

OPEN PORTUGAL 2010

REGULAMENTO & REGRAS

ÍNDICE

1. REGULAMENTO

- 1.0. Equipas, Jogadores e Escalões.
- 1.1. Inscrições.
- 1.2. Tipo de Torneio (Tinta).
- 1.3. Ranking Campeonato.
- 1.4. Formato dos Jogos.
- 1.5. Informação de Prova.
- 1.6. Estatuto do Corpo de Arbitragem e Árbitros.
- 1.7. Escalão CPL.
- 1.8. Escalão SPL.
- 1.9. Escalão M5.

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.

1. REGULAMENTO

1.0. Equipas, Jogadores e Escalões.

1.0.0. O Open de Portugal de Paintball de Competição (AIRBALL) é constituído pelos seguintes formatos e escalões:

CPL (melhor de 7 pontos), jogadores Profissionais.

SPL (melhor de 5 pontos), jogadores Amadores.

M5 (conquista da bandeira) jogadores Novices.

1.0.1. A ficha de inscrição da equipa, devida e correctamente preenchida, deverá ser entregue antes do início das provas, nos prazos estipulados pela organização. E todos os jogadores têm de estar na posse do cartão de jogador Megacampo, sempre que este seja solicitado. Equipas que não cumpram a regra ou que joguem com jogadores não inscritos ou não autorizados pela organização do Open Portugal, serão desclassificadas da prova.

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

1.0.1.2. Nenhum jogador pode estar inscrito ou jogar em mais do que uma equipa por prova. Sob pena da segunda equipa onde se encontra inscrito ser desclassificada da prova e o jogador suspenso dessa prova. O jogador também será levado ao Concelho Técnico (CT) do Open Portugal.

1.0.1.3. Em caso de omissão de dados ou de tentativa de burla premeditada o responsável pela ficha de inscrição (dono de equipa ou capitão) e os jogadores em causa serão imediatamente suspensos da prova em que for detectada a infracção e posteriormente poderão vir a ser suspensos pelo período a determinar pelo CT do Open.

1.0.1.4. Equipas que usem jogadores suspensos do Open serão desclassificadas da prova, a sua pontuação será anulada, e o Dono da equipa e/ou Capitão será suspenso pelo período a determinar pelo CT do Open.

1.0.2. Equipas do formato:

CPL e SPL só podem inscrever 12 jogadores por prova e um total de 20 jogadores na temporada.

Qualquer jogador pode sair da sua equipa em qualquer altura da temporada e ir para outra equipa desde que respeite as regras dos Escalões.

M5 só podem inscrever 8 jogadores por prova, sem limite do número de jogadores para a temporada. Qualquer jogador pode sair da sua equipa **M5** em qualquer altura da temporada e ir para outra equipa desde que respeite as regras dos Escalões.

1.0.3.0. Os escalões das épocas transactas (Open Pt e Open Lx) serão válidos para a época corrente (Profissional, Amador, Novice).

1.0.4. Os jogadores do escalão Profissional, apenas podem jogar nesse mesmo escalão, com a seguinte excepção: Qualquer equipa Amador ou Novice poderá inscrever um só jogador do escalão Profissional por prova.

1.0.5. Os jogadores do escalão Amador, apenas podem jogar nesse mesmo escalão, com a seguinte excepção: Qualquer equipa Novice poderá inscrever um só jogador do escalão Amador por prova.

1.0.6. Qualquer movimento de Subida ou Descida de escalão no decorrer da época implica que o jogador renove o seu Cartão de Jogador Megacampo.

1.0.6.0. Um jogador poderá descer ou subir de Escalão, em qualquer altura da temporada.

1.0.6.1. Um jogador desce de escalão no final da época após estar uma temporada sem jogar.

1.1. Inscrições.

1.1.0. Os preços 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 anunciadas.

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

1.1.4. (Apenas para escalões fechados no início da época) Uma equipa CPL só pode abandonar o lugar até 3 dias antes da realização de uma prova, e o abandono tem de ser apresentado por escrito pelo dono/capitão da equipa.

1.1.4.0. Durante este período de 3 dias, será analisada o pedido de abandono da equipa e a sua aceitação pelo CT do OPt, e comunicado às restantes equipas do escalão e ao público em geral.

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

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

1.1.4.1.0. Caso se verifique usurpação, todos os jogadores da equipa que abandona serão suspensos pelo período a determinar pelo CT do OPt.

1.1.4.1.1. Caberá ao CT do OPt decidir que equipa irá ocupar o lugar abandonado em detrimento de evitar a usurpação, se nesta acção existir indício de conluio de elementos de uma ou ambas as equipas.

1.1.4.1.2. Presume-se ter havido usurpação sempre que do abandono de uma equipe resulte a subida de uma outra equipa irmã (equipa irmã, afiliada ou com qualquer outra forma de ligação duradoura, de natureza associativa, comercial ou outra).

