou outro qualquer movimento ou acção com a excepção de realizarem um auto-check (ou check por parte de um colega de equipa ou árbitro), serão considerados como estando a jogar depois de eliminados, playing on 1 por 1.

## **5.11. Definições.**

**5.11.0.** Um jogador é considerado eliminado quando atingido directamente ou indirectamente por uma bola que tenha sido disparada por um marcador com um cano de um jogador activo, em qualquer parte do seu corpo ou material que transporta, e a bola quebra deixando uma mancha.

**5.11.0.0.**(Spray) Se uma bola atingir o solo ou um obstáculo e partir nestes, vindo a manchar o jogador, este não será considerado eliminado.

**5.11.0.1.** Se um árbitro não vir o impacto, mas o jogador estiver marcado por tinta razoavelmente fresca com padrão de tiro o jogador será considerado eliminado.

**5.11.0.2.** Se dois adversários se marcarem simultaneamente ou se os árbitros não conseguirem determinar qual dos jogadores foi marcado primeiro, ambos os jogadores serão considerados eliminados.

**5.11.0.3.** Em caso de dúvida sobre uma marca, a dúvida funcionará sempre contra o jogador.

**5.11.1.** Se um jogador ou qualquer parte do seu equipamento (com excepção dos potes vazios ou cheios e do limpa canos) passarem a linha de jogo, tocarem na linha de jogo ou no solo para além da linha de jogo este será considerado eliminado.

**5.11.1.0.** Se a delimitação do campo for alta (rede ou fita) será considerada linha de jogo e como tal não pode ser tocada ou ultrapassada.

**5.11.1.1.** O material permitido de ser abandonado (potes vazios ou cheios e limpa canos) só será considerado abandonado após tocar no chão. Antes de tocar no chão qualquer impacto com marca no mesmo será considerado como uma eliminação válida.

**5.11.1.2.** Qualquer jogador que abandone material com um tiro e mancha será penalizado por "limpar", 3 por 1.

**5.11.2.** Jogadores que se afastem do seu equipamento mais do que 1,5 metros, com a excepção de limpa canos, tapa canos e potes (vazios ou cheios), serão considerados eliminados, mas não se considera que estejam a jogar eliminados (playing on).

**5.11.2.0.** Em caso de troca de potes ou limpa canos entre dois jogadores vivos e estes forem atingidos antes de tocarem no chão o jogador que lançou (abandonou) o material será considerado eliminado.

**5.11.3.** Um árbitro pode considerar que existiu um disparar excessivo (overshooting ou bonus-ball) com propósitos deliberados de agressão física, a partir do momento em que o mesmo jogador marque abusivamente, numa situação clara, outro jogador INACTIVO, que esteja dado como eliminado e sinalizado tanto por um árbitro como pelo próprio jogador. A penalização para este acto é a eliminação do jogador e a aplicação de 1 por 1. Sem prejuízo das regras relativas a comportamentos anti desportivos graves, quando aplicáveis.

**5.11.4.** Qualquer jogador que use contacto físico de modo a que altere o decurso do jogo (empurrar para fora de campo um jogador da equipa adversária, encostar-lhe qualquer parte do marcador ou material de jogo, agarrar um jogador adversário,...), será dado como eliminado.

**5.11.5.** Jogadores que actuem de modo a causar a certeza nos seus adversários de que estão eliminados, colocarem a mão sobre a cabeça, ou marcador acima da altura dos ombros, ou colocar o tapa canos, serão eliminados.

**5.11.6.** Jogadores que tenham uma conduta anti-desportiva, incluindo: não obedecer a uma ordem de um árbitro referentes a acções sobre um jogador neutro; esquivar-se deliberada e continuamente ao teste de chrony durante o jogo. Disparar sobre os árbitros propositadamente; pedir checks para distrair ou evitar os árbitros de controlarem a si ou aos seus companheiros; uso verbal ou gestual de termos menos apropriados; serão considerados eliminados.

