



Liga Portuguesa de Paintball

Regras 2003/2004

Versão 1.3 (Setembro de 2003)

ÍNDICE

1. INFORMAÇÃO GERAL

- 1.0. EQUIPAS E JOGADORES
- 1.1. INSCRIÇÕES
- 1.2. ESCALÕES
- 1.3. RANKING E EMPARELHAMENTO
- 1.4. JOGOS
- 1.5. INFORMAÇÕES
- 1.6. ESTATUO DO CORPO DE ARBITRAGEM
- 1.7. ÁRBITROS

2. EQUIPAMENTO

- 2.0. ROUPAS
- 2.1. PROTECÇÕES
- 2.2. MARCADORES
- 2.3. OUTRO EQUIPAMENTO
- 2.4. EQUIPAMENTO PROIBIDO

3. O JOGO

- 3.0. O JOGADOR
- 3.1. ANTES DO JOGO
- 3.2. TESTE DE CRONÓGRAFO (CHRONY)
- 3.3. INICIO DO JOGO
- 3.4. CHRONY DURANTE OU NO FINAL DO JOGO
- 3.5. PARAGENS DO JOGO
- 3.6. FINAL DO JOGO
- 3.7. PROCEDIMENTO DO ELIMINADO
- 3.8. FALTA DE COMPARÊNCIA
- 3.9. PAINTCHECKS
- 3.10. MANCHAS OBVIAS
- 3.11. MANCHAS NÃO OBVIAS
- 3.12. DEFINIÇÕES
- 3.13. BANDEIRA

4. PENALIDADES

- 4.0. PLAYING ON / JOGAR ELIMINADO
- 4.1. LIMPAR
- 4.2. COMBOIO
- 4.3. INTERFERÊNCIAS
- 4.4. COMPORTAMENTO ANTI DESPORTIVO GRAVE
- 4.5. APLICAÇÃO DAS REGRAS
- 4.6. PENALIDADES ADICIONAIS

5. PONTOS

- 5.0. PONTUAÇÕES
- 5.1. FOLHAS DE PONTUAÇÃO

6. INDUMENTÁRIA

- 6.0. DECORUM
- 6.1. ALTERAÇÕES DE ULTIMA HORA

1. INFORMAÇÃO GERAL

1.0. EQUIPAS E JOGADORES

1.0.1. O campeonato da Liga é constituído por equipas de 7 e de 5 jogadores, repartidas pelos escalões de 7 jogadores: Profissional e Amateur (Amador). E pelos escalões de 5 jogadores: Novice (Novatos) e Rookie (Iniciados).

No caso das equipas de 7 cada equipa pode inscrever até 11 jogadores por prova, e nas de 5 pode inscrever até 8 jogadores por prova.

1.0.2. Nenhum jogador pode jogar em mais do que uma equipa do mesmo escalão por torneio.

1.0.3. As equipas devem apresentar a folha de inscrição da equipa antes do início do torneio.

1.0.4. Para poder jogar um jogador tem que estar autorizado tanto pela organização da prova como pelo Conselho Técnico da Liga.

1.0.5. É obrigatório o uso de cartão de jogador a todo o momento no decorrer da prova. Qualquer jogador encontrado a não cumprir esta regra será eliminado de jogo e dependente da gravidade da situação pode vir a ser excluído da prova.

1.1. INSCRIÇÕES

1.1.1. O preço da inscrição por prova será de: 250€ para equipas Profissional e Amateur, de 150€ Novice e 100€ Rookie.

1.1.2. As inscrições incluem o enchimento livre de Ar (200 e 300 bar) e CO2

1.1.3. O Torneio é do modo *BYOP* (Bring your own paint), mas com algumas restrições.

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

1.1.3.2. Todas e qualquer equipa podem trazer tinta de fora desde que esta seja de marcas patrocinadoras da Liga.

1.1.3.3. Os valores de venda da tinta ou quantidade não são estabelecidos ou referenciados pela Liga.

1.1.4. As inscrições deverão ser feitas, no máximo, até 5 dias úteis da prova.

A partir de menos de 5 dias úteis o valor de inscrição irá sofrer de penalizações.

(1) Quatro dias úteis – 1.2* valor de inscrição (+20%).

(2) Três dias úteis – 1.4* valor de inscrição (+40%).

(3) Menos de três dias úteis – Inscrições fechadas.

1.1.5. A inscrição só é válida com o pagamento efectuado.

1.2. ESCALÕES

1.2.1. Numa mesma época, um jogador pode transferir-se quantas vezes quiser dentro do mesmo escalão.

1.2.2. Um jogador apenas pode disputar dois torneios num escalão superior ao seu. À terceira vez passará a ser considerado como pertencente ao escalão superior.