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. Toda e qualquer equipa pode trazer tinta de fora desde que esta seja de marcas patrocinadoras da prova.

1.2.0.2. As marcas de tinta e stands presentes nas provas serão anunciados nos meios de comunicação possíveis e habituais.

1.2.1. 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.

1.3.2. Qualquer equipa que suba de escalão não transportará os seus pontos de um escalão para o outro.

1.3.2.0. A pontuação e uma qualquer equipa que abandone oficialmente um escalão serão removidas do ranking.

1.3.3. As equipas que arbitrem receberão pontos pelo serviço de arbitragem.

1.3.3.0. A pontuação atribuída pelo CT do Opt pode ser reclamada até cinco dias úteis após o lançamento. Findo este prazo a pontuação não poderá ser contestada.

1.3.4. Todos resultados serão válidos para a pontuação final.

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

1.3.5.0. 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 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 de piso liso delimitados com uma área de 35x55 metros com um número mínimo de 25 obstáculos.

1.4.1. Os jogos no formato CPL e SPL, terão a duração de 10 minutos de tempo útil, no formato de **M5** terão a duração máxima de 5 minutos.

1.4.2. Cada equipa dos escalões CPL e SPL irá efectuar 3 jogos preliminares, após os quais as quatro equipas mais bem pontuadas (Com dois Grupos as duas melhores equipas de cada grupo, 1º e 2º do Grupo A e 1º e 2º do Grupo B) passarão à fase seguinte.

1.4.3. Cada equipa **M5** irá efectuar 6 jogos preliminares. Após os quais as 4 equipas com a melhor pontuação passarão à fase seguinte.

1.4.4. Em **M5** a organização poderá ter que calendarizar combinações diferentes de jogos de modo a conseguir realizar a prova com o número mínimo de jogos.

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

1.4.5.0. Em SPL com 10 equipas inscritas os jogos preliminares serão realizados entre dois grupos formados pelo método da cobra (Grupo A: 1º, 4º, 5º, 8º e 9º. Grupo B: 2º, 3º, 6º, 7º e 10º. Dentro dos grupos as equipas jogam no sistema de todos contra todos.

1.4.5.1. Às equipas com o mesmo Dono, do mesmo Clube, ou de alguma forma denominadas como equipas irmãs, será tentado que não fiquem no mesmo grupo inicial. As equipas mais baixas no ranking, do mesmo Dono/Clube/Irmãs trocarão com a equipa seguinte na ordem do ranking para criação dos grupos, se for necessário. (caso não seja possível cumprir a regra anterior, a organização irá tentar calendarizar os jogos entre equipas “Irmãs” para o início da prova.

1.4.6. Os escalões CPL e SPL com 8 equipas (até 15 equipas), têm fase de semi-finais, seguida pela fase de finais. O escalão de M5 passa directamente para as finais.

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

1.4.6.1. Nas Divisões CPL e SPL, até 7 equipas e entre 9 e 15 equipas, as semi-finais e finais irão ser jogadas apenas num jogo do formato. Semi-finais 1º classificado irá jogar contra o 4º classificado. E o 2º classificado irá jogar contra o 3º classificado. Os vencedores dos dois jogos de semi-finais irão jogar para definir o 1º e 2º lugar da prova, enquanto os derrotados dos dois jogos de semi-finais irão jogar para definir o 3º e 4º lugar da prova.

1.4.6.2. Em CPL (com 8 equipas), as semi-finais e finais irão ser jogadas apenas num jogo do formato. Semifinais 1º classificado do grupo B irá jogar contra o 2º classificado do grupo A. E o 1º classificado do Grupo A irá jogar contra o 2º classificado do grupo B. Os vencedores dos dois jogos de semi-finais irão jogar para definir o 1º e 2º lugar da prova, enquanto os derrotados dos dois jogos de semi-finais irão jogar para definir o 3º e 4º lugar da prova.

1.4.6.3. Equipas do formato de **M5** irão realizar apenas finais. Nas finais existirá apenas um grupo, em que as equipas jogarão no sistema de todos contra todos.

1.4.6.4. Em caso de empate em M5 entre preliminares e a fase seguinte o critério de desempate será (pela ordem indicada):

(1) Resultado E/D geral dessa fase.

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

(3) Será feita a média dos resultados das equipas empatadas, nos seus jogos preliminares contra a/s equipa/s que tenham passado às finais, e a que tiver melhor média vencerá.

(4) Será feita a média dos resultados E/D das equipas empatadas, nos seus jogos preliminares contra a/s equipa/s que tenham passado às finais, e a que tiver melhor média E/D vencerá.

(5) Passará em frente a equipa com melhor ranking no Open.

1.4.6.5. Em caso de empate no escalão CPL ou SPL entre fases o critério de desempate será (pela ordem indicada):

(1) Diferença de pontos marcados menos os pontos sofridos (M/S) dessa fase.

(2) O resultado apenas do confronto directo nessa fase entre as equipas empatadas.

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

(4) Menor número de penalizações na prova.