**5.11.7.** Qualquer jogador que após um aviso dos árbitros, tenha condutas anti desportivas, como abordagem e/ou conversação hostil com os adversários e linguagem menos própria será considerado eliminado de jogo (se já eliminado será aplicada 3 por 1 à sua equipa) e dependendo da gravidade da situação e reincidência do jogador, a acção do jogador poderá ser constituída uma conduta anti desportiva grave.

## **5.12. Bandeira.**

**5.12.0.** A bandeira que se encontra na base de partida é definida como a bandeira da equipa sendo um dos objectivos do jogo a captura da bandeira da equipa adversária.

**5.12.1.** Os jogos serão disputados no sistema de duas bandeiras, uma em cada base, que deverá ser capturada na base dos adversários e trazida para a sua própria base para se obter a pontuação.

**5.12.2.** Uma captura da bandeira ocorre quando um jogador agarra a bandeira.

**5.12.3.** O jogador que transporta a bandeira deve transportá-la de modo a que esta seja bem visível. Se este for atingido com uma marca na bandeira durante o seu transporte o jogador será considerado eliminado.

**5.12.4.** A bandeira pode ser passada entre jogadores activos.

**5.12.5.** Se um jogador for eliminado na posse da bandeira este deverá de imediato largar a bandeira no chão, o árbitro mais próximo do jogador deverá assinalar oralmente uma vez “Bandeira” deixando a bandeira no lugar em que foi abandonada.

**5.12.6.** Quando um jogador coloca a bandeira na base sem ultrapassar a linha de jogo, deverá ser imediatamente considerado neutro e inspeccionado pelos árbitros antes de darem o jogo como terminado.

**5.12.6.0.** O tempo de jogo será pausado durante o checkpoint ao portador da bandeira.

**5.12.7.** Se o jogador que colocou a bandeira na base for considerado eliminado esta voltará a ser colocada na sua base original. E o tempo e acção de jogo serão retomados após uma recotagem de 10 segundos na qual os elementos das equipas terão de esperar pelo recomeço de jogo.

**5.12.7.0.** Se o jogador que colocou a bandeira sair de campo antes de ser inspeccionado pelos árbitros a bandeira será colocada na sua base original, e o tempo de jogo será retomado.

**5.12.8.** A pontuação de uma bandeira em trânsito é atribuída à equipa que agarrou primeiro e esteja na posse da bandeira no final do jogo (na posse de um jogador considerado vivo). A outra equipa receberá pontuação 0.

**5.12.9.** Qualquer jogador que mexa na sua bandeira abandonando-a em campo, de modo a tentar enganar ou esconder deliberadamente a bandeira da equipa adversária será considerado eliminado. A bandeira só poderá ser devolvida à sua base de origem.

(Se por engano pegar na sua bandeira pode voltar a colocar a bandeira na sua base de origem, ou atribuir vitória à equipa adversária)

## **6. PENALIDADES**

**6.0.** Playing On – Jogar Eliminado.

**6.0.1.** “Playing On” ou Jogar Eliminado consiste em continuar a agir como um jogador activo, depois de se ter sido eliminado ou depois de ter sido dado como eliminado por um árbitro.

**6.0.2.** É considerado como Jogar Eliminado:

-Continuar a disparar ou de qualquer forma distrair o adversário.

-Continuar a movimentar-se numa direcção que não implique a rápida saída de campo. Excepto para procurar abrigo para realizar um selfcheck a um local difícil de verificar.

-Falar, assinalar ou de qualquer outra forma comunicar quer com os colegas de equipas, com jogadores da equipa adversária ou árbitros.

-Perturbar a movimentação de um adversário ou árbitro.

-Impedir que o árbitro realize um check paint

-Passar tinta ou qualquer equipamento.

- Estar eliminado sem sinalizar com a mão sobre a cabeça.