1.2.3. Um jogador de um escalão superior apenas poderá fazer um torneio numa escalão inferior, com a excepção dos recém subidos que não poderão voltar a fazer jogos no escalão inferior até ao fim da época.

1.3. RANKING E EMPARELHAMENTO

1.3.1. Caso necessário no início do campeonato será estabelecido um ranking das equipas a partir dos seus resultados na época transacta. O peso dos resultados é decidido pelo Conselho Técnico.

1.3.2. No decorrer da época esse ranking será o actual.

1.3.3. Em casos de equipas onde o método não seja aplicável serão ordenadas por ordem alfabética.

1.3.4 Qualquer equipa que mude de escalão durante o Campeonato não transportará os seus pontos de um escalão para o outro.

1.3.5. As equipas de arbitragem receberão mais pontos (1 a 10 pontos) que o primeiro classificado nessa prova.

A atribuição total destes pontos estará sempre pendente da decisão do conselho técnico.

1.3.5.1. A pontuação atribuída pelo Conselho Técnico pode ser reclamada até uma semana após o lançamento. Findo este prazo a pontuação não poderá ser contestada.

1.3.6. Os 5 melhores resultados serão válidos para a pontuação final do campeonato.

1.4. JOGOS

1.4.1. Os jogos terão a duração máxima de 7 minutos para qualquer dos formatos ou escalões.

1.4.2. Cada equipa irá efectuar um mínimo de 10 jogos nas preliminares. Após os quais as 4 equipas com a melhor pontuação passarão às finais.

1.4.2.1. Os 10 jogos serão efectuados entre as equipas do mesmo formato dos dois escalões na tentativa de se calendarizar 7/6 jogos com equipas do mesmo escalão e 3/4 com as do escalão diferente.

1.4.2.2. Em caso de menos de 7 equipas no seu escalão irão ser encontrados por sorteio jogos entre escalão, o que irá causar reencontros nas preliminares entre equipas.

1.4.3. Quando se passa para as finais os pontos antes conquistados não são acumulados.

1.4.3.1. Nas finais existirá apenas um grupo, em que as equipas jogarão no sistema de todos contra todos.

1.4.4. Em caso de empate para passagem à fase seguinte o critério de desempate será (pela ordem indicada):

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

(2) Será beneficiada a equipa com mais adversários eliminados

(3) Será beneficiada a equipa com menos jogadores próprios eliminados

(4) 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.

(5) Passará em frente a equipa com melhor ranking nacional.

1.5. INFORMAÇÕES

1.5.1. Os organizadores da prova são responsáveis juntamente com a Liga, de transmitir atempadamente todas as informações relativas aos itinerários e horários dos eventos, incluindo local e horas da reunião de capitães.

1.5.2. 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.

1.5.2.1. A não presença na reunião, sem justificação aceite pelo Conselho Técnico, dá direito à exclusão da equipa do torneio.

1.5.3 O calendário completo dos jogos preliminares será entregue aos capitães de equipa antes do início da prova.

1.5.4. Os campos deverão estar preparados no mínimo uma hora antes do início do torneio.

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

1.5.6. Apenas elementos autorizados pela Liga ou organização poderão fotografar ou filmar os jogos dentro do espaço delimitado pelas redes de protecção e nunca dentro da área de jogo. A autorização é dada conforme pedido aos membros do Conselho Técnico.

1.5.7. 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

1.6.1. O conselho técnico são os árbitros supremos no torneio, e só eles tem poder para expulsar um jogador de uma ou mais provas.

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 conselho técnico.

1.7. ÁRBITROS

1.7.1. Cada equipa que se disponha a arbitrar deve fornecer pelo menos 7 jogadores da sua equipa para lhe serem validados a totalidade dos pontos de arbitragem.

1.7.1.1. Qualquer equipa do escalão Profissional, Amateur ou Novice pode se propor a arbitrar.

1.7.1.2. O serviço de arbitragem tem a duração da prova por inteiro, isto é, o fim-de-semana de prova.

1.7.1.3. As equipas de arbitragem não tem que pagar a taxa de inscrição na prova, mas os seus jogadores tem que estar inscritos no seguro individual predisposto pela Liga.

1.7.1.4. A organização irá fornecer de alimentação e nutrimento das equipas de arbitragem no decorrer da prova.

1.7.1.5. Em caso de faltas de equipas para arbitrar será feito um sorteio entre as equipas do escalão PROFISSIONAL que não tenham arbitrado, e a/s equipa/s sorteada/s, serão obrigadas a arbitrar. À falta destas o sorteio será feito no escalão inferior a seguir (AMATEUR, NOVICE).

1.7.2. Por cada elemento que falte ou seja excluído no decorrer da prova serão retirados à pontuação de arbitragem 8 pontos, até o máximo de 0 pontos.