(5) Passará em frente a equipa com melhor ranking no Open.

1.4.7. Em caso de empate num jogo do escalão CPL ou SPL será realizado um ponto de morte súbita de duração de 3 minutos, ao fim desse tempo se o jogo acabar sem marcação de ponto o critério de desempate será (pela ordem indicada):

(1) Será dada a vitória à equipa com mais elementos vivos em campo.

(2) Será realizado um jogo de 1 minuto de 1 para 1.

(3) Passará em frente a equipa com melhor ranking no Open.

1.4.8. Em caso de empate das equipas M5 presentes nas finais será usado o seguinte critério de desempate (pela ordem indicada):

(1) Resultado E/D geral dessa fase.

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

(3) Melhor resultado nos jogos preliminares.

(4) Melhor resultado E/D nos jogos preliminares

(5) Passará em frente a equipa com melhor ranking no Open.

(6) Realização de um jogo de 3 minutos de 1 para 1, entre as duas equipas empatadas.

1.5. Informação de Prova.

1.5.0. Os organizadores da prova são responsáveis, por 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 das reuniões.

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

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 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 jogadores relativamente a condutas. Aos árbitros aplicam-se na íntegra todas as disposições referentes aos jogadores, nomeadamente quanto a infracções disciplinares cometidas no decorrer da prova

1.6.1. O CT do OPT são os árbitros supremos na prova, e só eles tem poder para expulsar um jogador.

1.6.2. O chefe de campo será a pessoa encarregue da equipa de arbitragem nesse campo e poderá ou não ser um membro do CT.

1.6.3. Cada equipa que se disponha a arbitrar deve fornecer pelo menos 8 árbitros sendo no mínimo 6 jogadores da primeira linha da equipa (jogadores que tenham estado inscritos pela equipa no mínimo duas provas antes ou depois do serviço de arbitragem), para lhe serem validados a totalidade dos pontos de arbitragem.

1.6.3.0. Qualquer equipa se pode propor para arbitrar.

1.6.3.1. Nenhum jogador suspenso do Open poderá arbitrar, no decorrer da sua suspensão.

1.6.3.3. A equipa terá de se apresentar em campo à hora marcada, por atrasos de presença dos oito elementos serão descontados pontos consoante critérios de avaliação.

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

1.6.6. Qualquer árbitro a quem seja detectada uma arbitragem facciosa, parcial, desleixada ou descuidada, poderá ser imediatamente expulso da prova e será levado a Concelho Técnico do Open Portugal.

1.6.7. A escolha e escalonamento das equipas de arbitragem será feita pela organização consoante as equipas proponentes. Os factores de ponderação de prioridade sobre as vagas serão os seguintes:

(1) Equipas que se ofereçam com relativa maior antecedência (30 dias antes de outras).

(2) Equipas que tenham arbitrado nas épocas anteriores.

(3) Equipas de escalão superior.

1.6.8. Equipas propostas para arbitrar que desistam do seu serviço de arbitragem não poderão jogar na prova à qual estavam inicialmente propostos a arbitrar.

1.6.9. Por cada e qualquer falha desta e doutras secções relativas a conduta de jogadores/árbitros da equipa escalonada para arbitrar serão deduzidos pontos até ao mínimo de 0 (zero) pontos. Em caso de falhas graves relativas a condutas dos jogadores/árbitros a equipa poderá ser punida com a expulsão imediata da prova e posterior decisão complementar do CT do OPT.

1.7. Escalão CPL.

1.7.0. O escalão **CPL** é composto por 8 equipas que irão jogar à melhor de sete pontos. A pertença dos oito lugares é da organização, logo os lugares não podem ser vendidos entre equipas.

1.7.1. O lugar é entregue ao Dono/Capitão da equipa.

1.7.2. Caso exista alguma desistência ou qualquer outro motivo que cause o abandono ou expulsão de uma das equipas CPL, a organização convidará uma outra para ocupar o seu lugar.

1.7.2.1. Qualquer equipa convidada a ingressar depois do início ou a meio da temporada no escalão CPL por motivo de ocupação de uma vaga extraordinária, não estará sujeita a despromoção no final da temporada.

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

1.7.3. A ocupação extraordinária de uma vaga, implica a descida de apenas uma equipa no final da época. A ocupação extraordinária de duas vagas, implica a não existência de descidas no final da época.

1.7.4. No final da temporada as duas equipas mais baixas no ranking (excluindo as equipas que abandonaram ou que foram promovidas para a vaga extraordinária) serão despromovidas para o escalão **SPL**, e as duas melhores equipas do escalão SPL serão convidadas a ingressar na CPL.

1.7.5. Se uma, ou ambas as equipas **SPL** propostas para a promoção não quiserem ou puderem subir, serão convidadas as equipas seguintes na classificação até se ocuparem as duas vagas.