**6.0.3.** A penalização para um jogador que continue a jogar quando eliminado é de 1 por 1 (jogar no mesmo obstáculo no momento imediato em que é eliminado), a não ser que as suas acções interferiram de forma grave com o desenrolar normal do jogo dando vantagem à sua equipa (jogar acima do momento imediato, avançar por exemplo) nesse caso deverá receber um 2 por 1. Especificamente se o árbitro tiver que se manifestar efusivamente ao jogador deverá aplicar 1 por 1, se tiver que se deslocar ou perseguir o jogador deverá aplicar 2 por 1.

### **6.1. Limpar.**

**6.1.0.** É considerado limpar, o acto de deliberadamente tentar remover reduzir ou esconder manchas com o objectivo de evitar a sua eliminação. A penalização por “limpar” é a aplicação da regra de 3 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e três dos seus companheiros de equipa).

## **6.2. Comboio.**

**6.2.0.** O Comboio é a utilização de um jogador activo ou eliminado como escudo protector para se movimentar.

**6.2.1.** Os árbitros devem deixar que um comboio aconteça desde que qualquer jogador eliminado saia de imediato da formação. O não cumprimento implica a penalização de playing on.

## **6.3. Interferências.**

**6.3.0.** Espectadores são permitidos e bem vindos a verem os jogos. No entanto existem algumas regras que devem cumprir:

-Não podem transmitir informações para dentro de campo. Não podem fazer comentários que possam ser ouvidos pelas equipas dentro de campo. Não podem revelar a localização de nenhum jogador dentro de campo. Não podem interferir com o jogo de forma nenhuma.

**6.3.0.0.** Jogadores da equipa ou associados das equipas (equipa irmã, afiliada ou com qualquer outra forma de ligação duradoura, de natureza associativa, comercial ou outra) em competição que comuniquem ou interfiram com o jogo receberão, após o primeiro aviso efectuado pelos árbitros ou pelo Game Master, uma penalização de exclusão da prova com a obrigatoriedade de se retirarem do local da prova.

**6.3.0.1.** Caso essa intervenção seja grave, interferindo, nomeadamente no resultado do jogo, será aplicada uma penalização de 3 por 1 à equipa da qual for simpatizante e a exclusão do jogador da prova (no caso de ser jogador).

## **6.4. Comportamento Anti Desportivo Grave.**

**6.4.0.** “Comportamento anti desportivo grave” é definido como qualquer comportamento com a intenção de tentar causar uma luta, disputa descontrolada ou qualquer outra situação embaraçosa e prejudicial para a segurança de jogadores ou imagem do desporto. A penalização para este comportamento será a imediata exclusão do jogador da prova e suspensos pelo período a determinar pelo Game Master.

**6.4.1.** Alguns exemplos deste comportamento são, não restringindo só a estes actos:

-Um jogador sair da Dead Zone sem autorização de um árbitro argumentando ou agindo de forma agressiva ou insultuosa directamente para jogadores ou árbitros.

-Um jogador eliminado recusar-se a ir para a Dead Zone, utilizando para isso actos ou palavras agressivas ou insultuosas.

-Qualquer indivíduo que dentro ou fora de campo tenha atitudes e/ou aborde outra pessoa de forma agressiva ou insultuosa.

- Excesso de disparos com propósitos de malícia e com o óbvio intuito de aleijar alguém numa situação descontrolada e fora de um ambiente de acção de jogo.

-Disparar a partir de fora do campo, ou a partir da Dead Zone, ou disparar com propósitos de agressão fora da acção de jogo normal de paintball.

**6.4.2.** Qualquer individuo que realize qualquer tipo de contacto físico com propósitos de malícia será suspenso de prova e por período a determinar pelo Game Master.

**6.4.3.** Qualquer jogador no local de prova está sujeito a aplicação da regra 6.4.

## **6.5. Aplicação das Regras.**

**6.5.0.** Os árbitros darão primeiros avisos para as seguintes infracções (incluindo mas nunca limitando a):

-Não colocar a mão sobre a cabeça sinalizando eliminado.

-Não respeitar um jogador considerado como Neutro.

-Não utilização de tapa canos.