1.7.3. Qualquer discussão referente à aplicação de regras deverá ser tida fora dos campos e sempre junto a um elemento do Conselho Técnico. O não cumprimento desta regra implica a suspensão do/s jogador/s por um jogo.

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

1.7.5. Qualquer árbitro a quem seja detectada uma arbitragem facciosa, parcial, desleixada ou descuidada, será penalizado individualmente consoante o critério do Conselho Técnico.

1.7.6. Uma equipa escalada para arbitrar que se recuse ou não cumpra com as suas obrigações, será penalizada consoante o critério do Conselho Técnico.

1.7.7. A atribuição do total dos pontos de uma arbitragem estará sempre dependente da opinião do Concelho Técnico.

1.7.8. Antes do início de prova os árbitros serão brevemente instruídos como se comportarem em campo e as tarefas extra jogo também serão distribuídas: Árbitro de Cronógrafo, equipa de limpeza, etc...

1.7.9. A escolha e escalonamento das equipas de arbitragem para cada prova será feita pela Liga consoante as equipas proponentes, sendo dado preferência às equipas locais.

2. EQUIPAMENTO

2.0. ROUPAS

2.0.1. Cada jogador apenas pode trajar (sujeito às condições meteorológicas):

Primavera/Verão – Uma T-shirt e uma camisola da equipa (jersey); Um par de calças ou calções e roupa interior.

Outono/Inverno Uma T-shirt, uma Sweat shirt e uma camisola da equipa; Um par de calças ou calções e roupa interior.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta indumentária antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

2.0.1.1. Os jogadores que usarem camisolas de equipa já com protecções estão proibidos a usarem outra protecção na mesma zona.

Qualquer jogador a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante o jogo será eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

2.0.2. Os jogadores não deverão utilizar roupas extremamente largas.

2.0.3. Os jogadores não podem utilizar peças de roupa demasiado absorventes.

2.0.4. Os jogadores não podem usar qualquer tipo de peça de roupa que sirva com o propósito claro de esconder ou impedir o rebentamento de bolas.

Qualquer jogador a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante o jogo será eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

2.0.5. Não é permitido o uso de camisola da equipa por cima dos potes que se encontrem no porta potes (battlepack).

Qualquer jogador a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, e descoberto durante o jogo será eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

2.1. PROTECÇÕES

2.1.1. Se existir um marcador em campo capaz de mesmo sem cano disparar, todos os jogadores e árbitros deverão utilizar mascaras de protecção todo o tempo. Qualquer pessoa que não cumpra esta regra será expulsa do torneio após 1º aviso.

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

2.1.3 Tanto os árbitros como os jogadores deverão utilizar protecção facial completa e as máscaras deverão estar na sua forma original de fabrico.

2.1.4. Tanto os jogadores como os árbitros têm que utilizar as máscaras 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.

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

2.1.6. Os jogadores podem utilizar uma protecção para o pescoço desde que esta seja aprovada pelo Conselho Técnico.

2.1.6.1. Não serão permitidos: Redes, lenços, cachecóis, outras protecções excessivamente grandes, largas ou que permitam além da protecção da zona do pescoço.

2.1.7. Os jogadores podem utilizar um par de cotoveleiras e protecções de antebraço desde que o material e forma destas não tenham sido alteradas do seu modelo de fabrico, e que não sejam obviamente manufacturadas em material hiper ressaltante. Estas protecções podem ser utilizadas sob ou sobre as roupas, desde que as roupas não contenham mais nenhuma protecção, mas o seu uso está obrigado à zona específica de protecção.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

2.1.8. 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 o jogo será dado como eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

2.1.8.1. Será permitido o uso de joelheiras ortopédicas por debaixo de protecções de joelhos.

2.1.9. Jogadores masculinos podem utilizar protecção genital, e jogadores femininos podem utilizar protecção peitoral sob a roupa ou colete sobre as roupas.

2.2. MARCADORES

2.2.1. O jogador pode utilizar um marcador de paintball de calibre 68, Pump ou Semi-automático que consiste de um corpo, um cano e um gatilho. Os gatilhos de dupla acção não serão permitidos.

2.2.2. 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.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado.

2.2.3. Os marcadores podem disparar a qualquer cadência desde que apenas ocorra uma descarga de gás por cada vez que se prime o gatilho.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

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

2.2.5. Um marcador capaz de disparar em modos considerados ilegais, deverá ser incapacitado de disparar nesses modos e de ser possível para o jogador voltar a coloca-lo nesses modos durante o jogo sem o uso de ferramentas.