1.8. Escalão SPL.

1.8.0. O escalão **SPL** é composto por 10 equipas (mais uma de arbitragem) que irão jogar à melhor de cinco pontos. A pertença dos onze lugares é da Organização, logo os lugares não podem ser vendidos entre equipas.

1.8.1. O lugar é entregue ao Dono/Capitão da equipa.

1.8.2. 1.7.2. Caso exista alguma desistência ou qualquer outro motivo que cause o abandono ou expulsão de uma das equipas SPL, a organização convidará uma outra para ocupar o seu lugar.

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

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

1.8.4. No final da temporada as duas equipas mais baixas no ranking (excluindo as equipas que abandonaram ou que foram promovidas para a vaga extraordinária) serão despromovidas para o escalão M5, e as duas melhores equipas do escalão M5 serão convidadas a ingressar na SPL.

1.8.4.1. A ocupação extraordinária de uma vaga, implica a descida de apenas uma equipa no final da época. A ocupação extraordinária de duas vagas, implica a não existência de descidas no final da época.

1.8.5.0. Se uma ou ambas as equipas M5 propostas a promoção não quiserem subir ou não poderem, serão convidadas as equipas seguintes na classificação até se ocuparem as duas vagas.

1.8.6. As equipas SPL deverão arbitrar uma das provas e a pontuação atribuída pelo CT a este serviço contará imediatamente para o Ranking.

1.8.7. Todos os jogadores do escalão **SPL** são considerados jogadores Amadores.

1.9. Escalão M5.

1.9.0. O escalão M5 não tem limite de número de equipas participantes e será jogado no formato tradicional de conquista da bandeira.

2. EQUIPAMENTO

2.0. Roupas.

2.0.0. Cada jogador apenas pode trajar: Uma T-shirt e uma camisola da equipa (jersey/longshirt); Um par de calças e roupa interior.

2.0.0.0. A t-shirt ou vestimenta interior sob a jersey/longshirt de equipa pode no máximo conter espessura equivalente a uma t-shirt 100% algodão. Coletes e outras vestimentas mais espessas que a referência anterior não serão permitidas.

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

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

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

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

2.0.0.5. Qualquer jogador que infrinja 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. Qualquer pessoa que não cumpra esta regra será expulsa da prova após primeiro aviso.

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

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

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

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

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

2.1.4.0. Não serão permitidos: Redes, lenços, cachecóis, outras protecções excessivamente grandes ou excessivamente espessas (maiores ou iguais a 1 cm de espessura), 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 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 podem utilizar protecção genital e protecção peitoral rija sob a roupa ou colete sobre as roupas.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante ou no final do jogo será dado como eliminado.

2.1.8. É permitido aos jogadores 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 95 ms (milissegundos). Será permitido o início do Ramping a partir das 3.0, se for mantido constantemente. Assim que o gatilho for largado só poderá sair uma bola do marcador. Marcadores em modos FULL AUTO ou em BREAKOUT estão proibidos. (Teste de Gatilho será compreendido por testar o marcador na horizontal encostado ao corpo e disparar a 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)

2.2.0.0. Entenda-se como gatilho 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 ficando confiscados pelo CT até ao final da prova.

2.2.0.1. Marcadores com Ramping acima das 10 bps (maior que) e até às 12.5 bps (igual a) durante o jogo ou no final do jogo - 2 por 1.

2.2.0.2. Marcadores com Ramping acima das 12.5 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), incluindo marcadores em modo FULL AUTO ou outros modos não permitidos durante o jogo ou no final do jogo - pontuação máxima desse jogo à equipa adversária e expulsão do jogador de prova.
- 2.2.0.3.0. O jogador portador do marcador é quem recebe a expulsão de prova.
- 2.2.0.4. é permitido o ramping a partir do momento em que se tiverem alcançado e mantido continuamente as 3 bps mas assim que se largar o gatilho apenas pode sair mais uma bola.
- 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 qualquer tipo de protecção nos carregadores e marcadores, com especial destaque para protecções de neoprene, tecido, ou rede.
- 2.2.5. É absolutamente proibido durante o decorrer do jogo afinações ou actividade no sistema propulsor do marcador inclusive fechar e abrir on/off's, como regulação de velocidades, purgação, ou desmontagem das garrafas. O não cumprimento 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, П).
- 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 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 estar em modo de segurança ou desligado, apenas podendo ser usado nas zonas seguras previamente demarcadas pela organização; Qualquer jogador que não respeite estes procedimentos a sua equipa receberá um primeiro aviso. Após segunda infracção o jogador da equipa mais próximo do marcador será suspenso de prova.

2.3. Outro Equipamento.

- 2.3.0. Os jogadores não podem transportar botijas extra de Ar ou CO2 para campo.
- 2.3.1. É proibido o uso de carregadores completamente transparentes. Carregadores translúcidos (cores, smoke) são permitidos, assim como tampas transparentes nos carregadores.
- 2.3.2. São permitidos os autocolantes apenas de cores branca, preto e vermelho, em qualquer parte do marcador ou acessórios desde que estes não se possam confundir com manchas de tinta e não cubram uma área maior que 5x10 cm. São particularmente proibidos autocolantes de formato e cores que se possam assemelhar ou confundir com manchas de tinta. E não serão permitidos abusos como cobertura total de material como os carregadores (Vlocitys, VI's, Halos, Pulses, etc...).