-Pedir Check paints em excesso.

-Uso de linguagem não apropriada.

### **6.5.1.** Serão eliminados os jogadores que:

- Não respeitarem os primeiros avisos.
- Passem a linha de jogo ou toquem na linha de jogo ou no solo para além da linha de jogo ou que alterem os limites do campo (Excepção 5.11.1.3.).
- Jogadores com marcas.
- Jogadores com ferramentas em campo.
- Jogadores que levantem ou não utilizem a máscara.
- Jogadores que atirem bolas de paintball à mão de forma a tentar marcar um adversário.
- Usar um marcador acima do limite permitido de 300 p.p.s. em campo.
- Operar botões do marcador durante o jogo, sem permissão de um árbitro.
- Deliberadamente movimentar obstáculos durante o jogo, de forma a ostensivamente criar linhas de tiro previamente inexistente, ou forçar a sua passagem pelo meio de obstáculos compostos ou acoplados.
- Intervenções no decurso de um jogo por parte de um espectador reconhecidamente simpatisante ou jogador dessa equipa.

### **6.5.2.** Aplicação da regras de 1 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e um companheiro de equipa) acontecerá sempre que:

- Após aviso de árbitro um jogador não coloque a mão sobre a cabeça sinalizando eliminado.
  - As regras do Comboio não sejam cumpridas.
  - Reentrar em campo depois de eliminado sem autorização de um árbitro.
  - Ter o marcador em campo no decorrer ou no final do jogo de 311 p.p.s até 325 p.p.s.
  - Operar botões no marcador depois de ter sido eliminado.
  - Falar depois de eliminado.
  - Jogar eliminado (Playing on). Continuar a jogar com um tiro em local óbvio, imediatamente a seguir a receber o tiro e mancha.
- Especificamente se o árbitro tiver que se manifestar efusivamente ao jogador infractor deverá aplicar 1 por 1.

### **6.5.3.** Aplicação da regra de 2 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e dois dos seus companheiros de equipa) acontecerá sempre que:

- Cada vez que um jogador não respeitar a segunda mesma ordem de um árbitro.
- Jogar eliminado (Playing on). Continuar a jogar com um tiro em local óbvio após receber esse tiro e mancha, alterando o decurso natural do jogo. Se o árbitro tiver que se deslocar ou perseguir o jogador infractor deverá aplicar 2 por 1.
- Ter o marcador em campo no decorrer ou no final do jogo acima dos 325 p.p.s. .
- Ter o marcador entre 15.5 e 16.5 bps.

### **6.5.4.** A aplicação da regra de 3 por 1 (remoção do jogador que comete a infracção e três dos seus companheiros de equipa) acontecerá sempre que:

- Limpar marcas de tinta em jogo, considerando-se para tal qualquer conduta ostensiva que visa esconder a mancha, tornando impossível ou dificultar o check do árbitro quer durante o jogo quer no final do mesmo.
- Disparar de fora de campo. Sem prejuízo das regras relativas a condutas anti desportivas graves.

### **6.5.5.** Nenhuma das anteriores aplicações de regras está limitada às aqui citadas.

## **6.6. Penalidades Adicionais.**

**6.6.0.** Se de uma penalização resultar a eliminação de um jogador, e a equipa penalizada não tiver mais nenhum jogador activo em campo para cobrar a penalização, será de imediato atribuída à outra equipa a captura e colocação da bandeira com pontuação máxima.

**6.6.1.** Qualquer equipa que combine resultados para o decorrer de um jogo com os seus adversários, será expulsa da prova.

**6.6.2.** Qualquer jogador que atire o seu sistema de Ar, CO2 e/ou marcador para o chão ou qualquer outro local, susceptível de poder danificar o mesmo, ou de criar perigo para a sua integridade física ou de outrem, será expulso da prova e suspenso pelo período a determinar pelo Game Master.

**6.6.3.** Qualquer jogador que não respeitar os avisos dos árbitros relativos a condutas impróprias ou faltosas, será suspenso pelo período a determinar pelo Game Master.