Qualquer jogador encontrado a infringir esta regra antes do jogo será impedido de jogar, se descoberto durante o jogo será dado como eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

2.2.5.1. Qualquer jogador encontrado a jogar com um marcador ilegal deliberadamente será desqualificado do torneio.

2.2.7. É proibido qualquer tipo de protecção nos carregadores, com especial destaque para protecções de neoprene, tecido, ou rede.

2.2.8. É absolutamente proibido durante o decorrer do jogo afinações ou actividade no sistema propulsor do marcador, como regulação de velocidades, purgação, ou desmontagem das garrafas de modo a aliviar a sua carga (CO2).

O não cumprimento desta regra implica a eliminação do jogador.

2.2.9. As garrafas usadas nos sistemas de propulsão terão de ter no mínimo um teste válido (Ar: DOT, HSE, Π,...). O não cumprimento desta regra implica a expulsão do torneio.

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

2.2.9.2. É obrigatório o uso de uma capa de protecção da garrafa, esta poderá ser de qualquer material ou formato habitual do fabrico das mesmas. O não cumprimento desta regra implica, após primeiro aviso, expulsão do torneio.

2.3. OUTRO EQUIPAMENTO

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

2.3.2. São permitidos os autocolantes em qualquer parte do marcador ou acessórios desde que estes não se possam confundir com manchas de tinta.

2.4. EQUIPAMENTO PROIBIDO

2.4.1. 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

2.4.2. O não cumprimento de qualquer uma destas regras implica a expulsão do torneio.

3. O JOGO

3.0. O JOGADOR

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

3.0.2. 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.

3.1. ANTES DO JOGO

3.1.1. Cada equipa tem de estar disponível para efectuar o teste de Chrony 5 minutos antes do seu jogo, ou assim que for chamada.

3.1.2. Jogadores que passem o teste de chrony deverão ficar numa zona controlada de onde não poderão sair excepto com autorização do árbitro.

3.1.3. Os jogadores são os únicos responsáveis pela remoção e limpeza de manchas de jogos anteriores.

3.1.4. Os jogadores não estão autorizados a terem ferramentas, equipamento proibido ou a trocarem de marcador depois de terem efectuado o teste de chrony. O não cumprimento desta regra implicará a eliminação imediata do jogador.

3.1.5. Os jogos têm a duração de 7 (sete) minutos.

3.3.1. As bases de partida serão atribuídas através de sorteio (moeda ao ar).

3.2 TESTE DE CRONÓGRAFO (CHRONY)

3.2.1. O árbitro no cronógrafo deverá 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.

3.2.2. O jogador ou o árbitro efectuarão uma sequência de 3 disparos separados e o marcador será considerado apto se nenhum desses três disparos for superior a 300 pés por segundo.

3.2.3. Jogadores que não passem o teste de chrony terão dois minutos para remediar a situação, ou trocar de marcador/jogador.

3.2.4. Findo o tempo, o jogador poderá optar por entrar para campo sem marcador ou ser de imediato considerado eliminado.

3.3. INICIO DO JOGO

3.3.1. O chefe de campo deve avisar as equipas para retirarem o tapa canos e assegurar-se que ambas as equipas estão devidamente preparadas para jogar antes de iniciar a contagem.

3.3.2. Em seguida após verificar o estado de preparação das equipas deverá avisar que faltam 10 segundos para o jogo de modo audível, exemplo –“Campo. Três, dois, um, dez segundos”. Findo dez segundos o árbitro irá assinalar o início de jogo de modo visual, baixando os braços, e audível gritando –“Jogo”. Ou recorrendo a sinal sonoro como apito ou buzina.

3.3.3. Os jogadores começam o jogo em frente à sua base e têm que ter qualquer parte do corpo ou marcador a tocar na base.

O não cumprimento desta regra, após primeiro aviso, implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

3.3.4. Todos os jogadores devem sempre de qualquer modo ter o cano do marcador para direcção diferente à da base da equipa adversária, isto é, virado declaradamente para baixo ou virado para trás.

O não cumprimento desta regra, após primeiro aviso, implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

3.3.5. Após uma primeira falsa partida declarada pelo árbitro, 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.

3.3.5.1. Após segunda falsa partida, o/s jogadore/s em causa será dado como eliminado.

3.4. CHRONY DURANTE OU NO FINAL DE JOGO

3.4.1. Qualquer árbitro poderá efectuar o teste de chrony em qualquer altura do jogo para determinar se a velocidade deste se mantém dentro dos limites legais.

3.4.2. Se um ou mais tiros ultrapassarem os 300 pés por segundo o jogador será eliminado da partida.

3.4.3. Se um ou mais tiros forem iguais ou superiores a 311 p.p.s. o jogador será eliminado e receberá uma suspensão de 1 jogo.

3.5. PARAGENS DE JOGO

3.5.1. 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.