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 biodegradável 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.
- As equipas também receberão diferença de eliminação (V/E, Vivos/Eliminados) que consiste no número de jogadores vivos/activos da sua equipa menos os jogadores vivos/activos da equipa adversária. Logo o V/E pode variar de -5 a +5 no formato de 5 jogadores.

3.0.1. Equipas CPL e SPL.

- “Ponto/Buzina” 1 ponto.
- A equipa que vence o jogo findo o tempo deste, irá receber 3 pts para o quadro de pontuações.
- A equipa que perder o jogo findo do tempo deste, recebe 0 pts.
- A equipa que chegue a empate e ponto de morte súbita e perca esse ponto/jogo recebe 1 pts para o quadro de pontuações.
- As equipas também receberão na folha de jogo e quadro de pontuações a diferença de pontos marcados menos os pontos sofridos (M/S) para factores de desempate.

3.1. Folha de Pontuações.

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

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

3.1.1.0. Qualquer erro grave apontado e detectado exclusivamente pelo CT será corrigido.

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

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

3.1.4. Se um capitão de equipa se recusar a aceitar que a folha seja assinada, um membro do CT deverá ser chamado para resolver a situação juntamente com os árbitros envolvidos e os capitães das equipas envolvidas no jogo. Se depois disso o capitão continuar a recusar-se a assinar a folha, o membro do CT deverá assinar a folha de pontuação validando-a. Dentro do possível todo o tipo de discussões ou esclarecimentos deverão ser tidas fora do terreno de jogo, evitando-se assim os atrasos no calendário da prova.

3.1.5. Qualquer erro aritmético no quadro de pontuações pode e deve ser corrigido pelo CT.

3.2. Pontos para o Ranking.

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

50 pontos para o primeiro classificado.

46 pts para o segundo classificado.

43 pts para o terceiro classificado.

40 pts para o quarto classificado.

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

3.2.1. 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 nas finais no total das provas (apenas os pontos).

(4) Melhor média E/D nas finais no total das provas.

(5) Melhor média das pontuações nas preliminares no total das provas (apenas os pontos).

(6) Melhor média E/D das pontuações nas preliminares no total das provas

(7) Menor número de penalizações individuais na equipa.

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

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

3.2.3. Pontuação para o ranking de época, equipas CPL, é calculada da seguinte forma:

50 pontos para o primeiro classificado.

42 pts para o segundo classificado.

36 pts para o terceiro classificado.

30 pts para o quarto classificado.

25 pts para o quinto classificado

20 pts para o sexto classificado

15 pts para o sétimo classificado

10 pts para o oitavo classificado

3.2.4. Pontuação para o ranking de época, equipas SPL é calculada da seguinte forma:

50 pontos para o primeiro classificado.

42 pts para o segundo classificado.

36 pts para o terceiro classificado.

30 pts para o quarto classificado.

25 pts para o quinto classificado

20 pts para o sexto classificado

15 pts para o sétimo classificado

10 pts para o oitavo classificado

5 pontos para o nono classificado

2 pontos para o decimo classificado.

3.2.5. Em caso de empate na Pontuação do RANKING CPL e SPL o critério de desempate será (pela ordem indicada):

(1) Maior número de primeiros lugares, segundos, terceiros, etc... Obtidos no OPT.

(2) Maior número de vitórias nos confrontos directos.

(3) Melhor média M/S nas finais no total das provas.

(4) Melhor média M/S das pontuações nas preliminares no total das provas

(5) Menor número de penalizações individuais na equipa.

3.2.6. Pontuação máxima para arbitragem 55 pontos.

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 do Circuito.

Dependendo da gravidade da ofensa o CT do Open Pt decidirá pela expulsão da prova, e consequentes penalizações suplementares.

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 150€ 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.

4.0.5. Nas divisões CPL e SPL, só podem permanecer dentro das zonas denominadas de pit crews as equipas presentes no jogo a decorrer, e mais três elementos de pit crew. Portanto só poderão estar nesta zona por equipa um máximo de quinze (15) pessoas.

4.0.5.1. Os elementos de pit crew podem ser elementos ou jogadores de outras equipas.

4.0.5.2. Qualquer elemento em excesso ao limite máximo de quinze, ou não inscrito como “pit crew”, após aviso por parte do CT para se retirar da zona, será expulso de prova e sujeito a CD do OPT.

4.0.5.3. Qualquer elemento para estar na zona de pit crew terá de estar na posse do cartão Megacampo.

4.0.6. Qualquer falha ou omissão nas regras será resolvida pelo CT do Open Portugal.

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

4.1. 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 deve obter a autorização do CT e tem que 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.