-Desrespeito verbal ofensivo, praguejar, ameaças físicas ou verbais.

-Conduta violenta ou agressiva.

-Desrespeito pelas normas de segurança, ou pela segurança de terceiros.

-Não cumprimento de uma ordem de um árbitro após aviso.

**6.6.4.** Em casos extremos como agressões físicas, violações das normas básicas de segurança colocando em risco jogadores ou público, desrespeito intencional e deliberado das regras. Estes actos constituem fundamento para expulsão imediata de prova e exclusão do jogador/equipa pelo período a determinar pelo Game Master.

## **7.0. Sinalética dos árbitros.**

**7.0.0.** Jogador eliminado, não activo, “morto” -A sinalização visual que os árbitros irão usar será de uma mão sobre a cabeça e outra a apontar para o jogador em causa. Deverão usar sinalização sonora, gritando, “fora” ou “morto” ou “eliminado”...

**7.0.1.** Jogador limpo, activo, “vivo” -A sinalização visual que os árbitros irão usar será de uma mão efectuando um movimento de rotação horizontal no ar (Atenção não se deverá apontar para o jogador em causa para não criar algum equívoco e parecença com a sinalização de jogador não activo). Deverão usar sinalização sonora, gritando, “em jogo” ou “limpo” ou “vivo”...

**7.0.2.** Jogador neutro -A sinalização visual que os árbitros irão usar será de uma mão em sinal de stop/paragem e outra a apontar para o jogador em causa. Deverão usar sinalização sonora, gritando, “neutro” repetitivamente.

**7.0.3.** Eliminação ou Aplicação de uma penalização – O árbitro ao aplicar uma penalização, após dar como eliminado o jogador infractor, deverá chegar aos jogadores penalizados e fazer o sinal de 1 por 1 (movimentação das mãos, fechadas em punho, na vertical repetitivamente) e deverá gritar “um por um, fora” ou “um por um, jogador eliminado” ou conforme a penalização (um, dois, três). Portanto visualmente recorrendo a primeiro sinal de ‘um por um’ e logo de seguida ao ‘sinal de eliminado’ (7.0.1).

**7.0.4.** Marcação de ponto ou bandeira na base – A sinalização visual que os árbitros irão usar, será de juntar as duas mãos sobre a cabeça (mão aberta a cobrir o punho fechado) de forma a fazer uma forma tipo triângulo sobre a cabeça. Deverão usar sinalização sonora gritando “TEMPO”.

**7.0.5.** Qualquer árbitro deverá se abster de personalizar ou conversar com os jogadores conversas sem sentido e hostis, que nada beneficiem a boa imagem e realização da prova e jogos. Sempre apontando o responsável do campo ou da organização para resolução de situações.

## **8.0. Outras definições**

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

**8.0.2.** Autorização do uso da roupa extra a ser notificada na reunião de capitães na prova.

**8.0.3.** Teste de Gatilho será compreendido por testar o marcador na horizontal encostado ao corpo e disparar uma cadência normal ou rápida o gatilho, pressionando e largando este do mesmo modo de acção/uso de um jogador, de modo a verificar se o marcador e gatilho se encontram legais. O limite de tinta para o teste é de um carregador cheio.

**8.0.4.** Tiro óbvio é todo e qualquer tiro que deixe marca em local passível de ser verificado pelo próprio jogador, p.e.

- Lente da máscara

- Tronco, braços, mãos e pernas
  - Marcador
  - Carregador (VL, Loader, etc)
  - Tiros na cabeça, pescoço, costas e restantes zonas posterior do corpo são considerados óbvios, mas não passíveis de serem verificados pelo próprio jogador.
- 8.0.5.** Tiro não óbvio é todo e qualquer tiro que deixe marca em local não passível de ser verificado pelo próprio jogador (exceção 8.0.4.), p.e.
- Tiros no battlepack ou outro equipamento que não seja considerado como roupa.