3.5.2. Estas paragens serão indicadas pelos árbitros que gritarão “JOGO CONGELADO ou PARADO” e todos os jogadores deverão manter-se nas suas posições até ordem em contrário. O não cumprimento desta regra por parte dos jogadores implica a eliminação imediata do jogador nessa partida.

3.5.3. Um árbitro pré designado deverá assinalar a posição de todos os jogadores, para que quando se recomeça o jogo estas se mantenham iguais à altura da paragem.

3.6. FINAL DO JOGO

3.6.1. O jogo termina quando uma equipa coloca a bandeira numa das bases por um jogador considerado limpo ou 7 minutos depois do seu início.

3.6.1.1. Depois de colocar a bandeira o jogador deve ser examinado por um árbitro e só depois de este o considerar limpo os árbitros assinalarão o final do jogo.

3.6.2. O Jogo só estará oficialmente terminado quando o chefe de campo o assinalar.

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

3.6.4. Podem ser efectuados testes de chrony indiscriminadamente a elementos de ambas as equipas.

3.7. PROCEDIMENTOS DO ELIMINADO

3.7.1. Jogadores eliminados devem retirar a braçadeira e sair do campo 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 possível os jogadores deverão colocar o tapa canos no marcador.

O não cumprimento desta regra implica a suspensão do jogador por 1 jogo.

3.7.1.1. Aos jogadores que deliberadamente escolham percursos de saída de campo demasiado longos ou se recusem a sair de campo, será aplicada a regra 4.0.

3.7.1.2. Os jogadores poderão assinalar verbalmente que estão eliminados gritando “Fora” ou “Morto”.

3.7.2. Jogadores eliminados devem deixar o marcador na zona pré destinada completamente operacionais. O não cumprimento desta regra implica a suspensão do jogador por 1 jogo.

3.7.3. O jogador deve ficar em silêncio e imóvel na sua dead zone até sinal em contrário.

O não cumprimento desta regra implica a suspensão do jogador por 1 jogo a um ano de provas da Liga, dependendo da gravidade.

3.8. FALTA DE COMPARÊNCIA

3.8.1. Uma falta de comparência é declarada sempre que uma equipa falhe os horários para se apresentar no teste de chrony, ou entrar em campo de jogo ou após receber dois avisos de um membro de Conselho Técnico para entrar em campo.

3.8.2. Qualquer equipa que ganhe um jogo por falta de comparência receberá a totalidade máxima dos pontos em jogo.

3.8.3. A equipa em falta não receberá qualquer ponto ou sanção disciplinar.

3.9. PAINTCHECKS

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

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

3.9.3. Nenhum jogador em posse da bandeira será considerado neutro.

3.9.4. Um jogador considerado neutro não pode ser eliminado, e nenhum jogador adversário poderá fazer movimentos declaradamente na sua direcção.

O não cumprimento desta regra, após 1º aviso verbal do árbitro, implica eliminação do jogador infractor.

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

3.10. MANCHAS ÓBVIAS

3.10.1. Uma mancha óbvia é aquela cujo impacto e quebra da bola são facilmente detectáveis pelo jogador. O árbitro deverá ajuizar se o jogador sentiu o impacto e se lhe era possível detectar a mancha.

3.10.2. Jogadores atingidos em locais óbvios devem assinalar de imediato a sua eliminação, levantando a mão ou marcador acima do nível dos ombros.

3.10.3. Em seguida deverão retirar a braçadeira e retirarem-se de campo pela linha mais curta ou seguindo as indicações de um árbitro.

3.10.3.1. Assim que possível o jogador devera colocar o tapa canos no marcador.

3.10.4. Jogadores atingidos em locais óbvios facilmente verificáveis, não podem pedir checkpoint. Pedir um check paint nessas condições equivale à penalização de playing on.

3.10.5. Jogadores atingidos em locais óbvios facilmente detectáveis por si próprios devem parar de imediato qualquer movimento de jogo ou serão considerados como estando a jogar depois de eliminados.

3.11. MANCHAS NÃO ÓBVIAS

3.11.1. Tiros não óbvios são aqueles cujo impacto e quebra da bola no jogador não são facilmente detectáveis por si mesmo, e o jogador atingido não dê qualquer sinal visível de ter sentido o impacto.

3.11.2. Os jogadores com uma mancha não óbvia serão eliminados mas não serão penalizados.

3.11.3. A partir do momento em que um jogador detecte uma mancha não óbvia, seja avisado pelos seus colegas ou apercebendo-se por si próprio, esta passa a ser considerada como uma mancha óbvia.

3.11.4. Jogadores com manchas em áreas que não sejam fáceis para si próprios de detectar, como as costas, podem continuar a jogar mas devem pedir de imediato um Check paint a si próprio. Se não existir um árbitro disponível para de imediato fazer o check, o jogador pode continuar a jogar mas sempre a pedir check sobre si próprio.