OPEN PORTUGAL DE PAINTBALL

Regras CPL e SPL 2010

ÍNDICE

REGRAS DE JOGO

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.

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 por 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, ou que coloque o tapa canos no decorrer do jogo.

5.0.0.1.0. Jogadores INACTIVOS deverão assinalar tal 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 apresentar-se em campo sem manchas de jogos anteriores.

5.1. Antes do Jogo.

5.1.0. As bases de partida, caso seja necessário, serão sorteadas.

5.1.0.0. As bases de partida nos escalões CPL e SPL trocam à soma de dois e três pontos respectivamente (incluindo os pontos nulos).

5.1.1. Os árbitros apontados para teste de velocidade de tiro poderão medir a velocidade de saída dos marcadores.

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

5.1.1.1. Marcadores que não passem não poderão ser usados em jogo até serem re-afinados.

5.1.2. Os jogadores não estão autorizados a terem ferramentas, equipamento proibido ou a trocarem de marcador dentro de campo no decorrer do jogo. O não cumprimento desta regra implicará a eliminação imediata do jogador.

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

5.1.4. 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.

5.3.1. Nos escalões CPL e SPL o início dos pontos e da partida será dado por timer oficial e sinal sonoro (apito ou buzina).

5.3.2. Os jogadores começam o jogo dentro de campo, em frente à sua base com o cano do marcador a tocar na base (por dentro ou por fora de campo). 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 ou timer oficial, 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. Nos escalões CPL e SPL não será efectuado obrigatoriamente teste de velocidade ao jogador que marca o ponto, para manter a fluidez do jogo e o sistema de timeouts.

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 ponto termina quando um jogador activo, considerado limpo, chega à base adversária e marca; ou a equipa adversária cede o ponto; ou uma equipa sofre uma penalização nos últimos 90 segundos e perde o ponto automaticamente; ou uma equipa sofre uma penalização na morte súbita e perde o ponto automaticamente.

5.6.0.0. Depois de marcar ponto, o tempo será parado, o jogador deve ser examinado por um árbitro.

5.6.1. O jogo só estará oficialmente terminado quando o chefe de campo/timer oficial o assinalar.

5.6.2. Todos os jogadores activos ou neutros dentro de campo podem e devem ser inspeccionados no final dos pontos.

5.6.3. Podem ser efectuados testes de chrony aos marcadores dos elementos de ambas as equipas indiscriminadamente.

5.6.4. O final de jogo do escalão CPL é dado por fim do tempo de jogo (10 minutos de tempo útil) ou quando uma equipa marque 4 pontos (se houver empate ao fim do tempo útil o vencedor será declarado através de uma das formas de desempate previstas – 1.4.7.).

5.6.4.0. Entre cada ponto irá existir um período de timeout de dois minutos.

5.6.4.1. Cada equipa tem direito a pedir um período extra de timeout de um minuto, durante um timeout já a decorrer.

5.6.5. O final de jogo do escalão SPL é dado por fim do tempo de jogo (10 minutos de tempo útil) ou quando uma equipa marque 3 pontos (se houver empate ao fim do tempo útil o vencedor será declarado através de uma das formas de desempate previstas – 1.4.7.).

5.6.5.0. Entre cada ponto irá existir um período de timeout de dois minutos.

5.6.5.1. Cada equipa tem direito a pedir um período extra de timeout de um minuto por jogo, durante um timeout já a decorrer.

5.6.6. Não são permitidos pedidos de timeout dentro da contagem dos 10 segundos.

5.7. Procedimento do Eliminado.

5.7.0. Jogadores eliminados devem colocar 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 recusarem 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. Jogadores eliminados devem abandonar o campo com o tapa canos no marcador. O não cumprimento desta regra implica, a penalização de um por um no ponto seguinte.

5.7.2. O jogador deve ficar em silêncio até sair de campo. 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 organização da prova.

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

5.8.2. Se ambas as 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 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.

5.9.3. 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 se poderá também mover para a posição do jogador colocado neutro.

O não cumprimento desta regra, após primeiro aviso verbal do árbitro, implica eliminação do jogador infractor.

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

5.9.5. 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 checkarem-se 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 autocheck (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 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 insuflável 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 e 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.

5.11.1.3. Qualquer jogador que for marcar ponto e toque ou passe acidentalmente (apenas um pé) na linha de jogo junto às bases NÃO será considerado eliminado, deverá ser recolocado, pelos os árbitros, dentro de campo para os procedimentos seguintes.

5.11.2. Jogadores que se afastem do seu equipamento mais do que 1,5 metros, com a excepção de limpa 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; 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 a penalização de 3 por 1 à sua equipa) e dependendo da gravidade da situação e reincidência do jogador, a acção do jogador poderá ser considerada conduta anti desportiva grave.

5.12. Ponto.

5.12.0. Nos escalões de Xball-lite, a marcação de ponto é feita pela chegada de um jogador activo à base adversária e é considerado limpo ou a equipa adversária cede o ponto atirando a toalha; ou uma equipa sofre uma penalização nos últimos 90 segundos e perde o ponto automaticamente; ou uma equipa sofre uma penalização na morte súbita e perde o ponto automaticamente.

5.12.0.0. Nos escalões CPL e SPL, se o marcador do ponto for considerado eliminado, e não sobrar outro jogador activo em campo para marcar o ponto, este será considerado nulo.

Será sempre necessário verificar o estado de um jogador activo em campo que marque o ponto.

5.12.0.1. Após marcação de ponto começa um período de timeout de dois minutos até ao começo do ponto seguinte.

5.12.1. O treinador de uma equipa nos escalões CPL e SPL, pode a qualquer momento dar ponto à equipa adversária. Tocando na toalha pendurada junto ao timer oficial e gritando ponto.

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 equipa, 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 o 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 e Coaching.

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

6.3.1. Nos escalões CPL e SPL, apenas é permitido falar, produzir sons com as mãos, ou usar a voz e qualquer amplificador natural (não electrónico) para se comunicar para dentro do campo no escalão. Não são permitidos apitos, buzinas, ou quaisquer fontes de ruído e som sem serem previamente autorizadas pelo CT.

6.3.2. Nos escalões CPL e SPL, qualquer elemento que após aviso do CT desrespeite uma ordem será expulso de prova e sujeito ao CD do Opt por cometer um dos seguintes actos, nunca restritos às regras aqui escritas.

6.3.2.0. Qualquer elemento que empurre a rede ou de alguma forma interfira de forma e atitude anti desportiva.

6.3.2.1. Qualquer elemento, que após aviso, continue a efusivamente a insultar terceiros.

6.3.3. É permitido a qualquer elemento fazer counter-coaching desde que respeite todas as boas regras de desportivismo, civismo e educação.

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 suspensão pelo período a determinar pelo CT do Open Pt.

6.4.1. Alguns exemplos deste comportamento são, não se restringindo somente a estes actos:

- Um jogador reentrar para campo sem autorização de um árbitro argumentando ou agindo de forma agressiva ou insultuosa directamente para jogadores ou árbitros.
- Um jogador eliminado recusar-se a sair de campo para a zona de pit 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 zona de pit, ou disparar com propósitos de agressão fora da acção de jogo normal de paintball.

6.4.2. Qualquer indivíduo que realize qualquer tipo de contacto físico com propósitos de malícia será suspenso de prova e suspensos pelo período a determinar pelo CT do OPT.

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 não limitado a):

- Não colocar a mão sobre a cabeça sinalizando a eliminação.
- 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.
- Jogadores com marcas.
- Jogadores com ferramentas em campo.
- Jogadores que levantem ou não utilizem a mascara.
- 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.

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 do árbitro um jogador não coloque a mão sobre a cabeça sinalizando a sua eliminação.
- As regras do Comboio não sejam cumpridas.
- Reentrar em campo depois de eliminado sem autorização de um árbitro.
- (Exclusivo para os escalões CPL e SPL) Entrar em campo em período de jogo com a excepção de período de timeout.
- Ser descoberto no final do jogo com uma mancha.
- 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 dentro de campo depois de eliminado.

- Jogar eliminado (Playing on). Continuar a jogar com um tiro imediatamente após 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 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 12.5 e 13.5 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, ou já depois de ter sido dado como eliminado. Sem prejuízo das regras relativas a condutas anti desportivas graves.

6.5.5. Nos escalões CPL e SPL, qualquer penalização dada que não seja possível aplicar no ponto a decorrer, será aplicada no ponto seguinte.

6.5.5.0. Nos escalões CPL e SPL, qualquer penalização dada nos 90 segundos finais de jogo ou nos 3 minutos do ponto de morte súbita dão ponto directo à equipa adversária.

6.5.6. 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, nos escalões CPL e SPL, será aplicada a penalização no ponto a seguir.

6.6.0.1. Se ambas equipas forem penalizadas de modo a que não fique nenhum jogador em campo, ambas as equipas ficam penalizadas no ponto seguinte. Sendo indiferente a ordem das penalizações.

6.6.0.2. Nos escalões CPL e SPL, qualquer penalização dada nos 90 segundos finais de jogo ou nos 3 minutos do ponto de morte súbita, implicam ponto directo para a outra equipa.

6.6.0.3. Nos escalões CPL e SPL, qualquer penalização dada na zona fora de acção de campo (ex: zona de pit crew) será aplicada no ponto a seguir.

6.6.1. Qualquer equipa que combine resultados para o decorrer de um jogo com os seus adversários, será expulsa da prova e levada ao CT do OPT.

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 CT do OPT.

6.6.3. Qualquer jogador que não respeite os avisos dos árbitros relativos a condutas impróprias ou faltosas, será suspenso pelo período a determinar pelo CT do OPT.

- 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 de um membro do CT do Open Portugal, Árbitros chefes ou Chefes de Campo.