3.12. DEFINIÇÕES

3.12.1. Um jogador é considerado eliminado quando atingido directamente por uma bola em qualquer parte do seu corpo ou material que transporta, e a bola quebra deixando uma mancha.

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

3.12.1.3. Se um árbitro não vir o impacto, mas o jogador estiver marcado por tinta razoavelmente fresca o jogador será considerado eliminado.

3.12.1.4. 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.

3.12.2. Se um jogador ou qualquer parte do seu equipamento (com excepção dos potes vazios e do limpa canos) tocarem o solo para além da linha de jogo este será avisado uma primeira vez, e à segunda vez considerado eliminado.

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

3.12.3. Um jogador que não esteja a usar braçadeira de forma visível será considerado eliminado, a não ser que esta tenha caído por acidente.

3.12.4. Jogadores que se afastem do seu equipamento mais do que 3 metros, com a excepção de limpa canos e potes, serão considerados eliminados, mas não se considera que estejam a jogar eliminados.

3.12.5. Jogadores que tenham uma conduta anti desportiva, incluindo: não obedecer a uma ordem de um árbitro referentes às acções sobre um jogador neutro; esquivar-se deliberada e continuamente ao teste de chrony durante o jogo; disparar sobre os árbitros propositadamente; disparar excessivamente sobre um adversário eliminado; pedir checks para distrair ou evitar os árbitros de controlarem a si ou aos seus companheiros; usar verbal ou gestualmente de termos menos apropriados para se referir aos adversários, árbitros ou espectadores; Serão considerados eliminados.

3.12.5.1. Um árbitro pode considerar que existiu um disparar excessivo com propósitos deliberados de agressão física, a partir do momento em que o mesmo jogador parta mais do que 5 bolas num adversário num curto período de tempo. A penalização para este acto é a eliminação do jogador, e suspensão por 1 jogo.

3.12.7. Jogadores que actuem de modo a causar a certeza nos seus adversários de que estão eliminados, tal como gritar que estão eliminados, esconder a braçadeira, ficarem com a mão ou marcador acima da altura dos ombros, ou colocar o tapa canos, serão eliminados.

3.12.8. O jogador eliminado poderá gritar que está eliminado apenas uma vez e imediatamente após ter sido atingido ou confirmada a sua eliminação por um árbitro.

3.12.9. O jogador deverá utilizar a braçadeira no braço, e entrega-la a um árbitro ou retirar-la sempre que for eliminado.

3.13. BANDEIRA

3.13.1. Os jogos serão disputados no sistema de bandeira central que deverá ser colocada na base dos adversários.

3.13.2. Uma captura da bandeira ocorre quando um jogador agarra a bandeira.

3.13.3. 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.

3.13.4. A bandeira pode ser passada entre jogadores activos.

3.13.5. Se um jogador for eliminado na posse da bandeira, um árbitro deverá colocá-la no obstáculo mais próximo e comunicá-lo oralmente durante 10 segundos.

3.13.6. 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 serem dados o jogo como terminado.

3.13.7. Se o jogador que colocou a bandeira estiver marcado esta voltará a ser colocada na sua anterior localização.

3.13.8. A pontuação de uma bandeira em trânsito é atribuída à equipa que no final do jogo estiver na posse da bandeira.

4. PENALIDADES

4.0. PLAYING ON – JOGAR ELIMINADO

4.0.1. “Playing On” ou Jogar Eliminado consiste em continuar a agir como um jogador activo, depois de se ter sido eliminado com um tiro óbvio.

4.0.2. 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.
- Falar, assinalar ou de qualquer outra forma comunicar quer com os colegas de equipas, com jogadores da equipa adversária ou árbitros.
- Perturbar a movimentação de um adversário ou árbitro.
- Impedir que o árbitro realize um check paint
- Passar tinta ou qualquer equipamento.

4.0.3. A penalização para um jogador que continue a jogar quando eliminado de forma óbvia é de 1 por 1, a não ser que o árbitro ache que a sua acção interferiu de forma grave com o desenrolar normal do jogo dando vantagem à sua equipa. Nesse caso deverá receber um 2 por 1.

4.1. LIMPAR

4.1.1. É considerado limpar, o acto de deliberadamente tentar remover ou reduzir manchas com o objectivo de evitar a sua eliminação.

4.2. COMBOIO

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

4.2.2. 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.

4.3. INTERFERÊNCIAS

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

- Não podem transmitir informações para dentro de campo.
- Não podem fazer comentários que possam ser ouvidos pelas equipas dentro de campo.
- Não podem revelar a localização de nenhum jogador dentro de campo.
- Não podem ter marcadores “activos” na sua pose.
- Não podem interferir com o jogo de forma nenhuma.