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 CT do OPT.

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 parecer 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. Noventa segundos – A sinalização será maioritariamente sonora, gritando repetidamente 90 segundos. Devem no entanto sinalizar visualmente chocando os punhos fechados sobre a cabeça.

7.0.6. Qualquer árbitro deverá abster-se 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.

OPEN DE LISBOA DE PAINTBALL

Regras M5 2010

ÍNDICE

REGRAS DE JOGO

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. Glossário.

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 a ter sido declarado neutro por 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, ou que coloque o tapa canos no decorrer do jogo.

5.0.0.1.0. Jogadores **INACTIVOS** deverão assinalar tal 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 apresentar-se em campo sem manchas de jogos anteriores.

5.1. Antes do Jogo.

5.1.0. As bases de partida, caso seja necessário, serão sorteadas.

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

5.1.2. Os árbitros apontados para o teste de velocidade de tiro, irão autorizar os jogadores a retirarem o tapa canos e permitir um tiro não medido, e irão medir o tiro seguinte de todos os marcadores.

5.1.2.0. Apenas os marcadores cujo 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 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 quem 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 a 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 os 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, em frente à sua base com o cano do marcador a tocar na base (tanto por dentro como por fora de campo). O não cumprimento desta regra implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

5.3.3. Em caso de uma falsa partida as equipas terão que retornar às 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 um ou mais tiros ultrapassarem os 300 pés por segundo o jogador será eliminado da partida.

5.4.2.0. Se um 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 um 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 requerida no formato em questão por um jogador considerado limpo ou findo o tempo da partida.

5.6.0.0. 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, aos elementos de ambas as equipas.

5.7. Procedimento do Eliminado.

5.7.0. Jogadores eliminados devem colocar a mão sobre a cabeça e sair de 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. Assim que chegarem à zona de eliminados (Dead-Box) os jogadores deverão colocar o marcador na área reservada para o efeito (Gun Box) ou no chão. 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. Jogadores eliminados devem deixar o marcador na zona pré destinada completamente operacionais e com o tapa canos. O não cumprimento desta regra implica, após um primeiro aviso dado à equipa, a suspensão da prova do jogador da equipa mais próximo do marcador.

5.7.2. 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 organização da prova.

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

5.8.2. Se ambas as 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.

5.9.3. 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 se poderá também mover para a posição do jogador colocado neutro. O não cumprimento desta regra, após primeiro aviso verbal do árbitro, implica a eliminação do jogador infractor.

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

5.9.5. 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 receber 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 checkarem-se 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 por uma bola que tenha sido disparada por um marcador com um cano e por 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 insuflável 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.

5.11.1.3. Qualquer jogador que for marcar ponto e toque ou passe acidentalmente (apenas um pé) na linha de jogo junto às bases NÃO será considerado eliminado, deverá ser recolocado, pelos os árbitros, dentro de campo para os procedimentos seguintes.

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 alterar 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 considerada como 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 o objectivo final do jogo a captura da bandeira da equipa adversária.

5.12.1. Os jogos serão disputados no sistema de duas bandeiras nas bases, bandeira 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 duas vezes “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 no obstáculo mais próximo, e o tempo e acção de jogo serão retomados após uma recontagem 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 a 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 ou colocada no obstáculo mais próximo.

(Se por engano pegar na sua bandeira pode voltar a colocar a bandeira na sua base de origem)

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 se 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 equipa, 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:

- No formato de 5 MAN 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 CT, 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 suspensão pelo período a determinar pelo CT do OPT.

6.4.1. Alguns exemplos deste comportamento são:

- 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 indivíduo que realize qualquer tipo de contacto físico com propósitos de malícia será suspenso da prova e suspenso pelo período a determinar pelo CT do OPT.

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 a eliminação.
- 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.
- Jogadores com marcas.
- Jogadores com ferramentas em campo.
- Jogadores que levantem ou não utilizem a mascara.
- 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 simpatizante 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 a eliminação.
- As regras do Comboio não sejam cumpridas.
- Reentrar em campo depois de eliminado sem autorização de um árbitro.
- Ser descoberto no final do jogo com uma mancha.
- 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 imediatamente após 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 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. Em 5 MAN 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, assim como a pontuação máxima.

6.6.1. Qualquer equipa que combine resultados para o decorrer de um jogo com os seus adversários, será expulsa da prova e levada ao CT do OPt.

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 CT do OPt.

6.6.3. Qualquer jogador que não respeite os avisos dos árbitros relativos a condutas impróprias ou faltosas, será suspenso pelo período a determinar pelo CT do OPt.

- 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 de um membro do CT ou Chefes de Campo.

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 da prova e exclusão do jogador/equipa pelo período a determinar pelo CT do OPt.

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 primeiro ao sinal de ‘um por um’ e logo de seguida ao ‘sinal de eliminado’.

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 abster-se 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. Glossário

OPt – Open Portugal

CT do OPt - Conselho Técnico do Open Portugal.