4.3.2. Jogadores da equipa ou associados das equipas em competição que comuniquem ou interfiram com o jogo receberão imediatamente uma penalização de exclusão do torneio com a obrigatoriedade de se retirarem do local do torneio.

4.3.3. Caso essa intervenção seja grave, será aplicada uma penalização de 3 por 1 à equipa da qual for simpatizante e a exclusão do jogador no próximo torneio em que a sua equipa participe.

4.4. COMPORTAMENTO ANTI DESPORTIVO GRAVE

4.4.1. “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 do torneio e de pelo menos mais um torneio em que a sua equipa participe.

4.4.2. Exemplos deste comportamento são:

- Um jogador sair da Dead Zone sem autorização de um árbitro argumentando ou agindo de forma agressiva ou insultuosa.
- 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 o obvio intuito de aleijar alguém.
- Disparar a partir de fora do campo ou a partir da Dead Zone.

4.5. APLICAÇÃO DAS REGRAS

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

- Não respeitar um jogador considerado como Neutro.
- Não utilização de tapa canos.
- Pedir Check paints em excesso.
- Uso de linguagem não apropriada.
- Pisar as linhas campo.
- Abandonar equipamento a uma distância maior que 3 metros (excepto potes e limpa canos).

4.5.2. Serão eliminados os jogadores que:

- Não respeitarem os primeiros avisos.
- Um jogador que ultrapasse na totalidade os limites do campo ou altere os limites do mesmo.
- Jogadores atingidos em zonas óbvias.
- 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.
- Intervenções no decurso de um jogo por parte de um espectador reconhecidamente simpatizante ou jogador dessa equipa.

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

- As regras do Comboio não sejam cumpridas.
- Continuar em jogo com um tiro óbvio.
- Reentrar em campo depois de eliminado.
- Ser descoberto no final do jogo com uma mancha óbvia.
- Ter o marcador em campo a 311 p.p.s. ou mais.
- Operar botões no marcador depois de ter sido eliminado.
- Falar depois de eliminado (para além do imediato FORA).
- Jogar eliminado (Playing on). Continuar a jogar com um tiro numa zona óbvia.

4.5.3.1. Pelos actos anteriores receberá também, posteriormente, uma suspensão que irá de um jogo a um ano de provas da Liga, consoante avaliação do Conselho Técnico.

4.5.4. 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 ordem de um árbitro.
- Jogar eliminado (Playing on). Continuar a jogar com um tiro numa zona óbvia, alterando o decurso natural do jogo.

4.5.4.1. Pelos actos anteriores receberá também, posteriormente, uma suspensão que irá de dois jogos a um ano de provas da Liga, consoante avaliação do Conselho Técnico.

4.5.5. 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.

4.5.5.1. Pelos actos anteriores e outros receberá também, posteriormente, uma suspensão que irá de três jogos a um ano de provas da Liga, consoante avaliação do Conselho Técnico.

- Episódios de infracção, tentativa de batota ou desrespeito das regras.

4.5.6. Nenhuma das anteriores aplicações de regras está limitada às aqui citadas.

4.6. PENALIDADES ADICIONAIS

4.6.1. 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.

4.6.2. Qualquer equipa que combine resultados para o decorrer de um jogo com os seus adversários, será expulsa do torneio.

4.6.3. Qualquer jogador que atire o seu sistema de Ar ou CO2 para o chão ou qualquer outro local, susceptível de poder danificar o mesmo, será expulso do torneio tal como do próximo torneio onde a sua equipa participe.

4.6.4. Qualquer jogador que não respeitar os avisos dos árbitros relativos a condutas impróprias ou faltosas, será penalizado de um jogo de suspensão a um ano de suspensão de provas da Liga Portuguesa de Paintball.

- 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 conselho Técnico de Arbitragem (Árbitros chefes).

4.6.5. As penalizações individuais aplicadas aos jogadores irão para registo cadastral do jogador e poderão ter maiores repercussões para o jogador, após deliberação pós-prova por parte do Conselho Técnico de Arbitragem. Estas poderão constituir uma penalização ao jogador que irá de uma prova de suspensão a um ano de suspensão de provas da Liga Portuguesa de Paintball.

4.6.6. 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 poderão constituir fundamento para expulsão e exclusão do jogador de provas da Liga Portuguesa de Paintball.

4.6.7. 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, retirar-lhe a braçadeira, encostar-lhe qualquer parte do marcador ou material de jogo, agarrar um jogador adversário,...), será dado como eliminado.

5. PONTOS

5.0. PONTUAÇÕES

5.0.1. Equipas de 7 elementos.

Bandeira na base = 65 pontos.

Bandeira em transito = 20 pontos.

Adversário eliminado = 5 pontos.

Companheiro de equipa eliminado (Apenas em caso de Bandeira na Base para a equipa que ganhou os pontos de Bandeira na base) = menos 1 ponto.

Máximo 100 pontos.

5.0.2. Equipas de 5 elementos.

Bandeira na base = 65 pontos.

Bandeira em transito = 20 pontos.

Adversário eliminado = 7 pontos.

Companheiro de equipa eliminado (Apenas em caso de Bandeira na Base para a equipa que ganhou os pontos de Bandeira na base) = menos 1 ponto.

Máximo 100 pontos.

5.0.3. Pontuação para o ranking de época, equipas de 7 elementos:

50 pontos mais “x” para a equipa de arbitragem.

50 pontos para o primeiro lugar.

46 pontos para o segundo lugar.

43 pontos para o terceiro lugar.

40 pontos para o quarto lugar.

Do quinto lugar ao oitavo 24 pontos mais um ponto por cada 60 pontos ganhos nas preliminares.

Para os seguintes lugares um ponto por cada 25 pontos ganhos nas preliminares.

5.0.3.1. “x” irá de 1 a 10 consoante avaliação do Conselho Técnico.

5.0.4. Pontuação para o ranking de época, equipas de 5 elementos:

50 pontos mais “x” para a equipa de arbitragem.

50 pontos para o primeiro lugar.

46 pontos para o segundo lugar.

43 pontos para o terceiro lugar.

40 pontos para o quarto lugar.

Do quinto lugar ao oitavo 24 pontos mais um ponto por cada 80 pontos ganhos nas preliminares.

Para os seguintes lugares um ponto por cada 21 pontos ganhos nas preliminares.

5.0.3.1. “x” irá de 1 a 10 consoante avaliação do Conselho Técnico.

5.0.5. Em caso de empate na Pontuação no final do Campeonato o critério de desempate será (pela ordem indicada):

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

(2) Maior número de vitórias nos confrontos directos.

(3) Menor número de penalizações individuais na equipa.

(4) Melhor média das pontuações nas finais no total das provas.

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

5.1. FOLHA DE PONTUAÇÕES

5.1.1. A folha de pontuações será preenchida por um árbitro, e em seguida mostrada a ambos os capitães de equipa pelo chefe de campo.

5.1.2. Quando ambos os capitães concordarem no resultado final do jogo, este deve ser assinada pelo chefe de campo, e depois de assinada não poderá voltar a ser alterada.

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

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

5.1.5. Se um capitão de equipa se recusar a aceitar que a folha seja assinada, um membro do concelho técnico 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 Concelho Técnico 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 do torneio).

5.1.6. Qualquer erro aritmético no quadro de pontuações pode e deve ser corrigido, desde que com a permissão de um membro do Concelho Técnico.

6. INDUMENTÁRIA

6.0. DECORUM

6.0.1. Equipas e Jogadores devem ter cuidado quanto ao tipo de indumentária a utilizar, evitando fotografias, palavras ou Logos que possam ser ofensivos.

6.0.2. Equipas e Jogadores devem evitar qualquer tipo de conduta que possa de alguma forma denegrir a imagem ou bom-nome do desporto, do torneio, dos promotores e dos patrocinadores.

6.0.3. Qualquer pessoa ou equipa que falhe com as regras e regulamentos especificados nesta secção receberá uma penalização que poderá ir desde a exclusão no torneio até à expulsão de eventos da Liga. Dependendo da gravidade da ofensa o Conselho Técnico decidirá.

6.0.4. Todo o pessoal interveniente no torneio deve obedecer às regras estabelecidas tanto pelo promotor como pela organização do evento.

6.0.5. 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 100€ e essa equipa (Jogadores) estará proibida de participar em qualquer evento da Liga até ao pagamento da multa.

6.0.6. O seguro individual é de inscrição obrigatória, os jogadores que não se inscrevam e paguem o valor do seguro não poderão participar nas provas.

6.0.7. Qualquer jogador menor de 16 anos tem de ser acompanhado por um tutor ou guardião responsável ou ser portador de uma declaração parental autorizando a participação e responsabilidade.

6.1. ALTERAÇÕES DE ULTIMA HORA

6.1.1. 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 validas apenas para esse evento e apenas se for realmente impossível a realização do mesmo sem estas alterações. O organizador deve obter a autorização do concelho técnico e tem que informar todas as equipas das modificações ocorridas antes do início da prova.

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

<http://lppb.no.sapo.pt> - *Todo o grafismo e texto constituem propriedade da Liga Portuguesa de Paintball. 2003*

Alterações recentes:
Acrescento da regra 3.9.5.
Regra 1.0.5.